

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* SEBAGAI
UPAYA MENINGKATKAN PARTISIPASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN KOMPETENSI KEJURUAN MULTIMEDIA DI
KELAS X MULTIMEDIA SMK NEGERI 6 PURWOREJO**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Mifta Dyah Rosmala

NIM. 11520241057

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* SEBAGAI
UPAYA MENINGKATKAN PARTISIPASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN KOMPETENSI KEJURUAN MULTIMEDIA DI
KELAS X MULTIMEDIA SMK NEGERI 6 PURWOREJO**

Oleh:

Mifta Dyah Rosmala

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi belum optimalnya partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia. Penelitian bertujuan untuk mengetahui implementasi model pembelajaran *make a match* dalam (1) peningkatan partisipasi siswa dan (2) peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kompetensi kejuruan multimedia di kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Subjek penelitian adalah siswa kelas X Multimedia semester genap tahun akademik 2014/2015 sejumlah 32 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan setiap akhir siklus dilaksanakan evaluasi hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi partisipasi siswa, lembar evaluasi hasil belajar siswa, dokumentasi, dan catatan lapangan. Metode dalam analisis data yaitu metode analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan implementasi model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa kelas X Multimedia pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia. Pada pertemuan pertama siklus I, rata-rata persentase sub indikator partisipasi siswa sebesar 62.50%, meningkat pada pertemuan kedua menjadi 71.15%. Pada pertemuan pertama siklus II, meningkat menjadi 77.88% dan kembali meningkat pada pertemuan kedua menjadi 83.65%. Rata-rata sub indikator partisipasi siswa pada siklus I mencapai 65.50% dan meningkat pada siklus II menjadi 80.77%. Peningkatan rata-rata sub indikator siklus I ke siklus II adalah 15.27% diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut dilihat dari kenaikan persentase jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak minimal 75% dari jumlah total siswa. Dari hasil *pre-test*, hanya 10 siswa atau 31.25% yang mencapai KKM. Pada siklus I jumlah siswa yang telah mencapai KKM meningkat menjadi 20 siswa atau 62.50%. Dan pada siklus II, meningkat menjadi 26 siswa atau sebanyak 81.25%.

Kata kunci: *make a match*, partisipasi, hasil belajar, kompetensi kejuruan multimedia

LEMBAR PERSETUJUAN

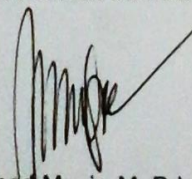
Tugas Akhir Skripsi dengan judul
**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* SEBAGAI
UPAYA MENINGKATKAN PARTISIPASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN KOMPETENSI KEJURUAN MULTIMEDIA DI
KELAS X MULTIMEDIA SMK NEGERI 6 PURWOREJO**

Disusun Oleh:
Mifta Dyah Rosmala

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 18 Juni 2015

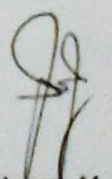
Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika,



Muhammad Munir, M. Pd.

NIP. 19630512 198901 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Slamet, M. Pd.

19510303 197803 1 004

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PARTISIPASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KOMPETENSI KEJURUAN MULTIMEDIA DI KELAS X MULTIMEDIA SMK NEGERI 6 PURWOREJO

Disusun Oleh:

Mifta Dyah Rosmala

NIM. 11520241057

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika pada tanggal 7 Juli 2015

TIM PENGUJI

Nama / Jabatan

Tanda Tangan

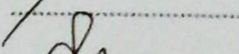
Tanggal

Slamet, M. Pd.
Ketua Penguji



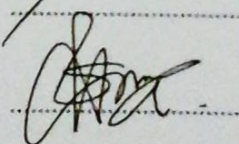
12/7/2015

Satriyo Agung, M. Pd.
Sekretaris



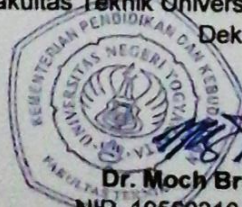
13/7/2015

Nurkhamid, Ph. D
Penguji



10/7/2015

Yogyakarta,
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Moch Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

SURAT PERNYATAAN

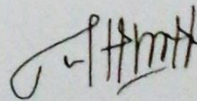
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mifta Dyah Rosmala
NIM : 11520241057
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Tugas Akhir : Implementasi Model Pembelajaran *Make A Match*
Sebagai Upaya Meningkatkan Partisipasi dan
Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran
Kompetensi Kejuruan Multimedia Di Kelas X
Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Juli 2015

Yang menyatakan,



Mifta Dyah Rosmala

NIM. 11520241057

MOTTO

Tidak ada balasan kebaikan kecuali kebaikan (pula). Maka nikmat Tuhan kamu yang manakah yang kamu dustakan? (Q.S. Ar Rahmaan: 60-61)

Man Jadda WaJada.

Barangsiapa bersungguh-sungguh pasti akan mendapatkan hasil.

(Anonim)

I will never walk alone. (Fajar Panji Anggara)

Ridho Allah adalah ridho orangtua. (Akhi Haruni)

Kalau bukan sekarang, kapan lagi? Kalau bukan kita, siapa lagi? (Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah, Tugas Akhir Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Kedua orangtua tercinta, Endro Sugianto dan Puji Asminingsih. Terima kasih telah merawat, membesarkan, dan mendidik saya dengan baik. Terima kasih untuk semua pengorbanan yang bapak dan ibu lakukan untuk saya.
- Adikku Nizar Zulhanifan Akbar, semoga kelak menjadi anak yang sholih dan bermanfaat bagi sekitarnya.
- Teman-teman Pendidikan Teknik Informatika kelas F 2011 atau Cuplaxer, yang telah memberi warna dalam hidup saya dan menjadikan saya seorang yang lebih berkualitas. Terima kasih untuk semua kenangan indah yang kalian berikan.
- Untukmu yang mengajarkan saya arti mencintai yang paling tinggi. Semoga Allah memberikan jalan terbaik untuk kita. Aamiin
- Almamaterku, Universitas Negeri Yogyakarta, atas semua kesempatan dan ilmu pengetahuan yang bermanfaat selama empat tahun ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Make A Match* Sebagai Upaya Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia Di Kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo” dapat disusun sesuai harapan. Tugas Akhir Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan arahan dari berbagai pihak. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Slamet, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Totok Sukardiyono, M.T. dan Athika Dwi Wiji Utami, M.Pd. selaku Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Tim penguji, selaku Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Muhammad Munir, M.Pd. selaku ketua jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
5. Dr. Moch. Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.

6. Drs. Edy Heru Atmaja, selaku kepala SMK Negeri 6 Purworejo yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Guru dan staf SMK Negeri 6 Purworejo yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Siswa-siswi kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo yang telah bekerjasama dan mendukung dalam penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan hingga terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yangmembutuhkannya.

Yogyakarta, Juni 2015

Penulis,

Mifta Dyah Rosmala

NIM. 10520241057

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Belajar	9

a. Pengertian Belajar.....	9
b. Kondisi Ideal dalam Belajar	10
c. Faktor yang Mempengaruhi Belajar Siswa	10
2. Kegiatan Pembelajaran Aktif.....	11
a. Pengertian Kegiatan Pembelajaran	11
b. Pengertian Kegiatan Pembelajaran Aktif	12
c. Karakteristik Kegiatan Pembelajaran Aktif	13
d. Bentuk Kegiatan Pembelajaran Aktif	14
e. Manfaat Kegiatan Pembelajaran Aktif.....	15
f. Klasifikasi Pembelajaran Aktif.....	16
3. Model Pembelajaran Kooperatif <i>Make A Match</i>	17
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	17
b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif <i>Make A Match</i>	18
c. Langkah-langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	19
d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	23
4. Partisipasi	24
a. Pengertian Partisipasi.....	24
b. Bentuk Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran	26
c. Keterkaitan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran	27
d. Indikator Partisipasi Siswa.....	29
5. Hasil Belajar.....	30
a. Pengertian Hasil Belajar	30
b. Domain Hasil Belajar Siswa.....	32

6. Kompetensi Kejuruan Multimedia pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.....	35
a. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)	35
b. Tujuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan	36
c. Prinsip-prinsip Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan	36
d. Kegiatan Belajar Mengajar pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan	36
e. Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia	38
B. Kajian Penelitian yang Relevan	39
C. Kerangka Pikir	42
D. Hipotesis Tindakan	44
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	45
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	48
C. Subjek Penelitian.....	49
D. Jenis Tindakan	49
E. Teknik dan Instrumen Penelitian.....	49
F. Teknik Analisis Data	54
G. Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
A. Prosedur Penelitian	57
B. Hasil Penelitian	65
C. Pembahasan	100
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	112
A. Simpulan	112

B.	Implikasi	113
C.	Keterbatasan Penelitian	113
D.	Saran	114
DAFTAR PUSTAKA.....		116
LAMPIRAN.....		118

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Langkah-langkah Pelaksanaan <i>Make A Match</i> Menurut Ahli ...	20
Tabel 2. Keterkaitan 5 Aspek Menurut Raka Joni dan Martinis Yamin Dengan Partisipasi Siswa pada Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	27
Tabel 3. Indikator Partisipasi Siswa	29
Tabel 4. Kompetensi Dasar, Materi Pembelajaran, dan Indikator Pencapaian Kompetensi SK Menggabungkan Teks ke dalam Sajian Multimedia	39
Tabel 5. Lembar Observasi Partisipasi Siswa Selama Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	50
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Tes Siklus I	52
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Tes Siklus II	53
Tabel 8. Daftar Nilai <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas X Multimedia	60
Tabel 9. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	63
Tabel 10. Data Hasil Pencarian Pasangan Kartu Pertemuan I Siklus I...	69
Tabel 11. Data Hasil Observasi Partisipasi Siswa Pertemuan I Siklus I	71
Tabel 12. Data Hasil Pencarian Pasangan Kartu Pertemuan II Siklus I..	76
Tabel 13. Data Hasil Observasi Partisipasi Siswa Pertemuan II Siklus I	78
Tabel 14. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I	79
Tabel 15. Data Hasil Pencarian Pasangan Kartu Pertemuan I Siklus II..	87
Tabel 16. Data Hasil Observasi Partisipasi Siswa Pertemuan I Siklus II	89
Tabel 17. Data Hasil Pencarian Pasangan Kartu Pertemuan II Siklus II	94

Tabel 18. Data Hasil Observasi Partisipasi Siswa Pertemuan II Siklus II	96
Tabel 19. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	97
Tabel 20. Persentase Partisipasi Siswa Siklus I dan Siklus II.....	100
Tabel 21. Daftar Nilai <i>Pre-Test</i> , Siklus I, dan Siklus II Kelas X Multimedia	108

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Klasifikasi Pembelajaran Aktif	17
Gambar 2. Bagan Kerangka Pikir Penelitian	44
Gambar 3. Siklus Model Spiral Kemmis & McTaggart.....	46
Gambar 4. Peningkatan Partisipasi Siswa pada Siklus I dan II	
Sub Indikator 1-7	101
Gambar 5. Peningkatan Partisipasi Siswa pada Siklus I dan II	
Sub Indikator 8-13.....	102
Gambar 6. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pre-Test, Siklus I,	
dan Siklus II	110

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat-surat Perijinan	119
Lampiran 2. Skenario Penelitian	125
Lampiran 3. Silabus Mata Pelajaran	132
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	133
Lampiran 5. Lembar <i>Pre Test</i> dan Evaluasi Hasil Belajar Siswa	165
Lampiran 6. Daftar Hadir Siswa	183
Lampiran 7. Lembar Pedoman Observasi.....	184
Lampiran 8. Lembar Penilaian Partisipasi Siswa.....	185
Lampiran 9. Hasil Partisipasi Siswa	186
Lampiran 10. Hasil Evaluasi Belajar Siswa	191
Lampiran 11. Catatan Lapangan.....	202
Lampiran 12. Perangkat <i>Make A Match</i>	223
Lampiran 13. Foto Kegiatan.....	226

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor berhasilnya pelaksanaan pembelajaran di kelas, sehingga guru perlu memperhatikan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan kurikulum yang berlaku. Model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif menjadi pilihan model pembelajaran yang mendukung Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang memiliki prinsip pembelajaran berpusat pada peserta didik, mengembangkan kreatifitas peserta didik, menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai, menyediakan pengalaman belajar yang beragam, dan belajar melalui berbuat (*learning by doing*) (Wina Sanjaya, 2008: 132).

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 6 Purworejo merupakan salah satu SMK di Kabupaten Purworejo yang berlokasi di Desa Wareng Kecamatan Butuh yang berdiri sejak tahun 2004 dan memiliki tiga kompetensi keahlian, salah satunya Kompetensi Keahlian Multimedia yang membekali siswa dengan keterampilan, pengetahuan, dan sikap agar berkompeten dalam bidang teknologi komputer dan multimedia. Kompetensi Kejuruan Multimedia merupakan mata pelajaran produktif yang diajarkan pada kompetensi keahlian Multimedia kelas X di SMK Negeri 6 Purworejo dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 9 siswa dan siswa perempuan sebanyak 21 siswa. Mata pelajaran ini diajarkan pada semester ganjil dan genap sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sebagai acuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas X Multimedia dan guru pengampu mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia pada bulan Juli, Agustus, Oktober 2014, dan Januari 2015, diperoleh beberapa informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia di kelas X Multimedia, diantaranya: pembelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia sebagian besar menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Guru belum pernah menerapkan model pembelajaran yang berbeda selain ceramah dan tanya jawab dikarenakan kurangnya pengetahuan guru tentang berbagai model pembelajaran yang dapat dilakukan di kelas. Selama pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, interaksi terjadi satu arah dimana siswa hanya sebagai pendengar dan guru yang lebih banyak berbicara. Hanya sebagian siswa yang aktif menanggapi pertanyaan dari guru, sedangkan yang lain sibuk mengobrol dengan teman sebelahnya, bermain komputer, dan ada pula yang menyandarkan kepala di atas meja karena mengantuk. Kondisi pembelajaran yang tidak kondusif menyebabkan siswa tidak optimal dalam menerima materi yang dipelajari sehingga saat dilaksanakannya evaluasi, nilai yang diperoleh siswa tidak maksimal.

Dari data evaluasi belajar siswa pada lampiran 10, rata-rata kelas yang diperoleh pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia adalah 74.34. Nilai rata-rata yang diperoleh belum mencapai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 78. Selisih nilai antara satu siswa dengan siswa yang lain tidak berbeda jauh yaitu rentang 67 sampai dengan 80, namun jika dilihat dari persentase ketuntasan setiap siswa, hanya 31.25% dari total 32 siswa yang telah mencapai KKM. Sebanyak 10 siswa telah mencapai KKM sedangkan 22 siswa belum mencapai KKM.

Sebagai panduan belajar, guru memberikan modul pada setiap kompetensi dasar yang akan dipelajari siswa. Adanya modul tersebut, diharapkan dapat membantu siswa memahami materi secara mandiri sebelum guru menjelaskan lebih lanjut pada setiap pertemuan di kelas. Terlebih lagi pada kompetensi dasar awal yang dipelajari lebih banyak materi teori dan konsep daripada materi praktik. Namun modul tersebut kurang dimaksimalkan karena siswa hanya membaca modul saat menjelang ulangan, sehingga waktu yang ada di setiap pertemuan di kelas hanya habis untuk menjelaskan materi yang sudah tercantum di modul.

Dari hasil wawancara dan observasi siswa kelas X Multimedia, Kompetensi Kejuruan Multimedia merupakan hal baru yang mereka pelajari. Saat berada di jenjang pendidikan menengah pertama, materi pelajaran TIK masih umum dan saat berada di tingkat menengah kejuruan mereka mempelajari materi teknologi informasi yang spesifik, yaitu multimedia. Mereka berharap guru menyampaikan materi tidak hanya dengan ceramah dan tanya jawab karena hal tersebut sudah sering dilakukan sehingga terasa membosankan. Karena pelajaran yang membosankan, mereka melakukan aktivitas lain seperti mengobrol dan bermain komputer. Mereka menginginkan belajar dengan cara yang berbeda dan menarik seperti permainan di kelas agar mereka lebih semangat dalam belajar.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, pembelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia kelas X Multimedia perlu menggunakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa. Diantara banyak pilihan model pembelajaran kooperatif yang ada, model pembelajaran *make a match* dapat menjadi solusi permasalahan yang dihadapi di kelas X Multimedia. Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran

menyenangkan dengan unsur permainan yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun psikomotor, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan meningkatkan motivasi belajar. Selain aspek kognitif dan psikomotor, model pembelajaran *make a match* juga melatih siswa dalam hal afektif, yaitu melatih keberanian siswa untuk tampil berprestasi dan melatih kedisiplinan untuk menghargai waktu (Miftahul Huda, 2013: 253-254).

Dalam model pembelajaran ini, siswa mempelajari materi yang dikemas dalam sebuah permainan dalam bentuk kartu pertanyaan dan jawaban yang melibatkan seluruh siswa di kelas. Siswa diajak belajar dengan suasana yang berbeda. Karena dikemas dalam bentuk permainan, pembelajaran menjadi tidak terasa seperti belajar pada umumnya. Diharapkan dalam proses pembelajaran menggunakan model ini siswa berpartisipasi aktif, kreatif, lebih maksimal dalam memahami materi, meningkatnya persentase ketuntasan siswa, dan modul yang ada akan selalu dibaca karena sebelum pelaksanaan model pembelajaran ini siswa diharuskan membaca materi terlebih dahulu. Selain itu diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru kepada guru tentang model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Implementasi Model Pembelajaran *Make A Match* Sebagai Upaya Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia di Kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, antara lain:

1. Pembelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia di kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo yang menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam penyampaian materi di kelas.
2. Belum digunakannya metode lain selain ceramah dan tanya jawab dikarenakan keterbatasan pengetahuan guru tentang model pembelajaran yang dapat dilaksanakan di kelas.
3. Metode ceramah dan tanya jawab cenderung membuat pembelajaran menjadi satu arah dimana siswa menjadi pendengar dan guru lebih banyak menyampaikan materi.
4. Interaksi yang terjadi satu arah membuat siswa menjadi pasif di kelas, sehingga siswa mengalami kebosanan, mengantuk, dan tidak optimal dalam menyerap materi.
5. Karena kebosanan selama pembelajaran, siswa melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, seperti mengobrol dan bermain komputer.
6. Hasil evaluasi siswa dilihat dari rata-rata kelas belum mencapai KKM yaitu 74.34 dan persentase ketuntasan siswa hanya 31.25% dari jumlah total siswa kelas X Multimedia sebanyak 32 siswa.
7. Penggunaan modul sebagai panduan belajar siswa kurang efektif karena hanya dibaca saat menjelang ulangan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, perlu adanya pembatasan masalah agar hasil penelitian lebih fokus pada masalah yang diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini di fokuskan pada implementasi model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia di kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo pada Standar Kompetensi (SK) Menggabungkan Teks ke dalam Sajian Multimedia dan Kompetensi Dasar (KD) Menggunakan *Software* Teks Multimedia dan Mendesain Teks Multimedia pada materi teori. Aspek yang ditingkatkan pada penelitian ini adalah partisipasi selama proses pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah implementasi model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan partisipasi siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia?
2. Apakah peningkatan partisipasi siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo juga diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Implementasi model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia.

2. Implementasi model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi siswa
 - a. Membantu meningkatkan partisipasi di kelas menggunakan model pembelajaran *make a match*.
 - b. Membantu meningkatkan hasil belajar siswa.
 - c. Membantu memahami materi dengan lebih mudah dan menarik.
 - d. Memberikan pengalaman belajar menggunakan model pembelajaran *make a match*.
 - e. Meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri dalam berinteraksi dan menyampaikan pendapat.
 - f. Melatih manajemen waktu dalam menyelesaikan masalah yang sedang dihadapinya.
 - g. Melatih belajar secara individu maupun berkelompok.
2. Bagi guru
 - a. Memberikan informasi model pembelajaran *make a match* sebagai salah satu pilihan model pembelajaran yang menarik.
 - b. Memberikan gambaran sistematika pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match*.
 - c. Memberikan pengetahuan apakah model pembelajaran *make a match* cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia

3. Bagi peneliti
 - a. Memberikan pengetahuan dan pengalaman secara langsung terhadap masalah pendidikan yang terjadi di lokasi penelitian.
 - b. Melatih menyelesaikan masalah secara terstruktur dan sistematis.
 - c. Memberikan pengetahuan penggunaan model pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa sebagai bekal menjadi calon pendidik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Istilah belajar bukan hal yang asing pada kehidupan sehari-hari. Namun dalam persepsi masyarakat pada umumnya, belajar diidentikkan dengan sekolah dan membaca buku atau literatur yang terkait. Padahal istilah belajar memiliki arti yang lebih luas daripada sekedar duduk tenang dan membaca buku ataupun literatur. Untuk mendefinisikan arti belajar yang lebih luas, berikut merupakan beberapa definisi belajar menurut para ahli.

Menurut Muhibbin Syah (2011: 63), belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam menyelenggarakan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti, bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Hakikat belajar menurut Warsono dan Hariyanto (2013: 7) merupakan hasil dari proses interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya. Belajar-mengajar sesungguhnya dapat dicapai melalui proses yang bersifat aktif. Dalam melakukan proses ini, siswa menggunakan seluruh kemampuan dasar yang dimilikinya sebagai dasar untuk melakukan berbagai kegiatan agar memperoleh hasil belajar.

Lebih lanjut Nini Subini (2012: 84) menjelaskan bahwa seseorang dikatakan telah belajar apabila pada dirinya terjadi perubahan tertentu. Dengan kata lain

bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku pada diri seseorang melalui suatu proses tertentu. Namun demikian tidak semua perubahan tingkah laku itu disebabkan oleh hasil belajar, tetapi juga dikarenakan oleh proses alamiah atau keadaan sementara pada diri seseorang.

Berdasarkan tiga pendapat ahli tentang pengertian belajar, dapat dirangkum pengertian belajar adalah perubahan yang terjadi pada individu sebagai hasil dari kegiatan yang berproses melalui interaksi antar individu dengan lingkungannya, baik dalam lingkungan sekolah, rumah, dan keluarga sendiri. Dalam penelitian ini, belajar yang dimaksud adalah belajar di lingkungan sekolah karena penelitian ini dilaksanakan di kelas saat pembelajaran berlangsung.

b. Kondisi Ideal dalam Belajar

Kondisi yang ideal dalam belajar perlu diperhatikan agar belajar yang dilaksanakan dapat mencapai kompetensi yang telah ditargetkan. Moh Sholeh Hamid (2011: 61) menjelaskan bahwa idealnya, belajar harus ditandai dengan keterlibatan penuh pembelajar, kerja sama murni, variasi dan keragaman dalam metode belajar, motivasi internal (bukan semata-mata eksternal), adanya kegembiraan dan kesenangan dalam belajar (*edutainment*), serta integrasi belajar yang lebih menyeluruh ke dalam segenap kehidupan organisasi. Belajar bukan lagi persiapan untuk bekerja, melainkan menemukan cara untuk mempercepat dan mengoptimalkan pembelajaran.

c. Faktor yang Mempengaruhi Belajar Siswa

Selain kondisi ideal yang perlu diperhatikan, keberhasilan belajar juga dipengaruhi oleh tiga faktor yang dijelaskan oleh Muhibbin Syah (2011: 145). Beliau menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

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

Berdasarkan teori para ahli yang telah disampaikan, dapat dirangkum bahwa belajar merupakan suatu perubahan dalam diri seseorang melalui kegiatan yang berproses selama menjalani pendidikan dan perubahan tersebut dipengaruhi oleh kondisi belajar serta faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar.

2. Kegiatan Pembelajaran Aktif

Setelah mengetahui pengertian belajar yang dirangkum berdasarkan pendapat para ahli, selanjutnya akan dipaparkan pengertian kegiatan pembelajaran aktif di dalam lingkungan sekolah agar dapat menjadi acuan penyelesaian permasalahan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Selain itu juga akan dipaparkan bagaimana kriteria kegiatan pembelajaran aktif yang dilaksanakan di kelas.

a. Pengertian Kegiatan Pembelajaran

Pembelajaran menurut Usaman (dalam Jamal Ma'mur Asmani, 2011: 30), merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa, atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif, untuk mencapai tujuan tertentu. Proses pembelajaran merupakan interaksi semua komponen atau unsur yang terdapat dalam pembelajaran, yang

satu sama lain saling berhubungan dalam sebuah rangkaian untuk mencapai tujuan.

Sunhaji (dalam Jamal Ma'mur Asmani, 2011: 19) berpendapat bahwa kegiatan pembelajaran adalah suatu aktivitas untuk mentransformasikan bahan pelajaran kepada subjek belajar. Pada konteks ini, guru berperan sebagai penjabar dan penerjemah bahan tersebut agar dimiliki siswa. Berbagai upaya dan strategi dilakukan guru supaya bahan/materi pelajaran tersebut dapat dengan mudah dicerna oleh subjek belajar, yakni tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Tujuan ini merupakan gambaran perilaku yang diharapkan dimiliki oleh subjek belajar, atau hasil belajar yang diharapkan.

M. Firdaus Zarkasi (dalam Jamal Ma'mur Asmani, 2011: 25), memberikan penekanan dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasanya disebut metode mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah disampaikan, dapat dirangkum bahwa kegiatan pembelajaran merupakan hubungan timbal balik dalam situasi edukatif yang terjadi di kelas sebagai proses transformasi ilmu antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dalam mentransformasikan ilmu dari guru kepada siswa, guru harus memiliki strategi yaitu metode mengajar agar siswa dapat belajar efektif dan efisien.

b. Pengertian Kegiatan Pembelajaran Aktif

Martinis Yamin (2007: 82) menyebutkan bahwa belajar aktif adalah suatu usaha manusia untuk membangun pengetahuan dalam dirinya. Dalam proses pembelajaran terjadi perubahan dan peningkatan mutu kemampuan,

pengetahuan, dan keterampilan, baik dalam ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Menurut Warsono&Hariyanto (2013: 12), pembelajaran aktif secara sederhana didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif mengkondisikan agar siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran. Penekanan pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa juga disampaikan oleh Charles C. Bonwell dan J. A. Eison. Menurut Charles C. Bonwell dan J. A. Eison (dalam Warsono&Hariyanto, 2013: 14), seluruh bentuk pengajaran yang berfokus kepada siswa sebagai penanggung jawab pembelajaran adalah pembelajaran aktif.

Dapat dirangkum bahwa kegiatan pembelajaran aktif adalah hubungan timbal balik dalam situasi edukatif yang terjadi di kelas sebagai proses transformasi ilmu antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dalam transformasi ilmu tersebut, siswa dilibatkan secara aktif sebagai penanggung jawab pembelajaran melalui metode mengajar yang harus dikuasai guru agar siswa dapat belajar dengan efektif dan efisien.

c. Karakteristik Kegiatan Pembelajaran Aktif

Bonwell (dalam Moh. Sholeh Hamid, 2011: 49-50) berpendapat mengenai karakteristik pembelajaran aktif, diantaranya:

- 1) Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar, melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas.

- 2) Siswa tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif, tetapi juga mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran.
- 3) Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa, dan melakukan evaluasi.
- 5) Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran

Dapat dirangkum bahwa pembelajaran aktif memiliki karakteristik berpusat pada siswa sedangkan guru sebagai pembimbing belajar siswa, siswa lebih ditekankan pada mengeksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi, berpikir kritis, analitis, dan evaluasi sehingga umpan balik yang diberikan guru kepada siswa dapat terjadi selama proses pembelajaran.

d. Bentuk Kegiatan Pembelajaran Aktif

Menurut Paul D. Dierich (dalam Martinis yamin, 2007: 84-86) kegiatan pembelajaran aktif terbagi ke dalam delapan kelompok, masing-masing adalah:

1) Kegiatan-kegiatan visual

Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati, eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

2) Kegiatan-kegiatan lisan (*oral*)

Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu tujuan, mengajukan suatu pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan

Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.

4) Kegiatan-kegiatan menulis

Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisikan angket.

5) Kegiatan-kegiatan menggambar

Menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.

6) Kegiatan metrik

Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, menari, dan berkebun.

7) Kegiatan-kegiatan mental

Merenungkan, mengingatkan, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan

8) Kegiatan-kegiatan emosional

Minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan overlap satu sama lain.

e. Manfaat Kegiatan Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif yang dilaksanakan selama pembelajaran di kelas memiliki berbagai manfaat. Berikut ini merupakan beberapa manfaat pembelajaran aktif menurut para ahli:

Belajar aktif mengandung beberapa kiat berguna untuk menumbuhkan kemampuan belajar aktif pada diri siswa dan menggali potensi siswa dan guru untuk sama-sama berkembang dan berbagi pengetahuan, keterampilan serta pengalaman (Martinis Yamin, 2007: 83). Selain itu, menurut Moh Sholeh Hamid (2011: 48), pembelajaran aktif merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat efektif untuk bisa memberikan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga para siswa mampu menyerap ilmu dan

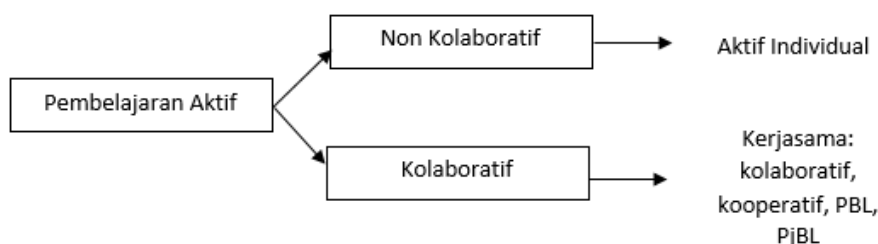
pengetahuan baru, serta menggunakannya untuk kepentingan diri sendiri maupun lingkungannya. Pendapat ketiga disampaikan oleh Martinis Yamin (2007: 77) yang menyampaikan bahwa pembelajaran aktif dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berfikir kritis, dan dapat memecah permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat kedua ahli tentang manfaat kegiatan pembelajaran aktif, dapat dirangkum bahwa kegiatan pembelajaran aktif bermanfaat untuk menumbuhkan kemampuan belajar aktif siswa, menggali potensi siswa, meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, berfikir kritis, memberikan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan di kelas, sehingga siswa mampu menyerap ilmu dan pengetahuan baru serta menggunakannya untuk kepentingan diri sendiri maupun lingkungannya.

f. Klasifikasi Pembelajaran Aktif

Setelah mengetahui pengertian, karakteristik, bentuk, dan manfaat pembelajaran aktif, semua komponen tersebut diwujudkan dalam dua jenis pembelajaran aktif yaitu non kolaboratif dan kolaboratif. Berdasarkan masalah yang diuraikan pada Bab I, tindakan yang perlu dilakukan adalah menggunakan pembelajaran kolaboratif karena kelas yang diteliti terdiri dari 32 siswa sehingga perlu menggunakan pembelajaran aktif kolaboratif agar semua siswa terlibat dan tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan individu siswa tapi juga kemampuan sosial siswa melalui belajar kelompok. Variasi pokok metode pembelajaran aktif, menurut Michael Prince (dalam Warsono&Hariyanto, 2013: 15) diwujudkan dalam pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif,

pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*, PBL) dan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*, PjBL). Klasifikasi pembelajaran aktif dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Klasifikasi Pembelajaran Aktif

Selanjutnya pembelajaran aktif dapat dilaksanakan dengan berbagai macam model pembelajaran. Bonwel dan Eison (dalam Jamal Ma'mur Asmani, 2011: 68) memberikan beberapa contoh pembelajaran aktif, misalnya pembelajaran berpasang-pasangan, berdiskusi, bermain peran, debat, studi kasus, terlibat aktif dalam kerja kelompok, atau membuat laporan singkat, dan sebagainya.

3. Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match*

Pembelajaran kooperatif termasuk ke dalam pembelajaran aktif kolaboratif dimana dalam pembelajaran tersebut menekankan pada kerjasama antarsiswa agar siswa tidak hanya pintar dan aktif secara individu tetapi juga secara sosial. Model pembelajaran kooperatif terdiri dari berbagai macam tipe dan dapat diterapkan di kelas. Namun sebelum diterapkan di kelas, guru perlu memperhatikan model pembelajaran kooperatif yang sesuai dengan kondisi kelas, jumlah siswa, dan materi yang akan dipelajari agar kompetensi siswa dapat tercapai.

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

David dan Roger Johnson (dalam Warsono&Hariyanto, 2013: 160) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif telah meningkatkan rasa saling

memiliki dan saling menghargai, meningkatkan jalinan komunikasi, meningkatkan rasa saling menerima dan pemberian dukungan, seperti yang ditunjukkan berupa meningkatnya berbagai pemikiran strategis di antara individu-individu dalam kelompok.

Menurut Suyadi (2013: 61-62), model pembelajaran kooperatif adalah belajar kelompok. Kelompok disini merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam Strategi Pembelajaran Kooperatif (SPK) atau *cooperative learning*, yaitu adanya peserta didik dalam kelompok, aturan kelompok, upaya belajar setiap anggota kelompok, dan tujuan yang harus dicapai.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan, dapat dirangkum bahwa model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan seluruh siswa yang dibentuk menjadi beberapa kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Model pembelajaran kooperatif bermanfaat untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan meningkatkan kemampuan sosial, seperti rasa saling memiliki, menghargai, bertanggung jawab, menjalin komunikasi, saling menerima, dan memberi dukungan antarsiswa. Model pembelajaran kooperatif terdiri dari berbagai macam tipe dan sebelum melaksanakannya di kelas, guru perlu memperhatikan kondisi siswa dan mata pelajaran yang akan disampaikan agar pembelajaran dapat mencapai tujuan kompetensi yang telah direncanakan.

b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* dikembangkan pertama kali pada 1994 oleh Lorna Curran (dalam Miftahul Huda, 2013: 251). Tujuan dari strategi ini

antara lain: 1) pendalaman materi; 2) penggalan materi; dan 3) *edutainment*. *Edutainment* sendiri menurut Moh. Sholeh Hamid (2011: 17) berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi, dari segi bahasa, *edutainment* adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu, dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Maksud pembelajaran yang menyenangkan menurut Moh Sholeh Hamid (2011: 14) adalah yang membuat suasana pembelajaran di kelas akan berubah, dari sesuatu yang menakutkan menjadi sesuatu yang menyenangkan, dari sesuatu yang membosankan menjadi membahagiakan, atau dari sesuatu yang dibenci menjadi sesuatu yang dirindukan oleh para siswa. Sehingga, mereka ingin dan ingin terus belajar di kelas, karena dipengaruhi rasa semangat dan antusiasme yang tinggi untuk mengikuti pelajaran.

Jadi dapat dirangkum bahwa model pembelajaran kooperatif *make a match* adalah model pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan, membuat siswa tidak terasa seperti sedang belajar, dapat menjadi alternatif untuk pemahaman dan pendalaman materi, serta membuat siswa menjadi semangat dan antusias mengikuti pembelajaran.

c. Langkah-langkah pelaksanaan Model Pembelajaran *Make A Match*

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *make a match* cukup mudah, tetapi guru perlu melakukan beberapa persiapan khusus

sebelum menerapkan strategi ini. Beberapa persiapan pelaksanaan model pembelajaran *make a match* menurut Miftahul Huda (2013: 251) antara lain:

- 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 menulisnya dalam kartu-kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna.
- 3) Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal (di sini, guru dapat membuat aturan ini bersama-sama dengan siswa).
- 4) Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi.

Setelah mempersiapkan kartu pertanyaan dan jawaban, aturan pelaksanaan *make a match*, dan lembar untuk mencatat, guru siap melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match*. Langkah-langkah pelaksanaan *make a match* menurut beberapa ahli dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Langkah-langkah Pelaksanaan *Make A Match* Menurut 3 Ahli

Miftahul Huda (2013: 251-252)	Jamal Ma'mur Asmani (2011: 45)	Moh Sholeh Hamid (2011: 228)
1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.	1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik, yang cocok untuk sesi review. Sebagian kartu berisi soal dan bagian lainnya berisi jawaban.	1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi review. Sebagian kartu diisi dengan sebuah soal yang berbeda-beda sesuai topik, sementara sebagian kartu yang lain diisi jawaban dari soal-soal tersebut.
2) Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.	2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu.	2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu.

Miftahul Huda (2013: 251-252)	Jamal Ma'mur Asmani (2011: 45)	Moh Sholeh Hamid (2011: 228)
3) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.	3) Setiap siswa memikirkan jawaban.soal dari kartu yang dipegangnya	3) Setiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
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 ia berikan kepada mereka.	4) Setiap siswa mencari pasangan yang cocok dengan kartunya (kartu soal dengan kartu jawabannya).	4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangan di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.	5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu, diberi poin.	5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberikan poin.
6) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.	6) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.	6) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Demikian seterusnya.
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.	7) Siswa diminta untuk membuat kesimpulan dari kegiatan yang baru saja dilakukan. Guru kemudian menutup pelajaran.	7) Kesimpulan atau penutup.

Miftahul Huda (2013: 251-252)	Jamal Ma'mur Asmani (2011: 45)	Moh Sholeh Hamid (2011: 228)
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 pendapat tiga ahli tentang langkah-langkah model pembelajaran *make a match*, dapat dirangkum langkah-langkah model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- 2) Siswa dibagi ke dalam dua kelompok besar, yaitu kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban.
- 3) Guru membagikan satu buah kartu kepada masing-masing siswa. Kartu pertanyaan diberikan kepada kelompok pertanyaan dan kartu jawaban diberikan kepada kelompok jawaban.
- 4) Siswa memikirkan pasangan pertanyaan atau jawaban dari kartu yang diperolehnya.
- 5) Guru menginstruksikan siswa untuk mencari pasangan kartu yang diperoleh dalam waktu yang disepakati.
- 6) Siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang diperolehnya.
- 7) Guru memberikan tanda saat waktu mencari pasangan kartu telah habis.

- 8) Guru mencatat nama siswa yang telah menemukan pasangan sebelum waktu habis.
- 9) Guru memanggil setiap pasangan untuk melakukan presentasi.
- 10) Guru bersama siswa memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangannya yang memberikan presentasi.
- 11) Guru memanggil pasangan berikutnya sampai semua pasangan melakukan presentasi.
- 12) Guru bersama siswa membuat kesimpulan pembelajaran yang telah dilakukan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*

Menurut Miftahul Huda (2013: 253), kelebihan strategi *make a match* antara lain: 1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; 2) karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan; 3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; 4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan 5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Adapun kelemahan strategi *make a match* menurut Miftahul Huda (2013: 253) adalah: 1) jika strategi ini tidak disiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang; 2) pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya; 3) jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan; 4) guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu;

dan 5) menggunakan metode ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

4. Partisipasi

a. Pengertian Partisipasi

Partisipasi dalam kelompok mempengaruhi kualitas anggota dalam kelompoknya. Partisipasi aktif setiap anggota kelompok memberikan pengaruh positif dalam kelompok. Semakin banyak anggota yang berpartisipasi aktif dari segi mental dan sosial, maka semakin baik keputusan yang dihasilkan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online* (<http://kbbi.web.id/partisipasi>), partisipasi memiliki pengertian turut berperan serta dalam suatu kegiatan; keikutsertaan; dan peran serta.

George Terry (dalam Winardi, 2002: 149) menyatakan bahwa partisipasi adalah turut sertanya seseorang baik secara mental maupun emosional untuk memberikan sumbangan-sumbangan pada proses pembuatan keputusan, terutama mengenai persoalan dimana keterlibatan pribadi orang yang bersangkutan melaksanakan tanggung jawabnya untuk melakukan hal tersebut.

Menurut Made Pidarta (dalam Siti Irene Astuti Dwiningrum, 2011: 50), partisipasi adalah pelibatan seseorang atau beberapa orang dalam suatu kegiatan. Keterlibatan yang dimaksud dapat berupa keterlibatan mental dan keterlibatan emosi serta fisik dalam menggunakan segala kemampuan yang dimilikinya (berinisiatif) dalam segala kegiatan yang dilaksanakan serta mendukung pencapaian tujuan dan tanggung jawab atas segala keterlibatan. Partisipasi merupakan keterlibatan mental dan emosi dari seseorang didalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk menyokong kepada pencapaian

tujuan pada tujuan kelompok tersebut dan ikut bertanggung jawab terhadap kelompoknya.

Lebih lanjut Mulyasa (2004: 156) menjelaskan pengertian partisipasi siswa dalam pembelajaran sering juga diartikan sebagai keterlibatan siswa dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

Dapat dirangkum bahwa partisipasi adalah keterlibatan mental, emosi, serta fisik individu dalam hal perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam kelompoknya untuk mencapai tujuan bersama serta ikut bertanggungjawab pada setiap keputusan yang diambil kelompoknya. Pada penelitian ini, partisipasi yang dimaksud adalah partisipasi siswa dalam pembelajaran. Sehingga individu yang dimaksud dari rangkuman pengertian partisipasi pada penelitian ini adalah siswa. Partisipasi berkaitan dengan keaktifan siswa di kelas. Siswa yang aktif pasti telah berpartisipasi dalam pembelajaran baik dari segi fisik, mental, dan emosi, namun siswa yang berpartisipasi belum tentu aktif dalam proses pembelajaran. Bisa juga siswa hanya berperan serta dari segi fisik dengan ikut duduk bersama namun dari segi mental tidak ikut memberikan pendapat dalam kelompoknya. Oleh sebab itu guru dan siswa perlu berperan serta agar semua siswa berpartisipasi aktif dari segi mental, fisik, dan emosi di dalam proses pembelajaran karena partisipasi aktif satu siswa mempengaruhi siswa yang lain dalam kelompoknya. Sebagai contoh, dengan dorongan siswa lain dalam kelompok akan membuat siswa yang malu mengemukakan pendapat sedikit demi sedikit menjadi terlatih untuk mengemukakan pendapat.

b. Bentuk Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran

Raka Joni dan Martinis Yamin (dalam Martinis Yamin, 2007: 80) menjelaskan bahwa peran aktif dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan manakala;

1. Pembelajaran yang dilakukan lebih terpusat pada siswa.
2. Guru berperan sebagai pembimbing supaya terjadi pengalaman dalam belajar.
3. Tujuan kegiatan pembelajaran tercapai kemampuan minimal siswa (kompetensi dasar).
4. Pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan minimalnya, dan mencipta siswa yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep.
5. Melakukan pengukuran secara kontinu dalam berbagai aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Gagne dan Briggs (dalam Martinis Yamin, 2007: 83-84) menjelaskan rangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam kelas meliputi 9 aspek untuk menumbuhkan aktivitas dan partisipasi siswa. Masing-masing di antaranya:

- 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar) kepada siswa.
- 3) Mengingatikan kompetensi prasyarat
- 4) Memberikan *stimulus* (masalah, topik, dan konsep) yang akan dipelajari.
- 5) Memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya.
- 6) Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 7) Memberikan umpan balik (*feed back*).
- 8) Melakukan tagihan-tagihan terhadap siswa berupa tes, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.
- 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pembelajaran.

Jadi partisipasi dalam pembelajaran tidak hanya menuntut siswa untuk hafal teori-teori namun juga mampu menganalisis konsep-konsep, menekankan pada kreativitas siswa sehingga kemampuan minimal siswa dapat terasah melalui pembelajaran yang dilaksanakan.

Dalam upaya meningkatkan partisipasi siswa, guru berperan sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivator siswa yang bertugas memantau, membenarkan atau memperbaiki belajar siswa jika ada yang belum sesuai dengan pembelajaran, mengupayakan sebaik mungkin segala kelengkapan pembelajaran yang mendukung aktivitas belajar siswa, memacu semangat belajar siswa melalui berbagai cara, dan mengontrol aktivitas belajar siswa melalui tagihan-tagihan belajar dan tes evaluasi.

c. Keterkaitan Model Pembelajaran *Make A Match* dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran

Untuk menemukan benang merah bahwa meningkatkan partisipasi siswa dapat dilakukan dengan model pembelajaran *make a match*, peneliti mengaitkan 5 aspek peran aktif dan partisipasi siswa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran menurut Raka Joni dan Martinis Yamin (dalam Martinis Yamin, 2007: 80) dengan berbagai kegiatan yang dilaksanakan dengan model pembelajaran *make a match*. Keterkaitan kedua hal tersebut dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Keterkaitan 5 Aspek Menurut Raka Joni dan Martinis Yamin dengan Partisipasi Siswa pada Model Pembelajaran *Make A Match*

5 Aspek Menurut Raka Joni dan Martinis Yamin (dalam Martinis Yamin, 2007: 80)	Kaitan dengan <i>Make A Match</i>
1. Pembelajaran yang dilakukan lebih terpusat pada siswa.	<i>Make a match</i> mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, mulai dari mempersiapkan materi dengan membaca buku, mencari kartu pasangan, melakukan presentasi sesuai materi yang terdapat pada kartu yang diperoleh, dan ikut menentukan kebenaran dan kesesuaian antara kartu pertanyaan dan jawaban milik teman yang sedang melakukan presentasi.

2. Guru berperan sebagai pembimbing supaya terjadi pengalaman dalam belajar.	Saat pelaksanaan <i>make a match</i> , siswa yang menjadi subjek pembelajaran. Guru hanya memantau pelaksanaan belajar siswa melalui peraturan-peraturan permainan <i>make a match</i> , sebagai fasilitator dalam pembelajaran dengan menyiapkan kelengkapan <i>make a match</i> , dan membimbing siswa untuk melengkapi dan menambahkan materi jika siswa belum secara keseluruhan menyampaikannya kepada rekan-rekan.
3. Tujuan kegiatan pembelajaran tercapai kemampuan minimal siswa (kompetensi dasar)	Pelaksanaan <i>make a match</i> digunakan dalam mata pelajaran yang sesuai pada silabus dan tujuan pelaksanaannya adalah untuk membantu siswa mencapai kompetensi dasar yang tercantum dalam silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
4. Pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan minimalnya, dan mencipta siswa yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep.	Permainan <i>make a match</i> melatih siswa untuk berpikir cepat dalam waktu singkat dan kreatif membuat strategi yang baik agar siswa dapat memperoleh pasangan kartu dengan tepat dan tidak melampaui batas waktu yang ditentukan. Selama mencari pasangan, siswa juga dilatih mengendalikan diri dan menjaga kondusivitas pembelajaran. Selain itu saat presentasi, siswa diharuskan mengemukakan pendapatnya tentang materi yang tercantum dalam kartu sesuai kemampuan dan bahasa yang mudah dipahami teman-temannya.
5. Melakukan pengukuran secara kontinu dalam berbagai aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.	Permainan <i>make a match</i> dapat digunakan sebagai tolak ukur siswa dalam memahami materi. Siswa yang memahami materi akan dengan cepat menemukan pasangan dari kartu yang diperolehnya dan lancar dalam mempresentasikan materinya di depan kelas serta memperhatikan sikap dan kesopanan saat interaksi dengan teman-temannya maupun saat presentasi.

d. Indikator Partisipasi Siswa

Untuk melihat partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran, diperlukan adanya indikator sebagai tolok ukur guru dalam mengamati siswa yang sudah aktif berpartisipasi dan siswa yang belum aktif berpartisipasi di kelas. Dengan adanya indikator partisipasi siswa, guru dapat melakukan tindakan di dalam kelas seperti memperbaiki pelaksanaan kegiatan belajar mengajar jika ditemukan siswa yang belum berpartisipasi aktif saat pembelajaran.

Indikator partisipasi siswa pada penelitian ini merujuk pada partisipasi siswa dari tiga aspek yaitu fisik, mental, dan emosi, dan delapan kegiatan belajar yang dapat dilaksanakan dalam kelompok menurut Paul D. Dierich (dalam Martinis Yamin, 2007: 84-86). Indikator tersebut dituangkan dalam tabel 3 berikut:

Tabel 3. Indikator Partisipasi Siswa

Aspek Partisipasi	Kegiatan Pembelajaran Aktif	Indikator Partisipasi Siswa
Fisik	Kegiatan Visual dan Mendengarkan	Memperhatikan penkelasan guru
		Memperhatikan saat kelompok lain presentasi
		Memperhatikan saat guru/siswa lain mengajukan pertanyaan
	Kegiatan Menulis	Mencatat materi penting yang disampaikan guru
	Kegiatan Lisan (Oral)	Interaksi yang baik saat mencari pasangan kartu
		Ketepatan menjawab pertanyaan
Mental	Kegiatan Mental	Ketepatan mencari pasangan kartu
		Tepat waktu dalam mencari pasangan kartu
		Kerjasama yang baik saat presentasi
		Penguasaan materi yang baik saat presentasi

Emosi	Kegiatan Emosional	Mentaati peraturan pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>make a match</i>
		Menjaga kondusivitas selama pembelajaran berlangsung
		Antusias mengikuti pembelajaran

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Setelah pelaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan perencanaan dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, perlu dilaksanakannya evaluasi hasil belajar siswa sebagai tolak ukur guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Evaluasi tersebut juga dapat diartikan sebagai puncak proses belajar dalam satu kompetensi dasar. Selain itu dengan adanya evaluasi hasil belajar siswa, guru dapat merancang tindakan lebih lanjut kepada siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan belajar dan siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan belajar.

Menurut Hamdani (2011: 241), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung aktivitas belajar pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Hal senada juga disampaikan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2010: 3) yang menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya atau puncak proses belajar. Sedangkan menurut Suprijono (2011: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan, dalam hal ini

hasil belajar mencakup perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.

Dapat dirangkum bahwa pengertian hasil belajar siswa merupakan perubahan perilaku siswa secara keseluruhan aspek setelah mengalami aktivitas belajar yang di dalamnya terdiri dari tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari segi siswa merupakan puncak proses belajar.

Berhasil tidaknya aktivitas belajar yang telah dilakukan ditentukan oleh indikator hasil belajar, seperti yang disampaikan oleh Zainal Arifin (2013: 27) yang menyampaikan bahwa indikator hasil belajar dapat digunakan sebagai dasar penilaian terhadap peserta didik dalam mencapai pembelajaran dan kinerja yang diharapkan. Indikator hasil belajar merupakan uraian kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam berkomunikasi secara spesifik serta dapat dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian hasil pembelajaran. Lebih lanjut, Jamal Ma'mur Asmani (2011: 27) menerangkan bahwa ada dua indikator yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan proses belajar mengajar. Pertama, daya serap terhadap bahan pelajaran yang diajarkan agar mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok. Kedua, perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran yang telah dicapai siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Jadi keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan kemudian mengevaluasinya dalam bentuk soal, namun keberhasilan pembelajaran juga dapat dilihat dari perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran.

b. Domain Hasil Belajar Siswa

Menurut Benyamin S. Bloom, dkk (dalam Zainal Arifin, 2013: 21-22), hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun rincian domain tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Domain kognitif (*cognitive domain*). Domain ini memiliki enam jenjang kemampuan, yaitu:
 - a) Pengetahuan (*knowledge*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta, atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.
 - b) Pemahaman (*comprehension*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain. Kemampuan ini dijabarkan lagi menjadi tiga, yakni menerjemahkan, menafsirkan, dan mengekstrapolasi.
 - c) Penerapan (*application*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.
 - d) Analisis (*analysis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentukannya. Kemampuan analisis dikelompokkan menjadi tiga, yaitu analisis unsur, analisis hubungan, dan analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi.
 - e) Sintesis (*synthesis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan

berbagai faktor. Hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan, rencana atau mekanisme.

- f) Evaluasi (*evaluation*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan, atau konsep berdasarkan kriteria tertentu. Hal penting dalam evaluasi ini adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa sehingga peserta didik mampu mengembangkan kriteria atau patokan untuk mengevaluasi sesuatu.
- 2) Domain afektif (*affective domain*), yaitu internalisasi dari sikap yang menuju ke arah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik menjadi sadar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku. Domain afektif terdiri atas beberapa jenjang kemampuan, yaitu:
 - a) Kemauan menerima (*receiving*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk peka terhadap eksistensi fenomena atau rangsangan tertentu. Kepekaan ini diawali dengan penyadaran kemampuan untuk menerima dan memperhatikan.
 - b) Kemauan menanggapi/menjawab (*responding*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk tidak hanya peka pada suatu fenomena, tetapi juga bereaksi terhadap salah satu cara. Penekanannya pada kemauan peserta didik untuk menjawab secara sukarela, membaca tanpa ditugaskan.
 - c) Menilai (*valuing*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menilai suatu objek, fenomena atau tingkah laku tertentu secara konsisten.

- d) Organisasi (*organization*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menyatukan nilai-nilai yang berbeda, memecahkan masalah, membentuk suatu sistem nilai.
- 3) Domain psikomotor (*psychomotor domain*), yaitu kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan gerakan tubuh atau bagian-bagiannya, mulai dari gerakan yang sederhana sampai dengan gerakan yang kompleks. Perubahan pola gerakan memakan waktu sekurang-kurangnya 30 menit. Kata kerja operasional yang digunakan harus sesuai dengan kelompok keterampilan masing-masing, yaitu:
- a) *Muscular or motor skill*, meliputi: mempertontonkan gerakan, menunjukkan hasil, melompat, menggerakkan, menampilkan.
 - b) *Manipulations of materials or objects*, meliputi: mereparasi, menyusun, membersihkan, menggeser, memindahkan, membentuk.
 - c) *Neuromuscular coordination*, meliputi: mengamati, menerapkan, menghubungkan, menggandeng, memadukan, memasang, memotong, menarik, dan menggunakan.

Dapat diirangkum bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah melakukan aktifitas belajar dan perubahan perilaku tersebut dapat dilihat dari tiga domain, yaitu kognitif (kecerdasan), afektif (sikap) dan psikomotor (gerak tubuh). Antara satu siswa dengan siswa yang lain memiliki perbedaan domain yang dominan. Ada yang lebih dominan kognitifnya namun dari segi afektif kurang baik. Ada pula siswa yang memiliki kemampuan rata-rata pada umumnya namun memiliki sikap yang baik terhadap guru dan teman-temannya.

Pada penelitian ini, penilaian hasil belajar diperoleh melalui lembar evaluasi siswa untuk mengetahui domain kognitif siswa. Sedangkan untuk domain afektif dan psikomotor diamati melalui partisipasi siswa selama mengikuti pembelajaran.

6. Kompetensi Kejuruan Multimedia pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan

a. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

Pelaksanaan pembelajaran tidak lepas dari kurikulum yang berlaku saat ini. Kurikulum dibentuk sebagai sarana rujukan bagi pelaksana pendidikan agar pendidikan yang dilaksanakan dapat sesuai dengan isi Pembukaan Undang-undang Dasar 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (dalam Wina Sanjaya, 2008: 127-128) merupakan kurikulum terbaru di Indonesia yang disarankan untuk menjadikan rujukan oleh para pengembang kurikulum di tingkat satuan pendidikan. KTSP merupakan kurikulum berorientasi pada pencapaian kompetensi, oleh sebab itu kurikulum ini merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi atau yang kita kenal dengan KBK (Kurikulum 2004). Ini dapat dilihat dari unsur yang melekat pada KTSP itu sendiri, yakni adanya standar kompetensi dan kompetensi dasar serta adanya prinsip yang sama dalam pengelolaan kurikulum yakni yang disebut dengan Kurikulum Berbasis Sekolah (KBS). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, lahir dari semangat otonomi daerah, di mana urusan pendidikan tidak semuanya tanggung jawab pusat, akan tetapi sebagian menjadi tanggung jawab daerah, oleh sebab itu dilihat dari pola atau model pengembangannya KTSP merupakan salah satu model kurikulum yang bersifat desentralistik.

b. Tujuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan

Wina Sanjaya (2008: 132) menyampaikan bahwa secara umum tujuan diterapkannya KTSP adalah untuk memandirikan dan memberdayakan satuan pendidikan melalui pemberian kewenangan (otonomi) kepada lembaga pendidikan. Dengan demikian, melalui KTSP diharapkan dapat mendorong sekolah untuk melakukan pengambilan keputusan secara partisipatif dalam pengembangan kurikulum. Sesuai dengan otonominya, KTSP memberikan kesempatan kepada sekolah untuk berpartisipasi aktif dalam pengembangan kurikulum. Dengan demikian, kurikulum yang dikembangkan di setiap satuan pendidikan akan menjadi lebih bermakna untuk mempersiapkan anak didik menjadi anggota masyarakat yang berguna mengembangkan potensi daerahnya.

c. Prinsip-prinsip Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan

- 1) Berpusat pada Potensi, Perkembangan, Kebutuhan, dan Kepentingan Peserta Didik, dan Lingkungannya
- 2) Beragam dan Terpadu
- 3) Tanggap Terhadap Perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni
- 4) Relevan dengan Kebutuhan Kehidupan
- 5) Menyeluruh dan Berkesinambungan
- 6) Belajar Sepanjang Hayat
- 7) Seimbang antara Kepentingan Nasional dan Kepentingan Daerah

d. Kegiatan Belajar Mengajar pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan

Sistem pengelolaan KTSP menuntut kegiatan belajar mengajar yang memberdayakan semua potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Pemberdayaan ini diarahkan untuk mendorong individu belajar

sepanjang hayat dan mewujudkan masyarakat belajar. KBM dilandasi oleh prinsip-prinsip sebagai berikut (dalam Wina Sanjaya, 2008: 133):

- 1) Berpusat pada peserta didik (*student center*)
- 2) Mengembangkan kreatifitas peserta didik
- 3) Menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang
- 4) Mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai
- 5) Menyediakan pengalaman belajar yang beragam
- 6) Belajar melalui berbuat (*learning by doing*)

Pelaksanaan prinsip-prinsip tersebut diwujudkan dengan menerapkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan bermakna. Hal ini dimaksudkan untuk mengembangkan dan meningkatkan kompetensi, kreativitas, kemandirian, kerja sama, solidaritas, kepemimpinan, empati, toleransi, dan kecakapan hidup peserta didik yang pada gilirannya dapat membentuk watak serta meningkatkan peradaban dan martabat bangsa (Wina Sanjaya, 2008: 26).

Dapat dirangkum bahwa Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan kurikulum terbaru dari hasil penyempurnaan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). Ciri khas dari penyempurnaan KBK adalah adanya standar kompetensi dan kompetensi dasar serta adanya prinsip yang sama dalam pengelolaan kurikulum yakni yang disebut dengan Kurikulum Berbasis Sekolah (KBS). KTSP memberikan wewenang kepada daerah untuk ikut serta dalam penentuan kebijakan pendidikan masing-masing daerah, agar pendidikan tidak hanya menjadi urusan pemerintah pusat namun juga urusan pemerintah daerah dan juga agar potensi daerah dapat digali lebih dalam dan dipahami oleh putra daerah. Dalam pelaksanaannya, KTSP menekankan pada enam aspek untuk

menggali potensi peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Pelaksanaan prinsip-prinsip tersebut diwujudkan dengan menerapkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan bermakna.

e. Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia

Mata pelajaran kompetensi kejuruan multimedia merupakan salah satu mata pelajaran produktif untuk SMK Kompetensi Keahlian Multimedia kelas X yang tercantum pada Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia mempelajari tentang teori yang berhubungan dengan pembuatan media dan pengaplikasian teori tersebut melalui penggunaan berbagai aplikasi yang digunakan untuk membuat media yang menarik dan interaktif. Kompetensi Keahlian Multimedia terbagi menjadi tiga standar kompetensi (SK), yaitu menerapkan teknik pengambilan gambar produksi, menggabungkan teks ke dalam sajian multimedia, dan melakukan instalasi sistem operasi dasar. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan model pembelajaran *make a match* pada standar kompetensi menggabungkan teks ke dalam sajian multimedia. Pada SK tersebut, terdiri dari dua kompetensi dasar, yaitu menggunakan software teks multimedia dan mendesain teks multimedia dengan alokasi waktu 54x45 menit selama satu semester. Peneliti menggunakan dua KD tersebut dengan alokasi waktu masing-masing KD 8x45 menit. Tabel 4 berikut ini merupakan uraian kompetensi dasar, materi pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi pada standar kompetensi menggabungkan teks ke dalam sajian multimedia:

Tabel 4. Kompetensi Dasar, Materi Pembelajaran, dan Indikator Pencapaian Kompetensi SK Menggabungkan Teks ke dalam Sajian Multimedia

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi
1) Menggunakan <i>software</i> teks multimedia	Pengoperasian <i>software</i> multimedia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Software yang sesuai dinilai dan dipilih untuk media yang diperlukan (<i>hard copy</i> atau <i>screen</i>) ▪ Pemasukan dan pengeluaran <i>software</i> yang dipilih ditampilkan dan peralatan fitur program digunakan secara benar ▪ Teks disimpan dan dibuka menggunakan <i>format file</i> yang tertentu
2) Mendesain teks multimedia	Prinsip-prinsip tipografi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Teks yang menggabungkan prinsip-prinsip typografi diciptakan dengan menggunakan <i>software</i> yang telah dipilih ▪ Permasalahan huruf elektronik termasuk <i>Multiple Masters</i>, jenis huruf dan <i>True Type</i> diidentifikasi dan didiskusikan

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wiwik Sulisti pada tahun 2014 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas II MI Ma’arif Sambeng Borobudur Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014”.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada siswa kelas II MI Ma’arif Sambeng Borobudur Magelang dapat berlangsung dalam suasana yang kondusif, interaktif, dinamis, terbuka, menarik, dan menyenangkan, serta mampu mendorong siswa untuk aktif dalam belajar, antusias mengikuti pembelajaran, dan menjalin komunikasi yang baik dengan teman sekelas saat belajar. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai

rata-rata pra tindakan sebesar 57.03%, siklus I sebesar 76.56%, dan siklus II meningkat menjadi 85.83%. Persentase ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan yaitu pada pra-tindakan sebesar 31.25%, siklus I sebesar 75.00%, dan pada siklus II hasilnya meningkat menjadi 86.67%.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Almaydya Prisca Disma pada tahun 2014 dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Make A Match* dan Diskusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Ekonomi Kelas VII SMP Negeri 2 Kunjang”.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai siswa dalam ranah kognitif dan ranah afektif. Dalam ranah kognitif hasil belajar siswa pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa dalam kegiatan pre-test pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 40,40% mulanya hanya 5 siswa menjadi 18 siswa sedangkan pada kegiatan post-test siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 48,49% mulanya 16 siswa menjadi 32 siswa dengan prosentase 96,97%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa kelas VII F meskipun belum semua siswa dinyatakan sudah tuntas namun secara tidak langsung sudah ada perubahan yang didapatkan setelah model pembelajaran *make a match* dan diskusi diterapkan. Pada ranah afektif mengalami peningkatan yang mana pada siklus I hanya ada 4 siswa yang masuk dalam kriteria sangat baik dan lainnya pada kriteria baik dan cukup baik, pada siklus II meningkat menjadi 24 siswa termasuk pada kriteria sangat baik dan 9 siswa pada kriteria baik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sapti Nurvitasari pada tahun 2012 dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game

Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Kelas VII A SMP N 3 Pakem dalam Mata Pelajaran IPS”.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII A SMP N 3 Pakem. Rata-rata indikator partisipasi aktif siswa telah mengalami peningkatan dan berhasil mencapai kriteria yang ditentukan, yaitu 75%. Pada siklus I mencapai 64,3% sedangkan pada siklus II berhasil mencapai indikator keberhasilan, yaitu 81,1%. Adapun indikator tersebut antara lain siswa terlibat dalam pemecahan masalah saat diskusi, bertanya kepada siswa lain atau guru mengenai hal yang tidak dimengerti, siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru, mengerjakan tugas dengan benar, dan datang tepat waktu.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Kharisma Rahmawati pada tahun 2010 dengan judul “Penerapan Metode *Cooperative Learning* tipe STAD sebagai Upaya Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Aqidah Kelas VIII A SMP Muhammadiyah Imogiri.”

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa (1) setelah diterapkan metode *cooperative learning* tipe STAD di kelas VIII A SMP Muhammadiyah Imogiri minat dan partisipasi siswa mengalami peningkatan yang baik. Hal ini ditunjukkan dari hasil persentase angket siswa yang diperkuat dengan lembar observasi. (2) Hasil penghitungan angket siswa menunjukkan bahwa minat siswa telah mencapai 65,80% (kategori sedang) pada siklus I, sedangkan pada siklus II mencapai 77,20% (kategori tinggi), yang berarti terjadi peningkatan sebesar 11,4%. Pada hasil penghitungan lembar observasi, pada siklus I minat siswa mencapai 61,11% (kategori sedang), pada siklus II

mencapai 73,61% (kategori tinggi). (2) Sedangkan partisipasi siswa dari hasil penghitungan angket siklus I menyebutkan bahwa partisipasi siswa mencapai 65,62% (kategori sedang), sedangkan pada siklus II mencapai 76,40% (kategori tinggi). Hal ini berarti terjadi peningkatan sebesar 10,78%. Selain itu dapat juga dilihat dari hasil penghitungan lembar observasi yang dilakukan selama 4 kali berturut-turut. Pada siklus I mencapai 62,94% (kategori sedang), pada siklus II mencapai 72,22% (kualifikasi tinggi).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wiwik Sulisti dan Almaydya Prisca Disma yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan hasil penelitian dari Sapti Navitasari dan Kharisma Rahmawati yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan partisipasi siswa sejalan dengan penelitian yang dilakukan peneliti bahwa model pembelajaran kooperatif *make a match* dapat meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

C. Kerangka Pikir

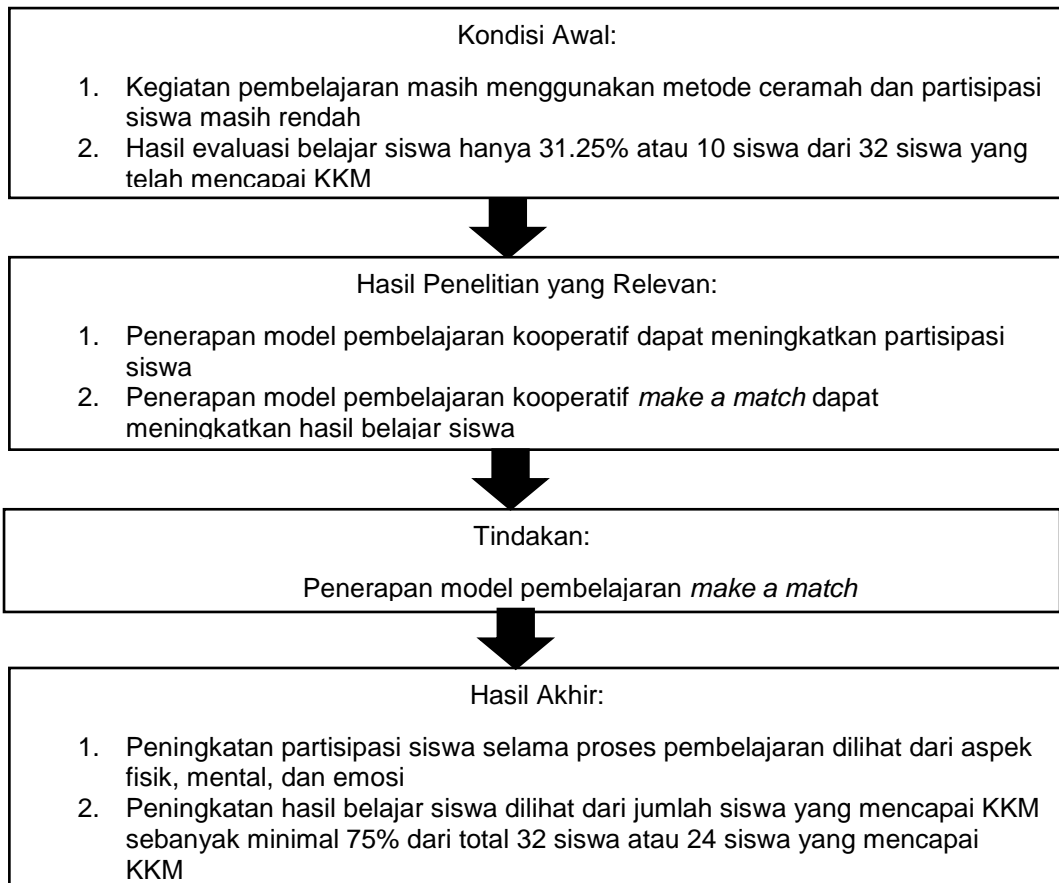
Mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia merupakan mata pelajaran produktif untuk kompetensi keahlian Multimedia yang dipelajari pada kelas X pada semester ganjil dan genap sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Mata pelajaran tersebut mempelajari teori yang berhubungan dengan pembuatan media dan penggunaan berbagai aplikasi yang digunakan untuk membuat media yang menarik dan interaktif.

Mata pelajaran kompetensi kejuruan multimedia dengan standar kompetensi menggabungkan teks ke dalam sajian multimedia terdiri dari materi teori dan

praktik yang merupakan hal baru bagi siswa. Saat berada di jenjang pendidikan menengah pertama, materi pelajaran TIK masih umum dan saat berada di tingkat menengah kejuruan mereka mempelajari materi teknologi informasi yang spesifik, yaitu multimedia. Pada materi teori yang cenderung menghafal memberikan kesulitan bagi siswa dalam memahaminya. Terlebih lagi, teori yang harus dihafalkan cukup banyak, sehingga membutuhkan strategi dalam menghafalnya. Selama ini materi teori disampaikan dengan metode ceramah dilengkapi dengan modul sebagai acuan belajar mandiri siswa. Namun kedua metode tersebut belum maksimal karena proses pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga partisipasi siswa kurang maksimal. Partisipasi siswa yang rendah selama pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar siswa yang hanya 31,25% dari 32 siswa yang mencapai KKM. Untuk mengoptimalkan partisipasi siswa dan pembelajaran dapat mencapai kompetensi yang ditargetkan, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang cocok dalam menyampaikan setiap materi Kompetensi Kejuruan Multimedia.

Model pembelajaran yang cocok untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *make a match*. Pada model pembelajaran ini, kelas terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban. Pada waktu tertentu, kedua kelompok tersebut diharuskan mencari pasangan dari pertanyaan atau jawaban yang diperolehnya, selanjutnya siswa yang telah memperoleh pasangannya bergabung dan melakukan presentasi materi. Model pembelajaran ini melatih siswa untuk berinteraksi dengan siswa lain, saling memberikan informasi antarsiswa, memecahkan masalah sesuai waktu yang ditentukan, dan melatih kepercayaan diri siswa untuk tampil

presentasi. Berdasarkan uraian kerangka pikir diatas, dapat diringkas dalam bagan berikut ini:



Gambar 2. Bagan Kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis Tindakan

Dari uraian pada kajian teori yang telah dipaparkan, dapat diajukan hipotesis, yaitu:\

1. Implementasi model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo.
2. Implementasi model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo.

BAB III

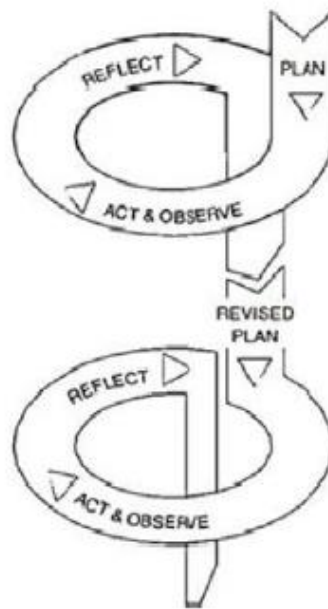
METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Make A Match* Sebagai Upaya Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia di Kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo” ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Kunandar (2012: 45), PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Fokus PTK pada siswa atau PBM yang terjadi di kelas. Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya.

Jenis penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kolaboratif, dimana peneliti bersama guru dan bermitra dengan pihak lain saling berkolaborasi sebagai pengamat. Jadi, dalam PTK perlu ada partisipasi dari pihak lain yang berperan sebagai pengamat. Hal ini diperlukan untuk mendukung objektivitas dari hasil PTK (DR. Kunandar, 2012: 61).

Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian model spiral Kemmis & McTaggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari empat kegiatan putaran berulang, yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Berikut ini merupakan bagan penelitian model spiral Kemmis & McTaggart:



Gambar 3. Siklus Model Spiral Kemmis & McTaggart

Sumber: (Rochiati Wiriadmadja, 2009: 66)

Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing tahapan penelitian model spiral Kemmis & McTaggart:

1. Perencanaan (*plan*)

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan identifikasi permasalahan yang terjadi di dalam kelas kemudian menyusun rancangan pembelajaran untuk memecahkan permasalahan. Pada tahap ini, peneliti menyusun skenario kegiatan pembelajaran, penyusunan RPP, penyusunan instrumen, pembuatan tes evaluasi pelajaran kompetensi kejuruan multimedia, penetapan indikator ketercapaian peningkatan partisipasi, dan pengarahan kepada guru dalam proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *make a match*.

2. Tindakan (*act*)

Tindakan pada siklus I dan II adalah sebagai berikut:

- a. Mengkondisikan kelas agar sesuai dengan penerapan model pembelajaran *Make a Match*.
- b. Memberikan arahan kepada siswa,
- c. Menjelaskan materi yang akan disampaikan sesuai SK, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.
- d. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi atau model pembelajaran yang akan diterapkan.
- e. Menerapkan pembelajaran *make a match* dimulai dari membagi kelas menjadi dua kelompok besar. Kemudian setiap siswa diberikan kartu yang berisi pertanyaan atau jawaban sesuai materi yang tercantum dalam kartu.
- f. Memantau proses pembelajaran dan partisipasi siswa saat mencari pasangan dari kartu yang diperoleh.
- g. Menginstruksikan setiap kelompok untuk melakukan presentasi materi yang sesuai pada kartu yang diperoleh.
- h. Menyimpulkan hasil presentasi dari materi yang dibahas.
- i. Memberikan soal tes evaluasi pada akhir pembelajaran.

3. Pengamatan (*observe*)

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui partisipasi dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Aspek-aspek yang diamati adalah:

- a. Perhatian siswa terhadap penjelasan yang disampaikan guru
- b. Mencatat materi penting yang disampaikan guru
- c. Ketepatan dalam mencari pasangan kartu
- d. Interaksi yang baik saat mencari pasangan kartu
- e. Ketepatan waktu siswa selama mencari pasangan kartu
- f. Kerjasama yang baik saat presentasi

- g. Penguasaan materi yang baik saat presentasi
- h. Perhatian siswa saat guru/siswa lain mengajukan pertanyaan
- i. Ketepatan menjawab pertanyaan
- j. Perhatian siswa terhadap kelompok yang sedang melakukan presentasi
- k. Menjaga kondusivitas selama pembelajaran berlangsung
- l. Mentaati peraturan yang berlaku
- m. Antusias mengikuti pembelajaran
- n. Kemampuan siswa mengerjakan soal evaluasi

Pengambilan data dilakukan melalui pengamatan partisipasi siswa selama proses pembelajaran sesuai dengan instrumen, catatan lapangan, dokumentasi, dan lembar evaluasi yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

4. Refleksi (*reflect*)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis hasil dari pengamatan dan evaluasi selama satu siklus. Lembar observasi dianalisis kemudian digunakan sebagai acuan untuk melihat partisipasi siswa. Sedangkan lembar evaluasi dianalisis sebagai acuan untuk melihat hasil belajar siswa. Kegiatan pada siklus II bertujuan sebagai perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dengan prosedur pelaksanaan yang sama dengan siklus I, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMK Negeri 6 Purworejo yang beralamat di Desa Wareng, Kecamatan Butuh, Kabupaten Purworejo.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015, yaitu bulan Maret sampai dengan April 2015. Pelaksanaan penelitian menyesuaikan kalender akademik kegiatan belajar mengajar efektif tahun pelajaran 2014/2015 SMK Negeri 6 Purworejo. Pengambilan data dilakukan sebanyak dua siklus dengan masing-masing siklus sebanyak dua kali pertemuan.

C. Subjek Penelitian

Pada penelitian tindakan kelas ini, yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas X Multimedia yang terdiri dari 32 siswa, dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 9 siswa dan perempuan sebanyak 23 siswa.

D. Skenario Penelitian

Skenario penelitian disusun sebagai pedoman langkah-langkah penelitian mulai dari pra siklus hingga siklus II. Skenario penelitian disusun oleh peneliti dibantu guru pembimbing mata pelajaran kompetensi kejuruan multimedia. Adapun skenario penelitian yang telah disusun adalah yang diuraikan pada lampiran 2.

E. Teknik dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data adalah cara peneliti untuk mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan penelitiannya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu:

1. Observasi

Pada penelitian ini, observasi digunakan untuk mengamati partisipasi siswa selama proses pembelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia menggunakan model pembelajaran *make a match* dan untuk mengamati pelaksanaan

pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Pada penelitian ini, observasi disertai dengan adanya lembar observasi sebagai instrumen penelitian. Lembar observasi pada penelitian ini mencakup penilaian fisik, mental, dan emosi siswa. Ketiga penilaian tersebut berfokus pada partisipasi siswa. Peneliti memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom “ya” jika siswa melakukan kegiatan yang tercantum pada instrumen dan memberikan *checklist* (✓) pada kolom “tidak” jika siswa tidak melakukan kegiatan yang tercantum pada instrumen. Indikator pengamatan pada lembar observasi dimulai dari awal hingga akhir pembelajaran. Lembar observasi untuk mengamati partisipasi siswa selama proses pembelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia menggunakan model pembelajaran *make a match* tercantum pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Lembar Observasi Partisipasi Siswa Selama Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match*

No	Aspek Kegiatan Partisipasi	Indikator Kegiatan Belajar	Sub Indikator Partisipasi Siswa	Pengamatan	
				Ya	Tidak
1.	Fisik	Kegiatan Visual dan Mendengarkan	Memperhatikan penjelasan guru		
			Memperhatikan saat kelompok lain presentasi		
			Memperhatikan saat guru/siswa lain mengajukan pertanyaan		
		Kegiatan Menulis	Mencatat materi penting yang disampaikan		
		Kegiatan Lisan (<i>Oral</i>)	Interaksi yang baik saat mencari pasangan kartu		
			Ketepatan menjawab pertanyaan		

No	Aspek Kegiatan Partisipasi	Indikator Kegiatan Belajar	Sub Indikator Partisipasi Siswa	Pengamatan	
				Ya	Tidak
2.	Mental	Kegiatan Mental	Ketepatan mencari pasangan kartu Tepat waktu dalam mencari pasangan kartu		
			Kerjasama yang baik saat presentasi		
			Penguasaan materi yang baik saat presentasi		
3.	Emosi	Kegiatan Emosi	Menjaga kondusivitas selama pembelajaran berlangsung		
			Antusias mengikuti pembelajaran		

2. Tes (evaluasi)

Pada penelitian ini, tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia menggunakan model pembelajaran *make a match*. Lembar evaluasi terdiri dari satu kompetensi dasar pada setiap siklus. Pada akhir tindakan pada tiap siklus, siswa diberi lembar evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Tes tersebut berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Setiap soal bernilai lima poin. Tabel 6 dan 7 merupakan kisi-kisi penulisan tes evaluasi hasil belajar siswa pada siklus I maupun siklus II:

Tabel 6.Kisi-kisi Instrumen Tes Siklus I

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
Menggabungkan Teks ke dalam Sajian Multimedia	Menggunakan <i>Software</i> Teks Multimedia	<i>Software</i> yang sesuai dinilai dan dipilih untuk media yang diperlukan (<i>hard copy</i> atau <i>screen</i>)	Pengenalan Desain Grafis	1, 2	2
			Perbedaan Gambar Bitmap dan Vektor	3, 4, 5	3
			Pengenalan <i>Software</i> CorelDraw	6	1
		Pemasukan dan pengeluaran <i>software</i> yang dipilih ditampilkan dan peralatan fitur program digunakan secara benar	Pengenalan Menu dan bagian-bagian CorelDraw	7, 8, 9, 10	4
			Pengenalan <i>Tool</i> pada CorelDraw	11, 12, 13, 14	4
			Pengenalan <i>Shortcut</i> yang sering digunakan pada CorelDraw	15, 16, 17, 18	4
		Teks disimpan dan dibuka menggunakan <i>format file</i> yang tertentu	Menyimpan dan mengubah hasil kerja dengan format tertentu	19, 20	2
Jumlah					20

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Tes Siklus II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
Menggabungkan Teks ke dalam Sajian Multimedia	Mendesain teks multimedia	Teks yang menggabungkan an prinsip-prinsip <i>typografi</i> diciptakan dengan menggunakan <i>software</i> yang telah dipilih	Pengenalan Teks dan <i>Typografi</i>	1, 2, 3	3
			Perbedaan <i>Typeface, Font, Font Size</i> , dan <i>Font Style</i>	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	7
			Anatomi dan Geometri Huruf	11, 12, 13, 14, 15	5
			<i>Leading, Kerning, Tracking</i> , dan <i>Alignment</i>	16, 17, 18	3
		Permasalahan huruf elektronik termasuk <i>Multiple Masters</i> , jenis huruf dan <i>True Type</i> diidentifikasi dan didiskusikan	<i>Multiple Masters</i>	19	1
			<i>True Type</i>	20	1
Jumlah					20

3. Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan untuk mendokumentasikan kegiatan dan data yang mendukung penelitian. Dokumentasi tersebut meliputi foto selama kegiatan belajar mengajar, silabus, RPP, skenario pembelajaran, dan daftar nama siswa kelas X multimedia.

4. Catatan Lapangan

Pada penelitian ini, catatan lapangan berfungsi untuk mendeskripsikan berbagai kegiatan selama penelitian. Catatan lapangan meliputi suasana kelas, kegiatan pembelajaran, interaksi antar guru dengan siswa, interaksi antar siswa dengan siswa selama proses pembelajaran.

F. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu:

1. Analisis Data Deskriptif dengan Persentase Kualitatif

Data yang diperoleh dari lembar observasi pada penelitian ini dianalisis untuk mengetahui skor partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Setelah data dianalisis, selanjutnya data observasi disajikan dalam bentuk uraian deskriptif. Langkah-langkah analisis adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan kriteria pemberian skor pada setiap sub indikator partisipasi siswa. Pada penelitian ini menggunakan skala Guttman, yaitu skala yang terdiri dari dua alternatif yaitu ya dan tidak, sehingga akan memberikan respon yang tegas. Untuk setiap sub indikator, jika jawaban “ya” bernilai 1 dan jika “tidak” bernilai 0.
- b. Menjumlahkan skor dari masing-masing sub indikator yang diamati
- c. Menghitung persentase partisipasi siswa pada setiap sub indikator yang diamati dengan rumus:

$$\text{Persentase jumlah skor partisipasi siswa per indikator} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

2. Analisis Tes Hasil Belajar

Analisis tes hasil belajar digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Analisis tersebut diperoleh dari tes hasil belajar pada setiap akhir tindakan pada setiap siklus. Analisis tes hasil belajar siswa dilakukan dengan analisis data kuantitatif dengan menentukan rata-rata kelas. Rata-rata kelas diperoleh dari penjumlahan nilai total yang diperoleh siswa kemudian dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas. Pemberian skor tes berdasarkan jumlah jawaban benar dikalikan 5 agar mencapai nilai maksimal 100. Selain itu, untuk mengetahui persentase jumlah siswa yang telah mencapai KKM dengan cara membagi jumlah siswa yang mencapai KKM dengan jumlah semua siswa kemudian dikalikan 100%. Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$\begin{array}{l} \text{Persentase jumlah} \\ \text{siswa yang} \\ \text{mencapai KKM} \end{array} = \frac{\text{Jumlah siswa mencapai KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

G. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Kriteria keberhasilan tindakan pada penelitian ini dapat dilihat dari peningkatan partisipasi dan hasil belajar siswa.

1. Kategori yang digunakan untuk mengukur peningkatan partisipasi siswa dapat dilihat dari sub indikator pencapaian sehingga diperoleh persentase

partisipasi siswa. Partisipasi siswa dikatakan meningkat jika persentase partisipasi siswa mencapai minimal 75%.

2. Kelas dikatakan tuntas belajar jika nilai siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia yang ditetapkan sekolah, yaitu 78. Maka pada penelitian ini, siswa dinyatakan tuntas apabila nilai siswa sudah mencapai nilai 78 atau lebih dari 78. Selain itu, keberhasilan penelitian juga dilihat dari persentase jumlah siswa yang telah mencapai KKM. Kriteria keberhasilan penelitian berdasarkan persentase jumlah siswa yang mencapai KKM adalah minimal 75% dari jumlah total siswa kelas X Multimedia secara keseluruhan, yaitu 32 siswa. Atau dengan kata lain, penelitian dikatakan berhasil jika minimal 24 siswa telah mencapai KKM.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. PROSEDUR PENELITIAN

1. Tahap Pra Tindakan

a. Kondisi Awal

Pelaksanaan penelitian di SMK Negeri 6 Purworejo dilaksanakan selama dua bulan yaitu bulan Maret sampai dengan bulan April 2015. Sebelum penelitian tindakan kelas dilaksanakan, peneliti melakukan tahap pra tindakan pada bulan Juli dan Agustus 2014 saat pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dan dilanjutkan pada bulan Oktober 2014 di kelas X Multimedia. Tahap pra tindakan ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan selama proses pembelajaran berlangsung di kelas X Multimedia. Namun SMK Negeri 6 Purworejo termasuk ke dalam sekolah yang melakukan peralihan kurikulum dari Kurikulum 2013 kembali menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), sehingga peneliti melakukan observasi ulang pada bulan Januari 2015.

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi kegiatan pembelajaran di kelas X Multimedia pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia pada Standar Kompetensi (SK) Menggabungkan Teks ke Dalam Sajian Multimedia. Dari hasil observasi kegiatan pembelajaran, diperoleh informasi, yaitu pembelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia sebagian besar masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Guru belum pernah menerapkan model pembelajaran yang berbeda selain ceramah dan tanya jawab dikarenakan kurangnya pengetahuan guru tentang berbagai model pembelajaran yang dapat dilakukan di kelas. Selama pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, interaksi masih terjadi satu arah dimana

siswa hanya sebagai pendengar dan guru yang lebih banyak berbicara. Hanya sebagian siswa yang aktif menanggapi pertanyaan dari guru, sedangkan yang lain sibuk mengobrol dengan teman sebelahnya, bermain komputer, dan ada pula yang menyandarkan kepala di atas meja karena mengantuk. Kondisi pembelajaran yang tidak kondusif tersebut menyebabkan siswa tidak optimal dalam menerima materi yang dipelajari sehingga saat dilaksanakannya evaluasi, nilai yang diperoleh siswa tidak maksimal.

Dari data evaluasi belajar siswa, rata-rata kelas yang diperoleh pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia adalah 74.34. Nilai rata-rata yang diperoleh belum mencapai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 78. Jarak nilai antara satu siswa dengan siswa yang lain tidak berbeda jauh yaitu rentang 67 sampai dengan 80, namun jika dilihat dari persentase ketuntasan setiap siswa, hanya 31.25% dari total 32 siswa yang telah mencapai KKM. Sebanyak 10 siswa telah mencapai KKM sedangkan 22 siswa belum mencapai KKM.

Sebagai panduan belajar, guru memberikan modul pada setiap kompetensi dasar yang akan dipelajari siswa. Adanya modul tersebut, diharapkan dapat membantu siswa memahami materi secara mandiri sebelum guru menjelaskan lebih lanjut pada setiap pertemuan di kelas. Terlebih lagi pada kompetensi dasar awal yang dipelajari lebih banyak materi teori dan konsep daripada materi praktik. Namun modul tersebut kurang dimaksimalkan karena siswa hanya membaca modul saat menjelang ulangan, sehingga waktu yang ada di setiap pertemuan di kelas hanya habis untuk menjelaskan materi yang sudah tercantum di modul.

Dari hasil wawancara dan observasi siswa kelas X Multimedia, Kompetensi Kejuruan Multimedia merupakan hal baru yang mereka pelajari. Saat berada di

jenjang pendidikan menengah pertama, materi pelajaran TIK masih umum dan saat berada di tingkat menengah kejuruan mereka mempelajari materi teknologi informasi yang spesifik, yaitu multimedia. Mereka berharap guru menyampaikan materi tidak hanya dengan ceramah dan tanya jawab karena hal tersebut sudah sering dilakukan sehingga terasa membosankan. Karena pelajaran yang membosankan, mereka melakukan aktivitas lain seperti mengobrol dan bermain komputer. Mereka menginginkan belajar dengan cara yang berbeda dan menarik seperti permainan di kelas agar mereka lebih semangat dalam belajar.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 6 Purworejo termasuk sekolah yang melaksanakan peralihan kurikulum dari Kurikulum 2013 kembali menjadi KTSP, sehingga mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia pada Standar Kompetensi Menggabungkan Teks ke Dalam Sajian Multimedia tidak dipelajari pada Kurikulum 2013 pada semester ganjil maupun genap tahun pelajaran 2014/2015. Oleh sebab itu pada bulan Januari 2015, peneliti melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebagai acuan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia pada Standar Kompetensi Menggabungkan Teks ke Dalam Sajian Multimedia. Dari data *pretest* siswa, rata-rata kelas yang diperoleh adalah 74.34, hampir mencapai KKM yang ditentukan yaitu 78. Jarak nilai antara satu siswa dengan siswa yang lain tidak berbeda jauh yaitu rentang 67 sampai dengan 80, namun jika dilihat dari persentase ketuntasan setiap siswa, hanya 31.25% dari total 32 siswa yang telah mencapai KKM. Sebanyak 10 siswa telah mencapai KKM sedangkan 22 siswa belum mencapai KKM. Tabel 8 merupakan tabel hasil *pretest* siswa kelas X Multimedia:

Tabel 8. Daftar Nilai *Pre-Test* Siswa Kelas X Multimedia

NO	NAMA SISWA	NILAI <i>PRE-TEST</i>	KETERANGAN
1.	Responden 1	73	BELUM TUNTAS
2.	Responden 2	80	TUNTAS
3.	Responden 3	80	TUNTAS
4.	Responden 4	80	TUNTAS
5.	Responden 5	76	BELUM TUNTAS
6.	Responden 6	70	BELUM TUNTAS
7.	Responden 7	70	BELUM TUNTAS
8.	Responden 8	73	BELUM TUNTAS
9.	Responden 9	70	BELUM TUNTAS
10.	Responden 10	76	BELUM TUNTAS
11.	Responden 11	70	BELUM TUNTAS
12.	Responden 12	73	BELUM TUNTAS
13.	Responden 13	70	BELUM TUNTAS
14.	Responden 14	80	TUNTAS
15.	Responden 15	73	BELUM TUNTAS
16.	Responden 16	70	BELUM TUNTAS
17.	Responden 17	73	BELUM TUNTAS
18.	Responden 18	80	TUNTAS
19.	Responden 19	67	BELUM TUNTAS
20.	Responden 20	76	BELUM TUNTAS
21.	Responden 21	76	BELUM TUNTAS
22.	Responden 22	70	BELUM TUNTAS
23.	Responden 23	80	TUNTAS
24.	Responden 24	70	BELUM TUNTAS
25.	Responden 25	70	BELUM TUNTAS
26.	Responden 26	70	BELUM TUNTAS
27.	Responden 27	83	TUNTAS
28.	Responden 28	70	BELUM TUNTAS
29.	Responden 29	70	BELUM TUNTAS
30.	Responden 30	80	TUNTAS
31.	Responden 31	80	TUNTAS
32.	Responden 32	80	TUNTAS
RATA-RATA		74.34	
NILAI TERTINGGI		83	
NILAI TERENDAH		67	
JUMLAH NILAI ≥ 78		10	
PERSENTASE KETUNTASAN		31.25	

2. Rencana Pelaksanaan Penelitian

Tahap persiapan penelitian bertujuan untuk membuat rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian implementasi model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia, Standar Kompetensi (SK) Menggabungkan Teks ke Dalam Sajian Multimedia. Rancangan tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Menyamakan Persepsi antara Peneliti dengan Guru Mata Pelajaran

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti dan guru mata pelajaran berdiskusi untuk mencari solusi dari permasalahan yang ditemukan di kelas X Multimedia pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia, SK Menggabungkan Teks ke Dalam Sajian Multimedia, yaitu rendahnya partisipasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti memberi saran kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran yang dapat dikemas dengan cara yang menarik, tidak tegang, tidak membosankan, mengajak siswa untuk menghafal dengan cara yang berbeda, serta siswa dapat berperan aktif selama proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dipilih adalah *make a match*. Peneliti menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *make a match* serta kelebihan penggunaan model pembelajaran ini. Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan yang dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa di kelas, baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor. Dilihat dari aspek kognitif, membantu siswa memahami materi dengan cara yang mudah dan menyenangkan. Dari segi afektif, melatih siswa untuk berani tampil di depan umum dan berprestasi, menghargai waktu, bertanggung jawab, serta

bersemangat. Dari segi psikomotor, *make a match* melatih fisik siswa untuk bergerak dan berinteraksi dengan teman-temannya selama proses pembelajaran, tidak hanya duduk dan mendengarkan. Berdasarkan hal-hal tersebut, diharapkan model ini dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa selama pembelajaran.

b. Menentukan Materi Pembelajaran

Berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dan guru mata pelajaran serta merujuk pada silabus pembelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia kelas X Multimedia pada semester genap Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, model pembelajaran *make a match* akan diterapkan pada Standar Kompetensi (SK) Menggabungkan Teks ke Dalam Sajian Multimedia pada Kompetensi Dasar (KD) menggunakan *software* teks multimedia dan mendesain teks multimedia.

Selanjutnya peneliti membuat RPP yang kemudian dikoreksi oleh guru mata pelajaran agar RPP sesuai dengan silabus dan materi pembelajaran. Pembagian materi untuk penelitian adalah sebagai berikut:

1) Siklus I

Kompetensi Dasar (KD) menggunakan *software* teks multimedia. Pada KD ini, materi yang disampaikan yaitu pengenalan desain grafis, gambar vektor dan bitmap, dan pengenalan fitur-fitur pada CorelDraw.

2) Siklus II

Kompetensi Dasar (KD) mendesain teks multimedia. Pada KD ini, materi yang disampaikan yaitu pengenalan teks, pengenalan *typografi* dan unsur-unsurnya, *multiple masters*, dan *true type*.

c. Menentukan Jadwal Penelitian

Penelitian akan dilakukan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Dalam satu kali pertemuan memiliki alokasi waktu 4x45 menit. Karena guru mata pelajaran menerapkan sistem blok dalam mengajar, maka penelitian dilaksanakan setiap hari Senin dan Kamis selama dua minggu sesuai dengan jadwal mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia. Jadwal pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada tabel 9 berikut:

Tabel 9. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Siklus	Pertemuan	Hari, Tanggal	Waktu	Materi
I	I	Senin, 30 Maret 2015	07.45 – 10.45	Pengenalan desain grafis, gambar vektor dan bitmap, pengenalan <i>software</i> pengolah teks
	II	Kamis, 2 April 2015	07.00 – 10.00	Pengenalan CorelDraw dan fitur-fiturnya
II	I	Senin, 6 April 2015	07.45 – 10.45	Pengenalan teks, <i>typografi, typeface, font, font size, dan font style</i>
	II	Kamis, 9 April 2015	07.00 – 10.00	Anatomi dan geometri huruf, <i>leading, kerning, tracking, alignment, multiple masters, dan true type</i>

- d. Membuat Instrumen Penelitian, Perangkat *Make A Match*, Modul Pembelajaran, Soal Evaluasi, dan Kartu Nama Siswa

Peneliti menyusun instrumen sebagai data untuk mengamati partisipasi siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match*. Peneliti juga membuat perangkat mengajar menggunakan model pembelajaran *make a match* berupa kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang masing-masing terdiri dari 16 kartu. Pada kartu pertanyaan, setiap kartu memiliki satu pertanyaan. Begitu pula dengan kartu jawaban, satu kartu jawaban memiliki satu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang terdapat pada kartu pertanyaan.

Kartu pertanyaan ditandai dengan wana biru, sedangkan kartu jawaban berwarna merah. Sebagai bahan belajar siswa, peneliti menyusun modul belajar berupa materi selama dua siklus dengan tujuan agar siswa dapat membaca materi di rumah sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Agar mempermudah observer dalam mengamati partisipasi siswa, peneliti membuat kartu nama setiap siswa kelas X Multimedia yang dipasang pada pakaian setiap siswa. Selain itu, peneliti membuat soal evaluasi yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Soal evaluasi setiap siklusnya terdiri dari 20 soal pilihan ganda.

e. Menentukan Observer

Observer pada penelitian ini berjumlah 3 orang yaitu peneliti dibantu dua rekan mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta, yaitu Gilang Larasati mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Novita Dyah Puspitaningtyas mahasiswa prodi Pendidikan Teknik Informatika. Adanya dua observer yang ikut membantu peneliti selama penelitian dikarenakan banyaknya siswa kelas X Multimedia dan agar data partisipasi siswa yang diperoleh dapat objektif. Selama penelitian, masing-masing observer mengamati 11 siswa sesuai nomor urut presensi siswa. Gilang Larasati mengamati partisipasi siswa dengan nomor presensi 1 sampai dengan 11, Novita mengamati partisipasi siswa dengan nomor presensi 12 sampai dengan 22, dan peneliti mengamati partisipasi siswa dengan nomor presensi 23 sampai dengan 32.

B. HASIL PENELITIAN

1. Siklus I

a. Pertemuan Pertama

1) Tahap Perencanaan

Sebelum pelaksanaan penelitian pada pertemuan pertama siklus I, peneliti mematangkan kembali persiapan dan kelengkapan mengajar menggunakan model pembelajaran *make a match*, diantaranya mempersiapkan RPP siklus I, materi pembelajaran berupa modul, media pembelajaran berupa *power point*, kartu pertanyaan dan jawaban masing-masing terdiri dari 16 kartu, kartu nama siswa, instrumen observasi partisipasi siswa, dan alat dokumentasi berupa kamera.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan hari Senin, 30 Maret 2015 pada pukul 07.45 sampai dengan pukul 10.45. Materi yang dipelajari pada pertemuan ini adalah Kompetensi Dasar (KD) menggunakan *software* teks multimedia dengan rincian materi pengenalan desain grafis, gambar vektor dan bitmap, dan pengenalan *software* pengolah teks. Langkah-langkah pembelajaran pada pertemuan ini adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dilaksanakan pukul 07.45 sampai dengan 08.15, diawali dengan pengkondisian kelas dan siswa sebelum memulai pembelajaran. Saat semua siswa telah duduk pada kursi masing-masing, ketua kelas memimpin doa dan mengucapkan salam kepada guru. Salam dari siswa dijawab oleh guru dan selanjutnya guru melakukan presensi siswa untuk memeriksa apakah ada siswa yang tidak hadir. Dari hasil presensi siswa, seluruh siswa kelas X Multimedia

yang berjumlah 32 siswa hadir pada hari ini. Kemudian guru memberikan penjelasan mengenai maksud kehadiran peneliti bersama rekan-rekan untuk melaksanakan penelitian selama empat pertemuan ke depan. Guru mempersilakan peneliti untuk menjelaskan lebih lanjut mengenai judul dan maksud penelitian menggunakan model pembelajaran *make a match* yang akan dilaksanakan.

Guru menyampaikan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini. Untuk mengawali materi, guru memberikan apersepsi dengan pertanyaan 'apa yang kalian ketahui tentang desain grafis?'. Karena tidak ada siswa yang berani menjawab, maka guru menunjuk dua siswa untuk memberikan pendapat mereka. Kemudian guru mengaitkan pendapat kedua siswa dengan materi yang akan dipelajari hari ini.

b) Kegiatan Inti

Guru dibantu peneliti menjelaskan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match*. Namun pada penjelasan pertama siswa masih belum jelas, maka guru menjelaskan langkah-langkah belajar menggunakan model pembelajaran *make a match* untuk kedua kalinya. Setelah semua siswa memahami langkah-langkahnya, peneliti membagikan kartu nama dan modul pembelajaran pada setiap siswa. Peneliti menginstruksikan siswa untuk memasang kartu nama pada punggung siswa agar observer lebih mudah mengamati aktifitas siswa selama pembelajaran. Setelah semua siswa mendapatkan modul dan memasang kartu nama, guru mulai menjelaskan materi yang disajikan dalam *power point*. Materi pertama yang disampaikan adalah pengenalan desain grafis. Di sela-sela pembelajaran, guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa jika ada materi yang

berkaitan dengan desain grafis yang belum mereka pahami. Guru hanya menjelaskan garis besar dari materi dengan tujuan agar siswa terbiasa aktif membaca modul dan mengajukan pertanyaan jika ada hal-hal yang belum jelas. Namun semua siswa menjawab sudah jelas dengan pengenalan desain grafis. Karena tidak ada siswa yang mengajukan pertanyaan, guru menunjuk satu siswa untuk menjelaskan kembali pengertian desain grafis. Selama penjelasan materi, siswa yang duduk di bangku kelas sebelah kanan antusias memperhatikan penjelasan guru, sedangkan di sebelah kiri kelas masih banyak siswa yang sibuk mengobrol dengan teman sebelahnya. Metode ceramah dan tanya jawab tersebut dilakukan hingga materi telah selesai dibahas. Agar siswa lebih jelas dan terbiasa untuk membaca, guru memberikan waktu 10 menit kepada siswa untuk membaca kembali materi yang dipelajari hari ini.

Setelah siswa selesai membaca materi, guru membagi kelas menjadi dua kelompok besar. Kelompok pertama adalah 16 siswa yang duduk di 16 kursi yang terletak di kelas sebelah kanan. Kelompok tersebut diberi nama kelompok pertanyaan. Kelompok kedua adalah 16 siswa yang duduk di 16 kursi yang terletak di kelas sebelah kiri. Kelompok tersebut diberi nama kelompok jawaban. Seluruh siswa dalam kedua kelompok diminta untuk berdiri dengan posisi saling membelakangi antar kelompok. Guru membagikan kartu pertanyaan pada kelompok pertanyaan, sedangkan peneliti membantu membagikan kartu jawaban pada kelompok jawaban. Bersamaan dengan pembagian kartu, guru mengajak siswa untuk menyepakati batas waktu untuk mencari pasangan kartu yang diperoleh. Waktu yang disepakati adalah tiga menit dan selama mencari pasangan kartu siswa dianjurkan menjaga kondusivitas kelas. Instruksi selanjutnya adalah siswa diperbolehkan untuk membuka dan memahami

pertanyaan atau jawaban yang terdapat pada kartu yang mereka peroleh selama 10 detik. Bagi siswa yang telah memperoleh pasangan kartunya, diharuskan melapor pada guru agar nama mereka dicatat bahwa telah menemukan pasangan.

Permainan mencari pasangan kartu dimulai pada hitungan ketiga. Selama tiga menit semua siswa berbaur menjadi satu mencari pasangan dari kartu yang mereka peroleh. Suasana kelas menjadi gaduh dan tampak siswa panik mencari pasangan kartunya. Dalam hitungan 30 detik, satu siswa melaporkan telah menemukan pasangan dari kartunya. Satu per satu siswa melapor dan berpasangan dengan pasangan kartu masing-masing hingga batas waktu berakhir. Pada menit ketiga, guru menginstruksikan siswa untuk menghentikan pencarian pasangan kartu. Terdapat dua siswa yang belum memperoleh pasangan kartu. Mereka diminta untuk duduk membentuk kelompok tersendiri. Pembelajaran dilanjutkan dengan presentasi setiap pasangan. Agar materi dapat berurutan, guru memanggil kelompok berdasarkan nomor pertanyaan. Presentasi diawali dengan kelompok yang memperoleh pertanyaan nomor satu dan diakhiri dengan presentasi dari kelompok kartu pertanyaan nomor 16. Saat setiap kelompok mempresentasikan kartu yang mereka peroleh, siswa lain diminta untuk memperhatikan dan mengoreksi apakah pasangan pertanyaan dan jawaban presentasi sudah benar atau belum. Jika sudah benar, kelompok presentasi menjelaskan lebih lanjut materi yang terdapat pada kartu yang mereka peroleh. Dari 16 pasangan kartu, empat pasang kelompok memiliki pertanyaan dan jawaban yang saling tertukar dan dua siswa yang belum menemukan pasangan kartunya. Total sebanyak 10 siswa yang belum memperoleh pasangan kartu secara benar. Sepuluh siswa yang belum berkelompok secara benar maju

ke depan kelas dan membacakan kartu pertanyaan atau kartu jawaban yang mereka peroleh. Siswa lain bertugas membantu 10 rekannya untuk menemukan pasangan kartunya. Tabel 10 merupakan data hasil pencarian pasangan kartu pada pertemuan pertama:

Tabel 10. Data Hasil Pencarian Pasangan Kartu Pertemuan I Siklus I

Nomor Pertanyaan	Nama Pemegang Kartu	Nomor Jawaban	Nama Pemegang Kartu	Keterangan
1	TM	B	EA	
2	NA	A	MI	
3	JO	O	DKU	← JAWABAN TERBALIK
4	Sus	N	LW	
5	AS	P	RD	
6	DK	K	Ind	
7	NTP	G	Kris	← JAWABAN TERBALIK
8	UA	M	DI	
9	AH	J	EDA	
10	DO	-	-	TIDAK MENEMUKAN
11	FNS	I	SSW	
12	RDA	L	Sup	← JAWABAN TERBALIK
13	TH	F	GP	
14	RAN	E	DAS	
15	INS	D	BNS	
16	BK	C	EF	TERCEPAT

Selama presentasi kelompok, 3 siswa mengajukan pertanyaan tentang desain grafis dan gambar vektor. Siswa yang tidak fokus dalam pembelajaran ditegur oleh guru agar kembali fokus mengikuti pembelajaran. Mereka diminta untuk menyebutkan lima perbedaan gambar vektor dan bitmap. Kegiatan ini berlangsung selama 130 menit, yaitu pukul 08.15 sampai dengan pukul 10.25.

c) Kegiatan penutup

Kegiatan penutup pada pukul 10.25 diawali dengan membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini. Satu siswa mengangkat tangan untuk menyimpulkan materi pada pertemuan ini menurut pendapatnya.

Guru melengkapi kesimpulan dari siswa agar lebih lengkap. Guru juga memberikan masukan terkait proses pembelajaran yang berlangsung hari ini. Pada pertemuan selanjutnya, guru berharap siswa dapat menjaga kondusivitas pembelajaran dan mengurangi kegaduhan saat mencari kartu pasangan. Selanjutnya guru memberikan gambaran tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu tentang pengenalan *software* pengolah teks CorelDraw. Guru memberi pesan kepada siswa untuk membaca modul sebelum pembelajaran berlangsung, agar pada pertemuan kedua mereka dapat memperoleh pasangan kartu dengan benar dan cepat. Pembelajaran diakhiri pada pukul 10.45 dengan salam.

3) Tahap Observasi

Pada pertemuan pertama siklus I, guru telah menerapkan model pembelajaran *make a match* secara baik dan berurutan, mulai dari penjelasan *make a match*, penjelasan materi, pelaksanaan *make a match*, presentasi, hingga akhir pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match*. Namun pada pertemuan pertama siswa masih belum terbiasa melaksanakan model pembelajaran *make a match*, sehingga masih banyak siswa yang bingung dengan cara belajar model *make a match*. Pada awal pembelajaran, butuh dua kali penjelasan *make a match* hingga siswa paham langkah-langkah pembelajarannya. Pada saat guru menjelaskan materi, siswa yang duduk di sebelah kiri kelas lebih banyak yang mengobrol dengan teman sebelahnya, sedangkan yang berada di sebelah kanan kelas lebih aktif menanggapi dan memperhatikan penjelasan guru. Sebelum pencarian dimulai, kelas sudah gaduh karena banyak siswa yang berbisik-bisik mencari pasangan kartunya pada kelompok seberang. Saat siswa mencari pasangan kartu, suasana kelas menjadi

gaduh karena kepanikan siswa yang ingin segera menemukan pasangan kartunya. Di akhir pencarian kartu, empat siswa belum berpasangan. Saat pelaksanaan presentasi, masih banyak siswa yang tidak fokus memperhatikan presentasi. Ada siswa yang mengobrol dengan teman sebelahnya, bermain komputer, bahkan menyandarkan kepala di meja karena mengantuk. Siswa yang berpasangan dengan siswa yang lebih pandai, mengandalkan pasangannya untuk menjelaskan dan menjawab materi saat presentasi. Ada pula siswa yang sebenarnya pandai namun malu untuk mengungkapkan pendapatnya di depan kelas, sehingga perlu bimbingan dari guru. Tabel 11 merupakan data hasil observasi partisipasi siswa selama pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match*:

Tabel 11. Data Hasil Observasi Partisipasi Siswa Pertemuan I Siklus I

No	Sub Indikator Siswa	Jumlah Siswa Partisipasi	Total Skor	Persentase
1.	Memperhatikan penjelasan guru	20	20	62.50%
2.	Mencatat materi penting yang disampaikan guru	18	18	56.25%
3.	Ketepatan mencari pasangan kartu	22	22	68.75%
4.	Interaksi yang baik saat mencari pasangan kartu	20	20	62.50%
5.	Tepat waktu dalam mencari pasangan kartu	26	26	81.25%
6.	Kerjasama yang baik saat presentasi	20	20	62.5%
7.	Penguasaan materi yang baik saat presentasi	18	18	56.25%
8.	Memperhatikan saat guru/siswa lain mengajukan pertanyaan	20	20	62.50%
9.	Ketepatan menjawab pertanyaan	22	22	68.75%
10.	Memperhatikan saat kelompok lain presentasi	20	20	62.50%
11.	Menjaga kondusivitas selama pembelajaran berlangsung	16	16	50.00%
12.	Mentaati peraturan pembelajaran menggunakan model <i>Make A Match</i>	18	18	56.25%
13.	Antusias mengikuti pembelajaran	20	20	62.50%
Rata-rata Partisipasi Siswa pada Pertemuan I Siklus I				62.50%

4) Tahap Refleksi

Dari hasil observasi pertemuan pertama, partisipasi siswa selama proses pembelajaran masih belum maksimal. Berikut rincian hal-hal yang dimaksud:

- a) Siswa belum terbiasa melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match*, sehingga masih banyak siswa yang masih bingung dalam mengikuti pembelajaran.
- b) Sepuluh siswa belum berpasangan dengan benar
- c) Siswa telah mencari pasangan kartu sebelum tanda mulai mencari dibunyikan.
- d) Suasana pembelajaran masih gaduh karena kepanikan siswa untuk segera menemukan pasangan kartunya.
- e) Masih banyak siswa yang belum fokus mengikuti pembelajaran, seperti mengobrol dengan teman sebelah, bermain komputer, bahkan menyandarkan kepala di meja karena mengantuk.
- f) Siswa yang berpasangan dengan siswa yang lebih pandai, mengandalkan pasangannya untuk menjelaskan dan menjawab materi saat presentasi.
- g) Siswa yang sebenarnya pandai namun malu untuk mengungkapkan pendapatnya di depan kelas, sehingga perlu bimbingan dari guru.
- h) Persentase rata-rata partisipasi siswa masih rendah, yaitu 62.50%.

b. Pertemuan Kedua

1) Tahap Perencanaan Tindakan

Sebelum pelaksanaan penelitian pada pertemuan kedua siklus I, peneliti mempersiapkan kelengkapan mengajar menggunakan model pembelajaran *make a match*, diantaranya mempersiapkan RPP siklus I, materi pembelajaran berupa modul, media pembelajaran berupa *power point*, kartu pertanyaan dan

jawaban masing-masing terdiri dari 16 kartu, kartu nama siswa, instrumen observasi partisipasi siswa, lembar evaluasi hasil belajar siswa, dan alat dokumentasi berupa kamera.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan kedua siklus I dilaksanakan hari Kamis, 2 April 2015 pada pukul 07.00 sampai dengan pukul 10.00 sesuai jadwal pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia. Materi untuk pertemuan kedua adalah pengenalan CorelDraw dan fitur-fiturnya. Langkah-langkah pembelajaran pada pertemuan kedua siklus I adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Pembelajaran dimulai pada pukul 07.00 dan diawali dengan pengkondisian kelas serta siswa. Ketua kelas memimpin doa dan salam kepada guru. Selanjutnya guru melakukan presensi kehadiran siswa. Berdasarkan presensi kehadiran, 32 siswa hadir pada hari itu. Sebelum pembelajaran, guru memberikan motivasi kepada siswa agar bersemangat dalam belajar. Guru kemudian menyampaikan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Materi yang akan dipelajari untuk pertemuan ini adalah pengenalan *software* CorelDraw dan fitur-fiturnya. Guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan lalu. Kemudian materi pada pertemuan lalu dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti diawali dengan guru memberikan pertanyaan “apakah yang kalian ketahui tentang CorelDraw?”.. Guru juga menanyakan apakah siswa

sudah membaca materi yang akan dibahas pada pertemuan ini. Kebanyakan siswa menjawab sudah membaca dan ada pula yang menjawab belum membaca. Selanjutnya guru mulai menjelaskan materi pengenalan software CorelDaw dan meminta siswa untuk membuka lembar kerja CorelDraw. Setelah semua siswa membuka lembar kerja CorelDraw, guru menginstruksikan kepada siswa untuk mengamati bagian-bagian yang terdapat pada lembar kerja CorelDraw. Guru meminta dua siswa untuk menyebutkan bagian-bagian pada lembar kerja CorelDraw sesuai yang mereka ketahui. Selanjutnya siswa diminta untuk mengamati *tool* yang terdapat pada *toolbar standart* yang terletak di sebelah kiri lembar kerja CorelDraw. Guru menjelaskan fungsi *tool* yang terdapat pada setiap *toolbar*. Disamping itu, guru mempraktikkan fungsi-fungsi *tool* melalui pembuatan bentuk dan pengaturannya. Siswa juga ikut mempraktikkan membuat bentuk seperti yang dicontohkan guru. Setelah guru mencontohkan penggunaan fungsi *tool*, guru berkeliling kelas untuk mengamati siswa dan membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam mempraktikkan apa yang dicontohkan guru. Setelah semua siswa selesai membuat bentuk yang dicontohkan guru, guru menginstruksikan untuk menggunakan tombol-tombol keyboard dalam mengolah lembar kerja mereka. Dimulai dengan menekan tombol Ctrl+S dan siswa menekan kedua tombol tersebut secara bersamaan. Guru menanyakan “Jadi, apa fungsi Ctrl+S?”. Serempak semua siswa menjawab fungsi Ctrl+S adalah untuk menyimpan lembar kerja CorelDraw. Model praktik secara langsung tersebut berlangsung hingga semua *tool* telah dicoba. Karena keterbatasan jumlah komputer yang dapat digunakan untuk pembelajaran, 20 siswa berbagi komputer dengan 12 teman yang lain. Sehingga tidak semua siswa dapat optimal untuk mencoba lembar kerja CorelDraw sendiri-sendiri.

Setelah semua *tool* selesai dibahas, guru membentuk kelas menjadi dua kelompok besar. Karena pada pertemuan sebelumnya 16 siswa yang berada di posisi kelas sebelah kanan telah memperoleh kartu pertanyaan, maka pada pertemuan ini 16 siswa sebelah kanan kelas memperoleh kartu jawaban, sedangkan 16 siswa yang duduk di sebelah kiri kelas memperoleh kartu pertanyaan. Guru membagikan kartu pertanyaan dibantu peneliti yang membagikan kartu jawaban. Guru dan siswa sepakat mencari pasangan kartu dengan durasi waktu maksimal selama tiga menit. Guru meminta siswa untuk menjaga ketenangan kelas selama mencari kartu. Pada hitungan ketiga, siswa bersegera untuk mencari pasangan kartu yang mereka peroleh. Suasana kelas masih gaduh namun tidak segaduh pada pertemuan sebelumnya. Siswa pertama yang menemukan pasangan dari kartunya segera melapor kepada guru. Diikuti oleh siswa lain yang telah menemukan pasangan kartunya. Siswa yang telah menemukan pasangan kartunya, duduk tenang bersama pasangannya masing-masing.

Pada menit ketiga, guru menginstruksikan siswa untuk berhenti mencari pasangan kartunya. Guru meminta siswa untuk duduk berpasangan bagi siswa yang sudah menemukan pasangannya dan bagi siswa yang belum menemukan pasangan untuk duduk bersebelahan. Guru mulai memanggil setiap pasangan untuk melakukan presentasi. Presentasi diawali oleh pasangan dengan nomor soal satu sampai dengan ke enam belas. Semua siswa bertugas untuk mengoreksi kesesuaian antara pertanyaan dengan jawaban pasangan siswa yang sedang maju presentasi. Jika belum sesuai, mereka mundur terlebih dahulu dan bergabung dengan siswa yang belum memperoleh pasangan kartu. Dari hasil pencarian kartu dan pelaksanaan presentasi, diketahui dua siswa belum

menemukan pasangan kartunya dan empat siswa yang tertukar jawaban dengan pasangan siswa lain. Total sebanyak enam siswa yang belum memperoleh pasangan kartu secara benar. Enam siswa yang belum berkelompok secara benar maju ke depan kelas dan membacakan kartu pertanyaan atau kartu jawaban yang mereka peroleh. Siswa lain bertugas membantu keenam rekannya untuk menemukan pasangan kartunya. Tabel 12 merupakan data hasil pencarian pasangan kartu pada pertemuan kedua:

Tabel 12. Data Hasil Pencarian Pasangan Kartu Pertemuan II Siklus I

Nomor Pertanyaan	Nama Pemegang Kartu	Nomor Jawaban	Nama Pemegang Kartu	Keterangan
1	EF	M	JO	← JAWABAN TERBALIK
2	EA	E	TH	TERCEPAT
3	AS	O	EDA	
4	DAS	H	UA	
5	TM	G	Ind	
6	Kris	F	INS	← JAWABAN TERBALIK
7	SSW	L	NA	
8	NTP	N	Sus	
9	DI	C	FNS	
10	RD	-	-	TIDAK MENEMUKAN
11	GP	A	DK	
12	RDA	K	RAN	
13	MI	J	DO	
14	LW	I	AH	
15	DKU	P	BK	
16	BNS	D	Sup	

c) Kegiatan Penutup

Setelah semua siswa memperoleh pasangan kartunya dengan benar, guru meminta siswa untuk kembali duduk pada bangku mereka masing-masing karena akan dilaksanakan evaluasi hasil belajar pada pertemuan pertama dan kedua. Siswa diberi kesempatan untuk membaca modul selama 10 menit. Setelah semua siswa selesai membaca modul, guru dibantu peneliti

membagikan lembar evaluasi kepada masing-masing siswa. Soal evaluasi terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan siswa diberi waktu 30 menit untuk mengerjakan lembar evaluasi tersebut. Guru mengingatkan siswa untuk mengerjakan soal secara mandiri dan jujur. Setelah siswa selesai mengerjakan soal evaluasi, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang dibahas pada pertemuan ini. Guru menjelaskan gambaran materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya, yaitu *typografi*. Guru kembali mengingatkan siswa untuk membaca materi terlebih dahulu sebelum pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran pada pertemuan hari ini ditutup dengan salam.

3) Tahap Observasi

Pada pertemuan kedua siklus I, guru semakin baik dalam menerapkan model pembelajaran *make a match* dari awal hingga akhir pembelajaran. Partisipasi siswa juga mengalami peningkatan karena siswa aktif mencoba membuat objek menggunakan *tool* yang dijelaskan guru. Saat pembagian kartu, kelas tidak kondusif karena siswa berbisik-bisik dengan kelompok seberang untuk mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban mereka. Saat dilaksanakannya pencarian pasangan kartu, masih ada siswa yang panik karena belum menemukan pasangan kartu sehingga membuat suasana kelas menjadi gaduh. Terdapat siswa yang berinisiatif untuk duduk tenang setelah memperoleh pasangan kartu agar dapat membantu ruang gerak siswa lain yang belum menemukan pasangan. Dari pencarian pasangan kartu dan dilaksanakannya presentasi, dua siswa belum menemukan pasangan kartunya dan empat siswa bertukar pasangan kartunya. Saat presentasi, perhatian siswa mulai terfokus pada pasangan presentasi, meskipun masih terdapat siswa yang mengobrol dan membuka sosial media. Jumlah siswa yang mengantuk semakin berkurang.

Siswa yang malu untuk menyampaikan pendapatnya di depan kelas masih dibimbing oleh guru saat melakukan presentasi. Tabel 13 merupakan hasil observasi partisipasi siswa yang diperoleh pada pertemuan kedua:

Tabel 13. Data Hasil Observasi Partisipasi Siswa Pertemuan II Siklus I

No	Sub Indikator Siswa	Jumlah Siswa Partisipasi	Total Skor	Persentase
1.	Memperhatikan penjelasan guru	23	23	71.87%
2.	Mencatat materi penting yang disampaikan guru	21	21	65.62%
3.	Ketepatan mencari pasangan kartu	26	26	81.25%
4.	Interaksi yang baik saat mencari pasangan kartu	23	23	71.87%
5.	Tepat waktu dalam mencari pasangan kartu	28	28	87.50%
6.	Kerjasama yang baik saat presentasi	23	23	71.87%
7.	Penguasaan materi yang baik saat presentasi	22	22	68.75%
8.	Memperhatikan saat guru/siswa lain mengajukan pertanyaan	23	23	71.87%
9.	Ketepatan menjawab pertanyaan	24	24	75.00%
10.	Memperhatikan saat kelompok lain presentasi	21	21	65.62%
11.	Menjaga kondusivitas selama pembelajaran berlangsung	19	19	59.37%
12.	Mentaati peraturan pembelajaran menggunakan model <i>Make A Match</i>	20	20	62.50%
13.	Antusias mengikuti pembelajaran	23	23	71.87%
Rata-rata Partisipasi Siswa				71.15%

Pada akhir pelaksanaan penelitian pertemuan kedua, dilaksanakan evaluasi hasil belajar siswa. Evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan dalam bentuk lembar soal yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Tabel 14 merupakan data nilai evaluasi hasil belajar siswa:

Tabel 14. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

NO	NAMA SISWA	NILAI EVALUASI	KETERANGAN
1.	Responden 1	80	TUNTAS
2.	Responden 2	80	TUNTAS
3.	Responden 3	75	BELUM TUNTAS
4.	Responden 4	90	TUNTAS
5.	Responden 5	85	TUNTAS
6.	Responden 6	80	TUNTAS
7.	Responden 7	80	TUNTAS
8.	Responden 8	80	TUNTAS
9.	Responden 9	70	BELUM TUNTAS
10.	Responden 10	75	BELUM TUNTAS
11.	Responden 11	70	BELUM TUNTAS
12.	Responden 12	75	BELUM TUNTAS
13.	Responden 13	80	TUNTAS
14.	Responden 14	85	TUNTAS
15.	Responden 15	75	BELUM TUNTAS
16.	Responden 16	70	BELUM TUNTAS
17.	Responden 17	75	BELUM TUNTAS
18.	Responden 18	80	TUNTAS
19.	Responden 19	60	BELUM TUNTAS
20.	Responden 20	80	TUNTAS
21.	Responden 21	80	TUNTAS
22.	Responden 22	80	TUNTAS
23.	Responden 23	85	TUNTAS
24.	Responden 24	80	TUNTAS
25.	Responden 25	75	BELUM TUNTAS
26.	Responden 26	85	TUNTAS
27.	Responden 27	85	TUNTAS
28.	Responden 28	80	TUNTAS
29.	Responden 29	75	BELUM TUNTAS
30.	Responden 30	80	TUNTAS
31.	Responden 31	75	BELUM TUNTAS
32.	Responden 32	80	TUNTAS
RATA-RATA		78.28	
NILAI TERTINGGI		90	
NILAI TERENDAH		60	
JUMLAH NILAI ≥ 78		20	
PERSENTASE KETUNTASAN		62.50%	

Rata-rata kelas yang diperoleh dari hasil belajar siswa adalah 78.28. Jika dilihat dari rata-rata kelas, siklus I sudah mencapai KKM. Namun jika dilihat dari jumlah siswa yang telah mencapai KKM, hanya 20 siswa yang mencapainya. 12 siswa belum mencapai KKM. Jika dipersentasekan, ketuntasan siswa kelas X

Multimedia hanya 62.50%, belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian yaitu minimal 75% dari jumlah siswa kelas X Multimedia. Nilai terendah yang diperoleh pada evaluasi hasil belajar siklus I adalah 60 dan nilai tertinggi yang diperoleh adalah 90.

4) Tahap Refleksi

Dari hasil pelaksanaan pertemuan kedua siklus I, diperoleh data bahwa siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran walaupun masih belum terlalu paham dengan model *make a match*, karena mereka terbiasa dengan metode ceramah dan tanya jawab sehingga siswa lebih pasif dalam pembelajaran. Berikut merupakan kekurangan yang ditemukan saat pelaksanaan penelitian pertemuan kedua siklus I:

- a) Kondusivitas pembelajaran belum terjaga dengan baik saat mencari pasangan kartu.
- b) Masih banyak siswa yang mendahului untuk mencari pasangan kartunya sebelum tanda mulai dibunyikan.
- c) Enam siswa belum memperoleh pasangan kartu dengan benar.
- d) Persentase rata-rata partisipasi siswa sebanyak 71.15% dan belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian.
- e) Mayoritas siswa saling bekerjasama atau membuka modul saat dilaksanakannya evaluasi hasil belajar.
- f) Rata-rata kelas dari evaluasi hasil belajar siswa telah mencapai KKM yaitu 78.28, namun persentase ketuntasan setiap siswa hanya mencapai 62.50% atau sebanyak 20 siswa yang telah mencapai KKM.

- g) Saat dilaksanakannya presentasi, masih banyak siswa yang mengobrol dan bermain komputer sehingga tidak fokus memperhatikan pasangan lain yang melakukan presentasi.

Dari hasil pelaksanaan penelitian siklus I selama dua pertemuan, dapat dibuat rangkuman kelebihan dan kekurangan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*, diantaranya:

a. Kelebihan

- 1) Karena *make a match* dikemas dalam bentuk permainan, partisipasi aktif siswa nampak saat pembelajaran terutama saat mencari pasangan kartu.
- 2) Siswa dibiasakan membaca modul sebelum pelaksanaan pembelajaran agar dapat mencari pasangan kartunya dengan tepat.
- 3) Seluruh siswa terlibat aktif mulai awal hingga akhir pembelajaran.
- 4) Guru tidak lagi berperan sebagai pembicara dan siswa sebagai pendengar, namun guru sebagai pembimbing dan fasilitator pembelajaran, sedangkan siswa sebagai subjek pembelajar.
- 5) Ilmu diperoleh dari hasil belajar bersama, tidak hanya dari guru yang menentukan benar tidaknya materi yang sedang dipresentasikan.
- 6) Melatih keberanian siswa untuk tampil dan mengemukakan pendapat di depan umum.
- 7) Belajar berinteraksi yang baik dengan teman-temannya.
- 8) Melatih gerak motorik siswa, tidak hanya belajar dengan panca indera saja.
- 9) Belajar disiplin, mentaati peraturan yang berlaku, dan menghargai waktu.
- 10) Belajar untuk menyelesaikan tanggungjawab dalam batas waktu yang telah disepakati.

11) Memupuk kerjasama antarsiswa dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban yang diperoleh.

b. Kekurangan

- 1) Jika guru tidak dapat mengkondisikan kelas dengan baik, kelas menjadi tidak kondusif karena siswa gaduh saat mencari pasangan kartu.
- 2) Guru perlu mempersiapkan berbagai perangkat untuk model *make a match*, yaitu membuat pertanyaan dan jawaban masing-masing sebanyak 16 pertanyaan dan jawaban.
- 3) Sebelum pelaksanaan, guru harus memperkirakan durasi waktu pelaksanaan agar tidak terlalu lama bermain dan semua kompetensi yang ditargetkan dapat tersampaikan.
- 4) Guru berperan besar dalam membimbing siswa pada setiap tahapnya sehingga jika tidak ada guru yang membimbing, pembelajaran tidak dapat berlangsung dengan baik.
- 5) Saat pelaksanaan presentasi, siswa yang pandai diandalkan untuk menjawab pertanyaan dari teman-temannya.

Berdasarkan hasil refleksi serta kelebihan dan kekurangan yang dihadapi selama pelaksanaan siklus I menggunakan model pembelajaran *make a match*, perlu dilaksanakan penelitian pada siklus selanjutnya karena pada siklus I kriteria keberhasilan penelitian belum tercapai sesuai yang telah ditetapkan. Sehingga, penelitian dilanjutkan pada siklus II yang dilaksanakan pada minggu kedua penelitian.

2. Siklus II

a. Pertemuan Pertama

1) Tahap Perencanaan

Pelaksanaan penelitian pada siklus II hampir sama dengan siklus I. Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti mempersiapkan perangkat yang mendukung pembelajaran mulai dari RPP, modul pembelajaran, kartu *make a match*, lembar observasi partisipasi siswa, media mengajar berupa *power point*, kartu nama siswa, dan alat dokumentasi. Peneliti bersama guru juga mempertimbangkan hal-hal yang harus diperbaiki dari pelaksanaan siklus I dan menerapkannya pada siklus II agar hasil yang diperoleh dapat meningkat dari siklus I. Hal-hal yang perlu diperbaiki untuk pelaksanaan siklus II adalah:

- 1) Guru memberikan masukan kepada siswa untuk lebih rajin membaca modul dan literatur terkait materi sebelum pelaksanaan pembelajaran agar semua siswa lebih siap menerima materi dan dapat mencari pasangan kartu dengan tepat.
- 2) Guru meminta siswa untuk menjaga kondusivitas selama pembelajaran, terutama saat mencari pasangan kartu. Siswa yang sudah berpasangan diharuskan segera duduk dan tenang agar memudahkan siswa lain yang belum memperoleh pasangan kartu.
- 3) Karena siswa sudah berusaha mencari pasangan kartu sebelum tanda mulai mencari kartu dibunyikan, guru mengubah posisi kedua kelompok saling membelakangi saat pembagian kartu dan siswa dapat berbalik arah setelah tanda dimulainya mencari kartu dibunyikan.
- 4) Selama presentasi, siswa diharapkan lebih fokus kepada materi dan meninggalkan sejenak hal-hal di luar pembelajaran. Guru membuat peraturan

selama presentasi, siswa diharuskan duduk berkumpul di tengah-tengah kelas.

- 5) Saat presentasi, setiap siswa harus ikut menanggapi pertanyaan dari teman-temannya, tidak hanya mengandalkan pasangannya yang lebih pintar.
- 6) Siswa diharapkan lebih aktif menanggapi dan memperhatikan guru ataupun saat rekannya sedang melakukan presentasi agar siswa lebih paham pada setiap materi yang sedang dibahas.
- 7) Siswa diharapkan mengerjakan evaluasi hasil belajar tanpa bekerja sama dan membuka modul agar hasil evaluasi dapat memperoleh hasil yang maksimal dan jujur.

2) Pelaksanaan Tindakan

Siklus II dilaksanakan pada Senin, 6 April 2015 dan Kamis, 9 April 2015. Materi yang akan dibahas pada siklus ini adalah materi pada Kompetensi Dasar (KD) mendesain teks multimedia dengan rincian materi pengenalan teks dan *typografi, typeface, font, font size, font style, anatomi dan geometri huruf, leading, kerning, tracking, alignment, multiple masters, dan true type*. Materi pengenalan teks, *typografi, typeface, font, font size, dan font style* akan dipelajari pada pertemuan pertama. Sedangkan materi anatomi dan geometri huruf, *leading, kerning, tracking, alignment, multiple masters, dan true type* akan dipelajari pada pertemuan kedua. Pelaksanaan penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan hari Senin, 6 April 2015 pada pukul 07.45 setelah upacara bendera sampai dengan pukul 10.45. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pengondisian kelas dan siswa. Setelah semua

siswa duduk pada bangku masing-masing, ketua kelas memimpin doa dan mengucapkan salam kepada guru. Guru menjawab salam siswa dan melakukan presensi siswa. Dari hasil presensi siswa, semua siswa kelas X Multimedia sebanyak 32 siswa hadir pada hari ini. Selanjutnya, guru memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar lebih giat lagi dan mengikuti proses pembelajaran dengan lebih fokus. Guru juga mengingatkan siswa untuk menjaga kondusivitas pembelajaran terutama saat pelaksanaan *make a match*. Guru menyampaikan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan ini. Guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan mengulas materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Kemudian materi tersebut dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini. Materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini adalah pengenalan teks, *typografi*, *typeface*, *font*, *font size*, dan *font style*.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan ini dimulai pada pukul 08.15. Guru memberikan pertanyaan penalaran “jika kalian mengamati poster, apa saja hal-hal yang tercantum di dalamnya?”. Semua siswa berpikir selama beberapa saat. Satu siswa menjawab “gambar, pak”. Siswa lain menambahkan “tulisan, pak”. Guru membenarkan pendapat siswa dan memberikan penjelasan yang lebih lengkap. Semua siswa diminta untuk membuka lembar kerja CorelDraw di samping guru menjelaskan materi pengenalan teks dan *typografi*. Guru menginstruksikan siswa untuk mengetik “SMK Negeri 6 Purworejo” dengan font Times New Roman+12pt+*italic*. Guru menginstruksikan hal tersebut agar siswa mengetahui perbedaan *typeface*, *font*, dan *font style*. Guru menjelaskan materi di samping berkeliling kelas untuk mengetahui hasil kerja siswa dan membantu siswa jika belum memahami materi.

Di sela-sela penyampaian materi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami. Satu siswa bertanya tentang contoh *typeface* yang lain. Pada materi *font size*, guru menulis empat huruf *alphabet* yaitu A, d, q, dan c dan menggambar lima anak panah di sekitar huruf sebagai keterangan. Guru mempersilakan dua siswa untuk mengidentifikasi nama-nama bagian yang ditunjuk oleh anak panah sesuai pemahaman mereka. Kedua siswa secara bergantian maju dan menuliskan jawaban dengan benar dan lengkap. Metode praktik dan tanya jawab diterapkan hingga semua materi telah disampaikan.

Setelah semua materi selesai dibahas, guru menginstruksikan siswa untuk membentuk dua kelompok besar. Karena pada pertemuan sebelumnya 16 siswa yang berada di posisi kelas sebelah kiri telah memperoleh kartu pertanyaan, maka pada pertemuan ini 16 siswa sebelah kiri kelas memperoleh kartu jawaban, sedangkan 16 siswa yang duduk di sebelah kanan kelas memperoleh kartu pertanyaan. Guru membagikan kartu pertanyaan dibantu peneliti yang membagikan kartu jawaban dengan posisi saling membelakangi antarkelompok. Guru dan siswa sepakat mencari pasangan kartu dengan durasi waktu maksimal tiga menit. Guru kembali meminta siswa untuk menjaga kondusifitas kelas selama mencari kartu. Bagi siswa yang telah berpasangan dan melapor kepada guru, diharuskan duduk tenang agar memudahkan teman yang lain dalam mencari pasangan kartunya.

Pada hitungan ketiga, siswa bersegera untuk mencari pasangan kartu yang mereka peroleh. Di awal waktu pencarian, kelas masih gaduh. Namun satu menit kemudian, kegaduhan mulai berkurang karena 8 siswa telah menemukan pasangannya masing-masing. Siswa yang telah menemukan pasangan kartunya,

duduk tenang bersama pasangannya masing-masing. Pada menit ketiga, saat guru menginstruksikan siswa untuk berhenti mencari pasangan kartunya, semua siswa telah menemukan pasangan kartunya. Tidak ada siswa yang belum berpasangan. Guru mulai memanggil setiap pasangan untuk melakukan presentasi. Presentasi diawali oleh pasangan dengan nomor soal satu sampai dengan ke enam belas. Semua siswa bertugas untuk mengoreksi kesesuaian antara pertanyaan dengan jawaban pasangan siswa yang sedang maju presentasi. Jika belum sesuai, mereka mundur terlebih dahulu.

Dari hasil pelaksanaan presentasi, semua siswa telah berpasangan sesuai pertanyaan dan jawaban yang benar. Tabel 15 merupakan data hasil pencarian pasangan kartu pada pertemuan pertama:

Tabel 15. Data Hasil Pencarian Pasangan Kartu Pertemuan I Siklus II

Nomor Pertanyaan	Nama Pemegang Kartu	Nomor Jawaban	Nama Pemegang Kartu	Keterangan
1	FNS	P	BNS	
2	Kris	N	RD	
3	DK	F	RAN	
4	AS	O	DKU	
5	BK	G	GP	
6	Sus	D	DI	
7	INS	C	EDA	
8	NS	I	DAS	
9	RDA	B	EA	TERCEPAT
10	DO	J	HI	
11	NTP	H	AH	
12	LW	M	UA	
13	SSW	K	Ind	
14	JO	E	TM	
15	MI	L	TH	
16	EF	A	Sup	

Di akhir presentasi, guru kembali memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami. Selama pelaksanaan pembelajaran dari awal hingga presentasi, fokus siswa mulai tertuju pada

pembelajaran dan mengurangi hal-hal di luar pembelajaran, seperti membuka media sosial dan mengobrol dengan teman sebelahnya karena guru mengajak siswa untuk duduk bersama di tengah kelas. Setiap siswa yang presentasi wajib ikut menanggapi pertanyaan dari teman-temannya, tidak hanya mengandalkan pasangannya yang lebih pandai. Kegiatan inti berlangsung selama 130 menit sampai dengan pukul 10.20.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup diawali dengan membuat kesimpulan materi yang telah dibahas pada pertemuan ini. Lima siswa secara bergantian menyimpulkan kembali materi yang dipelajari hari ini. Guru memberi apresiasi tentang pembelajaran hari ini. Semua siswa telah berkelompok dengan benar dan tepat waktu. Kondusivitas pembelajaran juga sudah terjaga dengan baik. Guru memberikan gambaran materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya, yaitu anatomi dan geometri huruf, *leading*, *kerning*, *tracking*, *alignment*, *multiple masters*, dan *true type*. Guru kembali mengingatkan siswa untuk membaca modul dan literatur lain yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari sebelum dimulainya pembelajaran agar semua siswa dapat menemukan pasangan kartunya dengan benar dan tepat waktu. Pembelajaran selesai pada pukul 10.45 dan ditutup dengan salam.

3) Tahap Observasi

Dari hasil observasi pertemuan pertama siklus II, guru semakin terbiasa mengajar dengan menggunakan model *make a match*. Siswa juga semakin terbiasa belajar dengan model pembelajaran *make a match*. Mereka antusias dalam mencari pasangan kartu. Terlihat dari tiga menit waktu pencarian pasangan kartu, tidak ada siswa yang belum memperoleh pasangan kartu. Siswa

juga mematuhi peraturan *make a match* dengan tidak mencari pasangan sebelum tanda mulai dibunyikan. Dari hasil presentasi, semua siswa telah berpasangan dengan benar dan sesuai antara kartu pertanyaan dan jawabannya. Kondusivitas pembelajaran terutama saat mencari pasangan juga semakin baik. Siswa yang telah berpasangan segera melapor dan berinisiatif untuk duduk tenang bersama pasangannya. Selama presentasi, fokus siswa mulai tertuju pada pasangan presentasi karena mereka duduk berkumpul di tengah kelas. Sebagian besar siswa memperhatikan dan dengan antusias menanggapi pertanyaan, meskipun masih ada siswa yang mengobrol dengan rekan sebelahny. Siswa yang malu tampil di depan kelas mulai membiasakan diri untuk tampil karena dukungan dari teman-teman dan bimbingan dari guru. Semua siswa telah ikut serta dalam presentasi, tidak hanya mengandalkan pasangannya yang lebih pandai. Tabel 16 merupakan hasil observasi berdasarkan lembar observasi partisipasi siswa yang diisi oleh ketiga observer penelitian:

Tabel 16. Data Hasil Observasi Partisipasi Siswa Pertemuan I Siklus II

No	Sub Indikator Siswa	Jumlah Siswa Partisipasi	Total Skor	Persentase
1.	Memperhatikan penjelasan guru	24	24	75.00%
2.	Mencatat materi penting yang disampaikan guru	23	23	71.87%
3.	Ketepatan mencari pasangan kartu	32	32	100%
4.	Interaksi yang baik saat mencari pasangan kartu	24	24	75.00%
5.	Tepat waktu dalam mencari pasangan kartu	32	32	100%
6.	Kerjasama yang baik saat presentasi	23	23	71.87%
7.	Penguasaan materi yang baik saat presentasi	23	23	71.87%
8.	Memperhatikan saat	24	24	75.00%

	guru/siswa lain mengajukan pertanyaan			
9.	Ketepatan menjawab pertanyaan	25	25	78.12%
10.	Memperhatikan saat kelompok lain presentasi	23	23	71.87%
11.	Menjaga kondusivitas selama pembelajaran berlangsung	23	23	71.87%
12.	Mentaati peraturan pembelajaran menggunakan model <i>Make A Match</i>	24	24	75.00%
13.	Antusias mengikuti pembelajaran	24	24	75.00%
Rata-rata Partisipasi Siswa				77.88%

4) Tahap Refleksi

Dari hasil observasi pertemuan pertama, partisipasi siswa selama proses pembelajaran meningkat menjadi lebih baik. Berikut rincian hal-hal yang dimaksud:

- a) Siswa telah terbiasa melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match* sehingga siswa lebih cekatan ketika guru memberi instruksi.
- b) Seluruh siswa telah berpasangan dengan benar dan tepat waktu dalam mencari pasangan kartunya.
- c) Tidak ada siswa yang mencari pasangan kartu sebelum tanda mulai mencari dibunyikan.
- d) Suasana pembelajaran lebih kondusif karena siswa berinisiatif untuk duduk tenang bersama pasangannya setelah menemukan pasangan dan melapor kepada guru.
- e) Siswa mulai fokus mengikuti pembelajaran, karena mereka diajak untuk duduk berkumpul di tengah kelas.

- f) Seluruh siswa terlibat aktif dalam presentasi, tidak lagi mengandalkan pasangannya yang lebih pandai.
- g) Siswa yang malu untuk tampil di depan kelas mulai terbiasa untuk tampil dan mengemukakan pendapat di depan rekan-rekannya.
- h) Persentase rata-rata partisipasi siswa meningkat menjadi, yaitu 77.88% dan telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian.

b. Pertemuan Kedua

1) Tahap Perencanaan Tindakan

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti mempersiapkan perangkat yang mendukung pembelajaran mulai dari RPP, modul pembelajaran, kartu *make a match*, lembar observasi partisipasi siswa, lembar evaluasi hasil belajar siswa, media mengajar berupa *power point*, kartu nama siswa, dan alat dokumentasi.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada Kamis, 9 April 2015 pukul 07.00 sampai dengan pukul 10.00. Materi yang disampaikan pada pertemuan ini adalah materi anatomi dan geometri huruf, *leading*, *kerning*, *tracking*, *alignment*, *multiple masters*, dan *true type*. Berikut merupakan langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan kedua siklus II:

a) Kegiatan Awal

Pembelajaran diawali dengan pengkondisian kelas dan siswa. Setelah semua siswa duduk pada bangku masing-masing, ketua kelas memimpin doa dan mengucapkan salam kepada guru. Guru menjawab salam dari siswa. Guru melakukan presensi kehadiran siswa. Dari data presensi kehadiran siswa, 32 siswa kelas X Multimedia hadir pada pertemuan ini. Sebelum dimulainya pembelajaran, guru memberikan motivasi kepada siswa untuk semakin

semangat dalam belajar agar dapat mencapai cita-cita yang mereka impikan. Selanjutnya, guru menyampaikan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan ini. Guru memberikan apersepsi dengan mengulas materi yang dibahas pada pertemuan lalu, selanjutnya guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi hari ini.

b) Kegiatan Inti

Guru memberikan sebuah pertanyaan “apa persamaan antara tubuh manusia dengan huruf?”. Kelas seketika hening karena siswa belum memahami maksud pertanyaan dari guru. Karena siswa masih belum memahami pertanyaan, guru memberikan penjelasan bahwa tubuh manusia dengan huruf memiliki kesamaan yaitu sama-sama memiliki anatomi. Guru menanyakan kepada siswa apakah semalam sudah membaca materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini dan siswa secara serempak menjawab sudah membacanya. Selanjutnya guru menuliskan beberapa huruf *alphabet* di papan tulis. Materi pertama yang dibahas adalah anatomi bentuk huruf. Guru mempersilakan dua siswa untuk maju dan mengidentifikasi kelompok huruf. Tiga siswa berebut untuk maju ke depan kelas. Satu siswa yang belum mendapat kesempatan untuk maju dipersilakan untuk maju saat mengidentifikasi geometri huruf. Setelah guru mengoreksi hasil identifikasi siswa tentang anatomi bentuk huruf, guru menuliskan huruf *alphabet* dari A sampai dengan Z untuk identifikasi geometri huruf. Siswa kembali saling berebut untuk maju.

Materi selanjutnya adalah *leading*, *kerning*, dan *tracking*. Guru menulis “belajar” pada papan tulis dan memberikan beberapa tanda panah untuk keterangan-keterangan *leading* dan *kerning*. Satu siswa dengan antusias ingin menunjukkan mana yang disebut *leading* dan *kerning* pada tulisan tersebut. Satu

siswa yang maju menjawab dengan benar mana yang disebut *leading* dan *Kerning*. Untuk materi *alignment*, guru meminta siswa untuk membuka lembar kerja CorelDaw dan mengetik “Budi bersekolah di kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo. Setiap hari Budi berangkat sekolah pada pukul 06.15 menggunakan sepeda onta milik ayahnya.” Setelah semua siswa mengetik dua kalimat tersebut, guru menginstruksikan siswa untuk mengatur tulisan tersebut dengan *left alignment* atau rata kiri, kemudian *right alignment* atau rata kanan, kemudian *center alignment* atau rata tengah, kemudian *justify alignment* atau rata kiri-kanan. Setelah semua siswa mencoba, guru mengajak siswa untuk mengidentifikasi perbedaan keempat perataan tersebut. Untuk materi *tracking*, *multiple master* dan *true type*, guru menjelaskan secara langsung karena *multiple master* dan *true type* merupakan materi tambahan sebagai pengetahuan untuk siswa sesuai petunjuk dari silabus.

Guru menanyakan kepada siswa apakah sudah memahami materi yang baru saja disampaikan. Siswa dengan serempak menjawab sudah paham. Guru mengajak siswa untuk mulai bermain *make a match*. Seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya, kelas dibagi menjadi dua kelompok besar. Hari ini, kelompok siswa yang duduk di sebelah kanan kelas memperoleh kartu jawaban, sedangkan kelompok siswa yang duduk di sebelah kiri memperoleh kartu pertanyaan. Guru membagikan kartu pertanyaan dan peneliti membagikan kartu jawaban dengan posisi saling membelakangi antar kelompok. Waktu yang disepakati untuk mencari pasangan kartu adalah selama tiga menit. Di saat pembagian kartu, semua siswa mulai memikirkan jawaban atau pertanyaan dari kartu mereka. Tidak ada yang berusaha mencari pasangan kartu sebelum tanda mulai dibunyikan. Pada hitungan ketiga, semua siswa mencari pasangan kartu

yang diperolehnya. Suasana kelas lebih kondusif karena siswa lebih tenang dan tidak panik, serta cepat bergerak tanpa banyak bersuara. Pada detik ke 20, satu pasangan siswa telah melapor kepada guru bahwa telah memperoleh pasangan. Disusul oleh pasangan lain yang melapor. Siswa yang telah memperoleh pasangan berinisiatif untuk duduk bersama pasangan masing-masing. Tiga menit telah habis dan semua siswa telah memperoleh pasangan. Tidak ada siswa yang belum memperoleh pasangan kartunya. Pembelajaran dilanjutkan dengan presentasi setiap pasangan kartu mulai dari nomor kartu 1 sampai dengan 16.

Selama presentasi, semua siswa mengoreksi kesesuaian antara pasangan pertanyaan dan jawaban dari teman-temannya. Dari hasil presentasi, 16 pasangan kartu yang dicari siswa telah sesuai antara pertanyaan dan jawabannya. Tabel 17 merupakan data hasil pencarian pasangan dan presentasi setiap pasangan:

Tabel 17. Data Hasil Pencarian Pasangan Kartu Pertemuan II Siklus II

Nomor Pertanyaan	Nama Pemegang Kartu	Nomor Jawaban	Nama Pemegang Kartu	Keterangan
1	INS	F	NTP	
2	RD	A	DKU	
3	Sus	E	TM	
4	DK	D	SSW	
5	BK	B	EDA	
6	AH	J	DI	
7	BNS	K	UA	
8	AS	C	NTP	TERCEPAT
9	DO	H	Kris	
10	EA	M	TH	
11	NA	G	GP	
12	EF	N	JO	
13	Ind	L	RAN	
14	RDA	I	HI	
15	FNS	P	LW	
16	Sup	O	MI	

Di akhir presentasi, guru kembali memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami. Selama pelaksanaan pembelajaran dari awal hingga presentasi, fokus siswa sudah tertuju pada pembelajaran dan tidak ada yang bermain komputer, membuka media sosial, dan mengobrol dengan teman sebelahny. Semua siswa antusias untuk terlibat dalam pembelajaran. Siswa berinisiatif untuk duduk bergabung dengan teman yang lain dan memperhatikan pembelajaran. Kegiatan inti berlangsung selama 120 menit sampai dengan pukul 09.20.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup diawali dengan melakukan evaluasi hasil belajar pada siklus II. Waktu pelaksanaan evaluasi adalah selama 30 menit dengan jumlah soal 20 dalam bentuk pilihan ganda. Guru meminta siswa untuk mengerjakan lembar evaluasi secara mandiri, jujur, serta tidak membuka catatan atau modul yang mereka miliki. Setelah selesai mengerjakan lembar evaluasi hasil belajar, guru bersama siswa membuat kesimpulan materi yang telah dibahas pada pertemuan ini. Guru memberi apresiasi tentang pembelajaran hari ini. Semua siswa telah berkelompok dengan benar dan tepat waktu serta menjaga kondusivitas pembelajaran baik dari awal hingga akhir pembelajaran. Pembelajaran selesai pada pukul 10.00 dan ditutup dengan salam.

3) Tahap Observasi

Dari hasil observasi pertemuan kedua siklus II, pelaksanaan pembelajaran menggunakan *make a match* semakin baik. Dilihat dari guru yang semakin lancar dalam menerapkan model pembelajaran *make a match* di dalam kelas. Begitu pula dengan siswa, mereka semakin terbiasa dengan model pembelajaran *make a match* baik dari segi peraturan hingga langkah-langkahnya. Kondusivitas kelas

semakin baik karena masing-masing siswa bisa mengontrol diri mereka agar tidak gaduh dan mengikuti pembelajaran dengan tertib. Siswa yang sebelumnya malu untuk tampil di depan teman-temannya sudah berani maju di depan kelas dan mengidentifikasi huruf yang tertulis di papan tulis. Tidak ada siswa yang berusaha mencari pasangan kartunya sebelum tanda mulai dibunyikan. Antusiasme dalam mencari kartu sama dengan saat pertemuan sebelumnya, semua siswa memperoleh pasangan kartu dalam waktu maksimal tiga menit. Siswa yang telah berpasangan segera melapor dan berinisiatif untuk duduk tenang bersama pasangannya. Saat presentasi, seluruh siswa bergabung di tengah kelas bersama teman-teman yang lain untuk memperhatikan presentasi. Seluruh siswa ikut berperan serta dalam presentasi dan tidak ada yang mengandalkan antar satu sama lain. Tidak ada siswa yang melakukan hal lain selain yang berhubungan dengan pembelajaran. Dari hasil presentasi, semua siswa telah berpasangan dengan benar dan sesuai antara kartu pertanyaan dan jawabannya. Tabel 18 merupakan hasil observasi berdasarkan lembar observasi partisipasi siswa yang diisi oleh ketiga observer penelitian:

Tabel 18. Data Hasil Observasi Partisipasi Siswa Pertemuan II Siklus II

No	Sub Indikator Siswa	Jumlah Siswa Partisipasi	Total Skor	Persentase
1.	Memperhatikan penjelasan guru	25	25	78.12%
2.	Mencatat materi penting yang disampaikan guru	25	25	78.12%
3.	Ketepatan mencari pasangan kartu	32	32	100%
4.	Interaksi yang baik saat mencari pasangan kartu	27	27	84.37%
5.	Tepat waktu dalam mencari pasangan kartu	32	32	100%
6.	Kerjasama yang baik saat presentasi	26	26	81.25%
7.	Penguasaan materi yang baik saat presentasi	25	25	78.12%

8.	Memperhatikan saat guru/siswa lain mengajukan pertanyaan	26	26	81.25%
9.	Ketepatan menjawab pertanyaan	26	26	81.25%
10.	Memperhatikan saat kelompok lain presentasi	25	25	78.12%
11.	Menjaga kondusivitas selama pembelajaran berlangsung	26	26	81.25%
12.	Mentaati peraturan pembelajaran menggunakan model <i>Make A Match</i>	27	27	84.37%
13.	Antusias mengikuti pembelajaran	26	26	81.25%
Rata-rata Partisipasi Siswa				83.65%

Pada akhir pelaksanaan penelitian pertemuan kedua, dilaksanakan evaluasi hasil belajar siswa. Evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan dalam bentuk lembar soal yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Tabel 19 merupakan data nilai evaluasi hasil belajar siswa:

Tabel 19. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

NO	NAMA SISWA	NILAI EVALUASI	KETERANGAN
1.	Responden 1	80	TUNTAS
2.	Responden 2	85	TUNTAS
3.	Responden 3	80	TUNTAS
4.	Responden 4	90	TUNTAS
5.	Responden 5	90	TUNTAS
6.	Responden 6	80	TUNTAS
7.	Responden 7	85	TUNTAS
8.	Responden 8	85	TUNTAS
9.	Responden 9	85	TUNTAS
10.	Responden 10	75	BELUM TUNTAS
11.	Responden 11	80	TUNTAS
12.	Responden 12	75	BELUM TUNTAS
13.	Responden 13	85	TUNTAS
14.	Responden 14	85	TUNTAS
15.	Responden 15	85	TUNTAS
16.	Responden 16	75	BELUM TUNTAS
17.	Responden 17	75	BELUM TUNTAS
18.	Responden 18	90	TUNTAS
19.	Responden 19	70	BELUM TUNTAS
20.	Responden 20	90	TUNTAS
21.	Responden 21	85	TUNTAS
22.	Responden 22	85	TUNTAS
23.	Responden 23	85	TUNTAS

24.	Responden 24	85	TUNTAS
25.	Responden 25	75	BELUM TUNTAS
26.	Responden 26	90	TUNTAS
27.	Responden 27	90	TUNTAS
28.	Responden 28	80	TUNTAS
29.	Responden 29	80	TUNTAS
30.	Responden 30	80	TUNTAS
31.	Responden 31	80	TUNTAS
32.	Responden 32	85	TUNTAS
RATA-RATA		82.65	
NILAI TERTINGGI		90	
NILAI TERENDAH		70	
JUMLAH NILAI ≥ 78		26	
PERSENTASE KETUNTASAN		81.25%	

Rata-rata kelas yang diperoleh dari hasil belajar siswa adalah 82.65. Jumlah siswa yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 26 siswa dan 6 siswa belum mencapai KKM. Jika dipersentasekan, ketuntasan siswa kelas X Multimedia hanya 81.25%. Hasil tersebut telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yaitu minimal 75% dari jumlah siswa kelas X Multimedia. Nilai terendah yang diperoleh pada evaluasi hasil belajar siklus II adalah 70 dan nilai tertinggi yang diperoleh adalah 90.

4) Tahap Refleksi

Pada refleksi siklus II, peneliti bersama guru mata pelajaran menganalisis kembali hasil dari pengamatan dan evaluasi hasil belajar selama satu siklus, apakah sudah mencapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan atau belum. Berdasarkan hasil pengamatan, diperoleh informasi sebagai berikut:

- a) Dari 13 sub indikator data observasi partisipasi siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match*, seluruh sub indikator telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian, yaitu minimal 75%.
- b) Rata-rata partisipasi siswa pada siklus II sudah mencapai kriteria keberhasilan penelitian dengan minimal 75% yaitu mencapai 80.77.

- c) Saat pelaksanaan pembelajaran baik saat guru menyampaikan materi dan saat dilaksanakannya presentasi, mayoritas siswa telah memiliki kesadaran yang tinggi untuk fokus dalam pembelajaran dan tidak melakukan hal-hal yang tidak berhubungan dengan pembelajaran..
- d) Saat pelaksanaan pencarian kartu pasangan, kondusivitas kelas tetap terjaga karena siswa tidak panik dan tetap tenang. Saat mereka telah berpasangan, mereka memilih duduk tenang bersama pasangannya agar memudahkan siswa lain untuk mencari pasangan kartu.
- e) Semua siswa telah memperoleh pasangan kartu dengan tepat waktu dan sesuai antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban.
- f) Saat pelaksanaan evaluasi, tidak ada siswa yang berusaha mencontek atau membuka modul atau literatur lainnya.
- g) Rata-rata kelas dari evaluasi hasil belajar siswa telah mencapai KKM yaitu 82.65 dan persentase ketuntasan setiap siswa telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian minimal 75% dari jumlah siswa kelas X Multimedia, yaitu mencapai 81.25% atau sebanyak 26 siswa yang telah mencapai KKM. Siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 6 siswa atau 18.75%.

Berdasarkan hasil refleksi pelaksanaan siklus II, penelitian tindakan kelas yang dilakukan telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan, yaitu partisipasi siswa dengan masing-masing sub indikator telah memperoleh persentase minimal sebanyak 75% dan evaluasi hasil belajar siswa telah mencapai ketuntasan minimal 75% dari jumlah total siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo.

C. Pembahasan

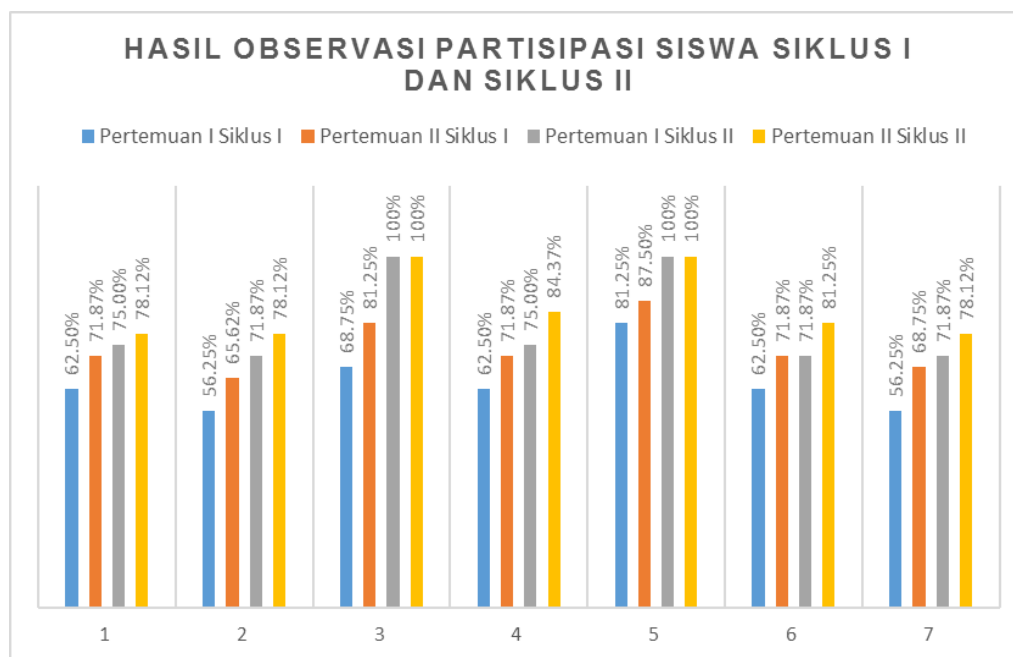
1. Model Pembelajaran *Make A Match* dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa

Setelah pelaksanaan penelitian yang dilakukan selama dua siklus, dapat diperoleh data peningkatan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Tabel 20 merupakan rekapitulasi data partisipasi siswa dari pertemuan I siklus I, pertemuan II siklus II, pertemuan I siklus II, dan pertemuan II siklus II.

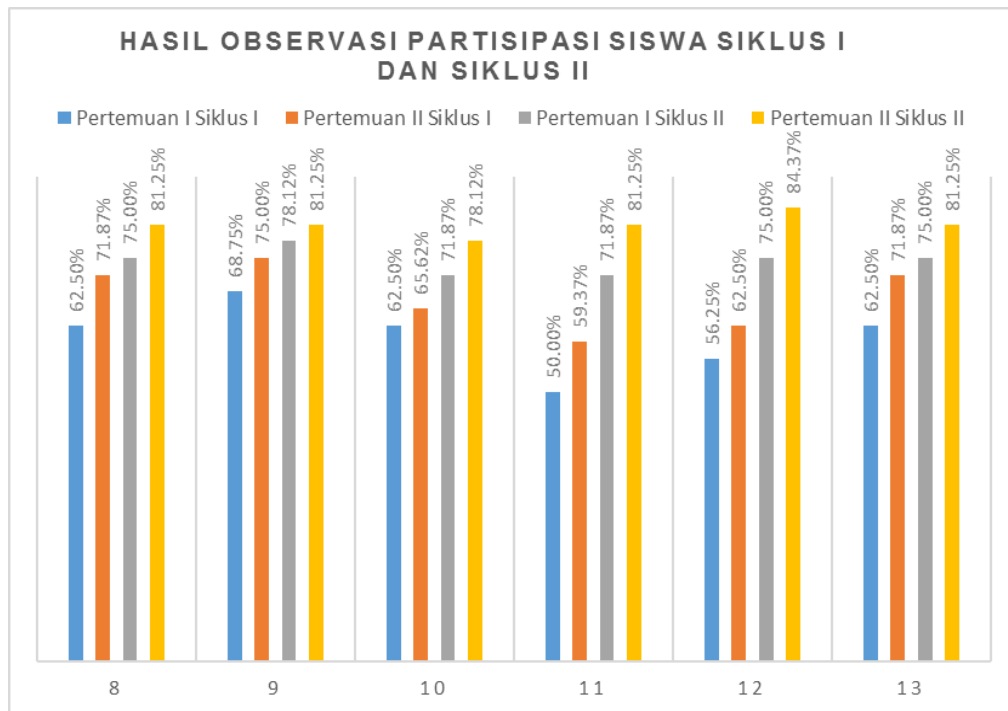
Tabel 20. Persentase Partisipasi Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Sub Indikator Siswa	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
1.	Memperhatikan penjelasan guru	62.50%	71.87%	75.00%	78.12%
2.	Mencatat materi penting yang disampaikan guru	56.25%	65.62%	71.87%	78.12%
3.	Ketepatan mencari pasangan kartu	68.75%	81.25%	100%	100%
4.	Interaksi yang baik saat mencari pasangan kartu	62.50%	71.87%	75.00%	84.37%
5.	Tepat waktu dalam mencari pasangan kartu	81.25%	87.50%	100%	100%
6.	Kerjasama yang baik saat presentasi	62.50%	71.87%	71.87%	81.25%
7.	Penguasaan materi yang baik saat presentasi	56.25%	68.75%	71.87%	78.12%
8.	Memperhatikan saat guru/siswa lain mengajukan pertanyaan	62.50%	71.87%	75.00%	81.25%
9.	Ketepatan menjawab pertanyaan	68.75%	75.00%	78.12%	81.25%
10.	Memperhatikan saat kelompok lain presentasi	62.50%	65.62%	71.87%	78.12%
11.	Menjaga kondusivitas selama pembelajaran berlangsung	50.00%	59.37%	71.87%	81.25%
12.	Mentaati peraturan pembelajaran menggunakan model <i>Make A Match</i>	56.25%	62.50%	75.00%	84.37%
13.	Antusias mengikuti pembelajaran	62.50%	71.87%	75.00%	81.25%
Rata-rata Partisipasi Siswa		62.50%	71.15%	77.88%	83.65%

Dari 13 sub indikator siswa yang diamati, semua sub indikator telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian yaitu minimal 75%. Tiga belas sub indikator yang telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian adalah sub indikator memperhatikan penjelasan guru sebanyak 76.56%, mencatat materi penting yang disampaikan guru sebanyak 75.00%, ketepatan mencari pasangan kartu sebanyak 100%, interaksi yang baik saat mencari pasangan kartu sebanyak 79.69%, tepat waktu dalam mencari pasangan kartu sebanyak 100%, kerjasama yang baik saat presentasi sebanyak 76.56%, penguasaan materi yang baik saat presentasi sebanyak 75.00%, memperhatikan saat guru/siswa lain mengajukan pertanyaan sebanyak 78.13%, ketepatan menjawab pertanyaan sebanyak 79.69%, memperhatikan saat kelompok lain presentasi sebanyak 75.00%, menjaga kondusivitas selama pembelajaran berlangsung sebanyak 76.56%, mentaati peraturan pembelajaran menggunakan model *Make A Match* sebanyak 79.69% dan antusias mengikuti pembelajaran sebanyak 78.13%.



Gambar 4. Peningkatan Partisipasi Siswa pada Siklus I dan II Sub Indikator 1-7



Gambar 5. Peningkatan Partisipasi Siswa pada Siklus I dan II Sub Indikator 8-13

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan ditunjukkan melalui gambar 4 dan 5, setiap sub indikator partisipasi siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran di kelas yang dapat meningkatkan partisipasi siswa secara aktif selama pembelajaran. Rata-rata sub indikator partisipasi siswa pada siklus I mencapai 65.50% dan meningkat pada siklus II menjadi 80.77%. Peningkatan rata-rata sub indikator siklus I ke siklus II adalah 15.27%.

Pada sub indikator pertama, yaitu memperhatikan penjelasan guru, pada pertemuan pertama siklus I hanya 62.50%. Pada pertemuan kedua meningkat menjadi 71.87%, namun belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Pada saat pelaksanaan siklus II guru selalu mengingatkan siswa untuk tetap aktif dan memperhatikan saat guru menjelaskan materi, sehingga pertemuan I persentase

naik menjadi 75.00%, sudah mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Dan pada pertemuan kedua semakin naik menjadi 78.12%.

Sub indikator kedua adalah mencatat materi penting yang disampaikan guru. Pada pertemuan pertama siklus I, persentase sangat rendah hanya 56.25%. Persentase naik pada pertemuan kedua menjadi 65.62%, namun belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Di sela-sela pembelajaran, guru mengingatkan siswa untuk rajin menambahkan catatan materi penting yang belum tercantum pada modul. Namun usaha guru dalam mengingatkan siswa belum berpengaruh banyak sehingga pada siklus II pertemuan pertama, sub indikator belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian yaitu hanya 71.87%. Pada pertemuan kedua, persentase telah mencapai kriteria meskipun kenaikan persentase tidak banyak yaitu 78.12%.

Sub indikator ketiga adalah ketepatan mencari pasangan kartu. Pada pertemuan pertama siklus I, persentase hanya mencapai 68.75%. Hal tersebut karena masih banyak siswa yang belum memperoleh pasangan kartunya dengan benar. Semakin baik pada pertemuan kedua yang telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian, yaitu 81.25. Kenaikan persentase yang sangat baik dikarenakan guru selalu memotivasi siswa untuk terbiasa membaca sebelum pembelajaran serta selalu fokus dalam pembelajaran, sehingga saat pembelajaran siswa dapat mengingat materi dan mencari pasangan kartu dengan benar. Pada siklus II pertemuan pertama melesat naik menjadi 100% dan tetap bertahan pada pertemuan kedua yaitu 100%.

Sub indikator keempat adalah interaksi yang baik saat mencari pasangan kartu. Pada pertemuan pertama siklus I, persentase hanya mencapai 62.50%. pada pertemuan kedua belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu

71.87%. Pada siklus II pertemuan pertama, persentase telah mencapai kriteria minimal yaitu 75% dan semakin naik pada pertemuan kedua yaitu mencapai 84.37%.

Sub indikator kelima adalah tepat waktu dalam mencari pasangan kartu. Sejak pertemuan pertama siklus I, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai yaitu 81.25%. Hal tersebut karena sejak awal siswa sudah semangat dalam mencari kartu dan mereka sudah terbiasa tepat waktu dalam kehidupan sehari-hari, sehingga tidak sulit untuk mencari kartu sesuai waktu yang telah disepakati. Persentase terus meningkat pada pertemuan kedua yaitu mencapai 87.50%. Pada siklus II pertemuan pertama, persentase naik menjadi 100% dan tetap bertahan sampai dengan pertemuan kedua yaitu 100%.

Sub indikator keenam yaitu kerjasama yang baik saat presentasi. Pada pertemuan pertama siklus I, persentase hanya 62.50% dan pada pertemuan kedua masih belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian yaitu 71.87%. Pada pertemuan pertama siklus II, persentase tidak berubah yaitu 71.87%. Setelah guru mengingatkan untuk bekerjasama dengan baik saat presentasi, setiap pasangan berusaha untuk saling membantu rekannya saat presentasi, sehingga pada pertemuan kedua sudah mencapai kriteria keberhasilan penelitian yaitu 81.25%.

Sub indikator ketujuh adalah penguasaan materi yang baik saat presentasi. Pada pertemuan pertama siklus I, persentase hanya mencapai 56.25% karena siswa belum terbiasa membaca sehingga berpengaruh pada penguasaan materi saat presentasi. Namun persentase terus naik pada pertemuan kedua meskipun belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian yaitu 68.75%. Persentase yang masih rendah juga dikarenakan banyak siswa yang sebenarnya sudah

memahami materi namun mereka malu untuk menyampaikannya di depan kelas sehingga yang siswa sampaikan di depan kelas belum maksimal sesuai kemampuan mereka. Pada pertemuan pertama siklus II, persentase naik menjadi 71.87% dan belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Persentase sudah mencapai kriteria keberhasilan pada pertemuan kedua namun peningkatan hanya sedikit yaitu 78.12%. Hal tersebut menunjukkan bahwa untuk membangun kepercayaan diri siswa dalam mengemukakan pendapat di depan umum membutuhkan waktu yang tidak sebentar dan guru berperan besar agar siswa yang cerdas namun pemalu tetap dapat percaya diri untuk tampil di depan umum.

Sub indikator kedelapan adalah memperhatikan saat guru/siswa lain mengajukan pertanyaan. Pada pertemuan pertama siklus I, persentase hanya mencapai 62.5%. Pada pertemuan kedua naik menjadi 71.87% namun belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Setelah guru selalu mengingatkan siswa untuk tetap fokus dalam pembelajaran, persentase naik pada pertemuan pertama siklus II mencapai 75%. Dan semakin naik pada pertemuan kedua yaitu 81.25% karena peran guru yang selalu mengemas pertanyaan dalam bentuk penalaran dan cara yang menarik.

Sub indikator kesembilan yaitu ketepatan menjawab pertanyaan. Pada pertemuan pertama siklus I, persentase mencapai 68.75%. Pada pertemuan kedua sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 75%. Dan semakin baik pada pertemuan pertama siklus II yang mencapai 78.12%. Semakin meningkat pada pertemuan kedua yaitu mencapai 81.25%. Dalam hal ini ketepatan menjawab pertanyaan tidak hanya saat presentasi, namun saat apersepsi, pembahasan materi, presentasi, hingga menyimpulkan pembelajaran.

Sub indikator kesepuluh adalah memperhatikan saat kelompok lain presentasi. Pada pertemuan pertama siklus I, persentase hanya mencapai 62.5%. Pada pertemuan kedua meningkat sedikit menjadi 65.62%. Hal tersebut dikarenakan saat presentasi, banyak pasangan presentasi yang masih malu untuk melakukan presentasi secara interaktif, sehingga teman lain yang memperhatikan merasa bosan dan mengalihkan perhatian pada hal-hal lain yang lebih menarik. Setelah guru memberikan masukan agar siswa lebih interaktif dan semangat lagi dalam presentasi, persentase meningkat pada pertemuan pertama siklus II yaitu 71.87% meskipun belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Pada pertemuan kedua meningkat 6.25% menjadi 78.12%.

Sub indikator kesebelas adalah menjaga kondusivitas selama pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan pertama siklus I, persentase hanya mencapai 50%. %. Persentase ini merupakan yang paling rendah diantara persentase sub indikator yang lain. Persentase yang rendah dikarenakan saat pertemuan pertama, siswa terlalu bersemangat belajar menggunakan model *make a match* sehingga kelas menjadi gaduh saat mencari kartu. Pada pertemuan kedua, persentase naik menjadi 59.37% dan masih jauh dari kriteria keberhasilan penelitian. Karena persentase yang masih rendah, dalam setiap pembelajaran guru selalu mengingatkan siswa untuk tetap semangat namun juga pandai mengendalikan diri terutama saat mencari kartu agar kondusivitas tetap baik selama pembelajaran. Pada pertemuan pertama siklus II, persentase naik menjadi 71.87% dan masih belum mencapai kriteria. Pada pertemuan kedua, persentase telah mencapai kriteria keberhasilan yaitu 81.25%.

Sub indikator keduabelas adalah mentaati peraturan pembelajaran menggunakan model *make a match*. Pada pertemuan pertama siklus I,

persentase hanya mencapai 56.25%. Pada pertemuan kedua naik menjadi 62.50%. Kenaikan persentase yang sedikit dikarenakan siswa masih membiasakan diri belajar menggunakan model *make a match* sehingga masih banyak siswa yang belum mentaati peraturan yang berlaku. Masih banyak siswa yang sudah mulai mencari pasangan kartu sebelum tanda mulai dibunyikan. Setelah guru rutin mengingatkan siswa untuk selalu mentaati setiap peraturan yang berlaku, persentase naik menjadi 75.00% pada pertemuan pertama siklus II dan semakin baik pada pertemuan kedua menjadi 84.37%.

Sub indikator terakhir adalah antusias mengikuti pembelajaran. Persentase yang diperoleh pada pertemuan pertama siklus I adalah 62.5%. Sejak dijelaskan mengenai model pembelajaran *make a match* yang akan dilaksanakan, siswa antusias untuk belajar. Pada pertemuan kedua antusiasme siswa meningkat menjadi 71.87%. Semakin baik dan mencapai kriteria keberhasilan penelitian pada pertemuan pertama siklus II, persentase mencapai 75%. Dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 81.25%.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan merujuk pada teori Raka Joni dan Martinis Yamin tentang 5 aspek yang dapat meningkatkan partisipasi siswa serta kaitannya dengan berbagai aktifitas yang dilakukan pada model pembelajaran *make a match*, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

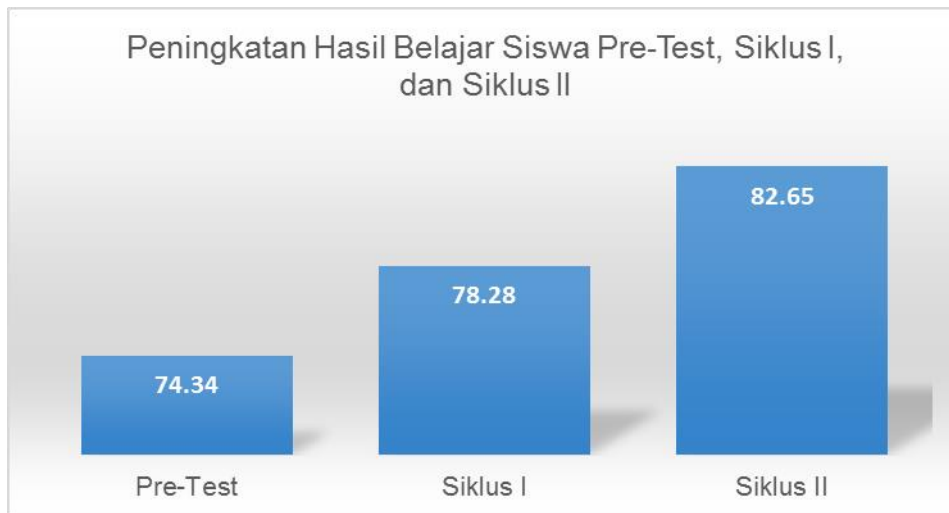
2. Model Pembelajaran *Make A Match* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Setelah persiapan dan pelaksanaan penelitian selama dua siklus, diperoleh data hasil belajar siswa yang terdiri dari *pre-test*, evaluasi siklus I dan evaluasi siklus II pada tabel 21 berikut:

Tabel 21. Daftar Nilai *Pre-Test*, Siklus I, dan Siklus II Kelas X Multimedia

NO	NAMA SISWA	PRE TEST	SIKLUS I	SIKLUS II
1.	Responden 1	73	80	80
2.	Responden 2	80	80	85
3.	Responden 3	80	80	80
4.	Responden 4	80	85	90
5.	Responden 5	76	85	90
6.	Responden 6	70	80	80
7.	Responden 7	70	80	85
8.	Responden 8	73	80	85
9.	Responden 9	70	70	85
10.	Responden 10	76	75	75
11.	Responden 11	70	70	80
12.	Responden 12	73	75	75
13.	Responden 13	70	80	85
14.	Responden 14	80	85	85
15.	Responden 15	73	75	85
16.	Responden 16	70	70	75
17.	Responden 17	73	75	75
18.	Responden 18	80	80	90
19.	Responden 19	67	60	70
20.	Responden 20	76	80	90
21.	Responden 21	76	80	85
22.	Responden 22	70	80	85
23.	Responden 23	80	85	85
24.	Responden 24	70	80	85
25.	Responden 25	70	75	75
26.	Responden 26	70	85	90
27.	Responden 27	83	85	90
28.	Responden 28	70	80	80
29.	Responden 29	70	75	80
30.	Responden 30	80	80	80
31.	Responden 31	80	75	80
32.	Responden 32	80	80	85
RATA-RATA		74.34	78.28	82.65
JUMLAH NILAI ≥ 78		10	20	26
PERSENTASE KETUNTASAN		31.25%	62.50%	81.25%

Daftar nilai pre-test yang dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian menunjukkan rata-rata kelas mencapai 74.34. Nilai tersebut belum memenuhi KKM yang ditentukan sekolah, yaitu 78. Dilihat dari persentase kelulusan siswa kelas X Multimedia yang mencapai 31.25%, persentase tersebut masih tergolong rendah, karena jumlah siswa yang sudah mencapai KKM adalah sebanyak 10 siswa dan yang belum mencapai KKM sebanyak 22 siswa atau 68.75%. Pada siklus I yang mempelajari kompetensi dasar menggunakan *software* teks multimedia, rata-rata hasil belajar yang diperoleh kelas X Multimedia adalah 78.28%. Nilai tersebut telah mencapai KKM dan memenuhi kriteria penelitian. Namun jika dilihat dari persentase jumlah siswa yang telah mencapai KKM, hanya 20 siswa dari 32 jumlah siswa kelas X Multimedia yang telah memenuhi KKM. Jika dipersentasekan, 20 siswa yang memenuhi KKM mencapai 62.5%. Masih belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yaitu minimal 75% dari jumlah total siswa kelas X Multimedia. Jumlah siswa yang belum mencapai KKM pada siklus ini adalah 12 siswa atau 37.5%. Untuk siklus II dengan kompetensi dasar mendesain teks multimedia, rata-rata kelas yang diperoleh mencapai 82.65 dan persentase ketuntasan telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian yaitu 81.25% atau berjumlah 26 dari 32 siswa kelas X Multimedia. Jumlah siswa yang belum mencapai KKM adalah 6 siswa atau 18.75%.



Gambar 6. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pre-Test, Siklus I, dan Siklus II

Dari gambar 6 di atas, dapat dilihat kenaikan hasil belajar siswa dari pra siklus dengan rata-rata 74.34 naik menjadi 78.28 pada siklus I dan naik menjadi 82.65 pada siklus II. Kenaikan rata-rata hasil belajar dari pra siklus ke siklus I sebanyak 3.94, sedangkan dari siklus I ke siklus II sebanyak 4.37. Kenaikan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya: saat kegiatan pembelajaran pada siklus II, materi lebih mudah dipahami dibandingkan siklus I. Selain itu, siswa sudah terbiasa membaca materi sebelum pembelajaran, sehingga mereka lebih matang dalam mengerjakan soal evaluasi. Saat presentasi, masing-masing siswa sudah memiliki kesadaran yang tinggi untuk memperhatikan rekan-rekannya yang sedang melaksanakan presentasi dan ingin terlibat langsung untuk mengoreksi benar tidaknya kesesuaian antara kartu pertanyaan dan jawaban milik temannya. Dengan demikian, secara tidak langsung semua siswa ikut menjawab dan mengetahui kesesuaian 16 pasangan kartu pertanyaan dan jawaban dengan benar.

Berdasarkan data hasil penelitian dan didukung oleh penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Wiwik Sulisti (2014) yang menyatakan bahwa model

pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia di kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan partisipasi siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia. Peningkatan partisipasi tersebut dapat dilihat dari kenaikan rata-rata persentase sub indikator partisipasi siswa dari pertemuan pertama siklus I sampai dengan pertemuan kedua siklus II. Pada pertemuan pertama siklus I, rata-rata persentase sub indikator partisipasi siswa sebanyak 62.50%, meningkat pada pertemuan kedua menjadi 71.15%. Pada pertemuan pertama siklus II, rata-rata persentase sub indikator partisipasi naik menjadi 77.88% dan kembali meningkat pada pertemuan kedua menjadi 83.65%. Rata-rata sub indikator partisipasi siswa pada siklus I mencapai 65.50% dan meningkat pada siklus II menjadi 80.77%. Peningkatan rata-rata sub indikator siklus I ke siklus I adalah 15.27%.
2. Peningkatan partisipasi siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo juga diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari kenaikan nilai rata-rata kelas dari *pre-test*, siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata dari hasil *pre-test* mencapai 74.34. Pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar siswa telah mencapai KKM menjadi 78.28 dan kembali meningkat menjadi 82.65 pada siklus II. Kenaikan nilai rata-rata hasil belajar

siswa juga diikuti kenaikan persentase jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak minimal 75% dari jumlah total siswa kelas X Multimedia. Dari hasil *pre-test*, hanya 10 siswa atau 31.25% yang mencapai KKM. Pada siklus I jumlah siswa yang telah mencapai KKM meningkat menjadi 20 siswa atau 62.50%. Dan pada siklus II, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 26 siswa atau sebanyak 81.25%.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat dibuktikan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia. Hal tersebut dibuktikan dari hasil perolehan data partisipasi dan hasil belajar siswa yang menunjukkan peningkatan pada tiap siklusnya. Berdasarkan perolehan data dari hasil penelitian tersebut, pembelajaran dengan menggunakan metode *make a match* perlu diterapkan sebagai variasi pembelajaran yang dapat dilaksanakan di kelas.

C. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian yang dialami di kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan di Lab Multimedia kurang memberikan keleluasaan bergerak bagi siswa karena banyaknya jumlah komputer yang terdapat di dalam lab. Selain itu, penataan meja dan komputer yang permanen membuat peneliti sulit mengatur tata ruang agar lebih luas dan nyaman untuk pelaksanaan penelitian.
2. Penelitian ini hanya terbatas pada penerapan model pembelajaran *make a match* untuk mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia pada materi

teori, sehingga guru perlu mengkaji ulang kesesuaian antara model pembelajaran *make a match* dengan materi yang akan disampaikan jika model tersebut akan diterapkan pada materi praktik atau materi lain.

3. Banyaknya siswa dalam satu kelas memberikan kesulitan tersendiri bagi guru dan peneliti dalam mengkondisikan siswa agar mengikuti pembelajaran sebaik mungkin.
4. Jumlah observer yang tidak seimbang dengan jumlah siswa membuat observer harus mengamati 10-11 siswa tiap observer sehingga data observasi kurang akurat.
5. Dibutuhkan waktu penelitian yang lebih lama daripada penelitian yang telah dilaksanakan ini, agar peningkatan partisipasi dan hasil belajar siswa dapat lebih maksimal.

D. Saran

Setelah melaksanakan penelitian di SMK Negeri 6 Purworejo, peneliti perlu memberikan saran agar dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk perbaikan proses pembelajaran atau bahan rujukan pada penelitian selanjutnya.

1. Bagi guru
 - a. Guru harus lebih pintar dalam memilih variasi model pembelajaran di kelas agar siswa tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran. Tidak hanya menyampaikan materi melalui ceramah dan tanya jawab namun juga perlu melibatkan siswa agar kemampuan siswa lebih terasah dan lebih berani tampil di depan umum.
 - b. Guru harus pintar mengalokasikan waktu selama pelaksanaan *make a match* agar semua kegiatan dapat terlaksana dalam setiap pertemuannya.

- c. Guru dapat memberikan variasi lain dalam model pembelajaran *make a match* agar siswa lebih termotivasi dalam belajar, sebagai contoh memberikan penghargaan berupa tambahan nilai kepada pasangan yang paling cepat dan paling tepat dalam mencari pasangan kartu.
2. Bagi siswa
 - a. Sebaiknya siswa membiasakan diri selalu mempersiapkan materi sebelum pembelajaran dengan membaca-baca materi agar saat pembelajaran siswa dapat langsung menyamakan persepsi dengan guru, tidak hanya mendengarkan dan menerima apapun yang disampaikan guru. Hal tersebut juga agar siswa berperan aktif dalam pembelajaran, bukan hanya sebagai pendengar dan guru yang lebih banyak berbicara.
 3. Bagi sekolah
 - a. Sekolah diharapkan memberikan dukungan kepada guru agar lebih banyak menerapkan berbagai variasi metode pembelajaran di dalam kelas.
 4. Bagi peneliti lain
 - a. Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk pelaksanaan penelitian selanjutnya.
 - b. Penelitian peningkatan partisipasi siswa melalui model pembelajaran *make a match* belum banyak dilaksanakan, sehingga perlu lebih banyak penelitian lain dalam hal partisipasi siswa menggunakan model *make a match* pada mata pelajaran yang lain agar dapat digunakan sebagai pengetahuan pendidik untuk menentukan mata pelajaran apa yang cocok disampaikan dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*.

DAFTAR PUSTAKA

- Almaydya Prisca Disma. (2014). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Make A Match* dan Diskusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Ekonomi kelas VII SMP Negeri 2 Kunjang. Laporan Penelitian. Universitas Negeri Malang.
- Arifin, Zainal. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Asmani, Jamal Ma'mur. (2011). *7 Tips Aplikasi PAKEM: Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Dimiyati & Mudjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwiningrum, Siti Irene Astuti. (2011). *Desentralisasi dan Partisipasi Masyarakat dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamid, Moh. Soleh. (2011). *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. *Partisipasi*. <http://kbbi.web.id/partisipasi>. Diakses tanggal 12 Februari 2015 pukul 10:35.
- Kharisma Rahmawati. (2010). Penerapan Metode *Cooperative Learning* Tipe *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD) Sebagai Upaya Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Aqidah Kelas VIII A SMP Muhammadiyah Imogiri. Laporan Penelitian. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Kunandar, DR. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mulyasa, E. (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sapti Nurvitasari. (2012). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Kelas VII A SMP N 3 Pakem dalam Mata Pelajaran IPS. Laporan Penelitian. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Subini, Nini, dkk . (2012). *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Mentari Pustaka.
- Suprijono, Agus. (2011). *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Rosdakarya.

- Syah, Muhibbin. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Warsono & Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: Rosda.
- Winardi. (2002). *Motivasi dan Pemotivasian dalam Manajemen*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Wiriadmadja, Rochiati. (2009). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Bumi Aksara
- Wiwik Sulisti. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas II MI Ma'arif Sambeng Borobudur Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014. Laporan Penelitian. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Yamin, Martinis. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat-surat Perijinan

- a. Surat Permohonan Izin Penelitian dari Fakultas
- b. Surat Pernyataan Telah Melaksanakan Penelitian
- c. Surat Keterangan Pembimbing Tugas Akhir Skripsi
- d. Lembar Persetujuan Dilaksanakan Penelitian
- e. Surat Pernyataan Validasi Instrumen dan Materi

a. Surat Permohonan Izin Penelitian dari Fakultas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281

Telp. (0274) 586168 psu. 276.289.292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734

website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. 5001.00150

Nomor : 0717/H34/PL/2015

26 Maret 2015

Lamp. :

Hal : Ijin Penelitian

Yth.

1. Gubernur DIY c.q. Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat (Kesbanglinmas) DIY
2. Gubernur Provinsi Jawa Tengah c.q. Ka. Bappeda Provinsi Jawa Tengah
3. Bupati Kabupaten Purworejo c.q. Kepala Badan Pelayanan Terpadu Kabupaten Purworejo
4. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Provinsi Jawa Tengah
5. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Purworejo
6. Kepala SMK Negeri 6 Purworejo

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Implementasi Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia di Kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan	Lokasi
1	Mifta Dyah Rosmala	11520241057	Pend. Teknik Elektronika - S1	SMK Negeri 6 Purworejo

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu :

Nama : Slamet, M.Pd.

NIP : 19510303 197803 1 004

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Bulan Maret 2015 s/d Mei 2015.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasamanya yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.



Wakil Dekan I

Dr. Sunaryo Soenarto

NIP. 19580630 198601 1 001

Tembusan :

- Ketua Jurusan

b. Surat Pernyataan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 6 PURWOREJO
Alamat : Desa Wareng, Kec. Butuh, Kab. Purworejo Telp. (0275) 3308833
website : <http://www.smkn6pwir.sch.id> email : smkn6pwir@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

No : 800 / 365 / 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK Negeri 6 Purworejo, menerangkan bahwa:

Nama : Mifta Dyah Rosmala
NIM : 11520241057
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

telah melaksanakan penelitian di SMK Negeri 6 Purworejo tanggal 30 Maret 2015 sampai dengan 9 April 2015 dengan judul penelitian "Implementasi Model Pembelajaran *Make A Match* Sebagai Upaya Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia di Kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Butuh, 9 April 2015
Kepala SMK Negeri 6 Purworejo

Drs Edy Heru Atmaja

NIP. 19561115 198603 1 006

c. Surat Keterangan Pembimbing Tugas Akhir Skripsi

**KEPUTUSAN DEKAN
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOMOR : 218/ELK/Q-I/XI/2014
TENTANG
PENGANGKATAN, N PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI
BAGI MAHASISWA FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

- Menimbang :**
1. Bahwa sehubungan dengan telah dipenuhi syarat untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, perlu diangkat pembimbing.
 2. Bahwa untuk keperluan dimaksud perlu ditetapkan dengan Keputusan Dekan.
- Mengingat :**
1. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003.
 2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 60 tahun 1999.
 3. Keputusan Presiden RI: a. Nomor 93 tahun 1999; b. 305/M tahun 1999.
 4. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI: Nomor 274/O/1999.
 5. Keputusan Mendiknas RI Nomor 003/O/2001.
 6. Keputusan Rektor UNY Nomor : 1160/UN34/KP/2011

M E M U T U S K A N

Menetapkan

Pertama : Mengangkat Pembimbing Tugas Akhir Skripsi bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

Nama Pembimbing : **Slamet, M.Pd**
Bagi mahasiswa :
Nama/No. Mahasiswa : Miftah Dyah Rosmala / 11520241057
Jurusan/ Prodi : Pendidikan Teknik Elektronika / Pendidikan Teknik Informatika
Judul Skripsi : *Implementasi Model Pembelajaran Make a Match sebagai Upaya Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Di Kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo*

Kedua : Dosen pembimbing disertai tugas membimbing penulisan Tugas Akhir Skripsi sesuai dengan Pedoman Tugas Akhir Skripsi.

Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan

Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan dibetulkan sebagaimana mestinya apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini.

Ditetapkan : di Yogyakarta
Pada tanggal : 12 November 2014
Dekan

Dr. Moch. Buri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

Tembusan Yth :

1. Wakil Dekan II FT UNY
2. Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika
3. Kasub. Bag Pendidikan FT UNY
4. Yang bersangkutan

d. Lembar Persetujuan Dilaksanakan Penelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU Jl. Urip Sumoharjo No. 6 Purworejo Kode Pos 54111 Telp. (0275) 325202 Fax. (0275) 325202 Email : kpmpt@purworejokab.go.id
IZIN RISET / SURVEY / PKL NOMOR : 072/173/2015	
1. Dasar : Peraturan Daerah Kabupaten Purworejo Nomor 14 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Purworejo (Lembaran Daerah Kabupaten Purworejo Tahun 2008 Nomor 11).	
II. Menunjuk : Surat Izin Penelitian Dari Wakil Dekan I Fakultas Teknik UNY No.0717/H34/PL/2015 Tanggal 26 Maret 2015	
III. Bupati Purworejo memberi Izin untuk melaksanakan Riset/ Survey/ PKL dalam Wilayah Kabupaten Purworejo kepada :	
❖ Nama	: Mifta Dyah Rosmala
❖ Pekerjaan	: Mahasiswa
❖ NIM/NIP/KTP/ dll.	: 11520241057
❖ Instansi / Univ/ Perg. Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
❖ Jurusan	: Pendidikan Teknik Elektronika
❖ Program Studi	: Pendidikan Teknik Informatika
❖ Alamat	: Jl.Selis 1 Rt.02/Rw.04 Bandung Kec. Kutoarjo Kab. Purworejo
❖ No. Telp.	: 085642184676
❖ Penanggung Jawab	: Slamet, M Pd
❖ Maksud / Tujuan	: Penelitian
❖ Judul	: Implementasi Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia Di Kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo
❖ Lokasi	: SMK Negeri 6 Purworejo
❖ Lama Penelitian	: 3 bulan
❖ Jumlah Peserta	: -
Dengan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :	
a. Pelaksanaan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas daerah.	
b. Sebelum langsung kepada responden maka terlebih dahulu melapor kepada :	
1. Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Purworejo	
2. Kepala Pemerintahan setempat (Camat, Kades / Lurah)	
c. Sesudah selesai mengadakan Penelitian supaya melaporkan hasilnya Kepada Yth. Bupati Purworejo Cq. Kepala KPMPT, dengan tembusan BAPPEDA Kab. Purworejo	
Surat Ijin ini berlaku tanggal 27 Maret 2015 sampai dengan tanggal 27 Juni 2015.	
Tembusan , dikirim kepada Yth :	
1. Ka. Bappeda Kab. Purworejo;	
2. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Purworejo;	
3. Ka. Dindikbudpora Kab. Purworejo;	
4. Ka. SMK Negeri 6 Purworejo;	
5. Wakil Dekan I Kajar Fak. Teknik UNY.	
Dikeluarkan : Purworejo Pada Tanggal : 27 Maret 2015 a.n. BUPATI PURWOREJO KEPALA KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU KABUPATEN PURWOREJO  TJATUR PRIYO UTOMO, S.Sos Pembina Tk. I NIP. 19640724 198611 1 001	

e. Surat Pernyataan Validasi Instrumen dan Materi



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat: Kampus Karangmalang Yogyakarta 55281 Telp. (0274) 586168

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth.
Bapak Tolok Sukardiyono, M.T.
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika
Di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya:

Nama : Mifta Dyah Rosmala
NIM : 11520241057
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul : Implementasi Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya
Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata
Pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia di Kelas X Multimedia
SMK Negeri 6 Purworejo

Dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap
instrument penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan,
bersama ini saya lampirkan (1) Proposal TAS, (2) Rencana Pelaksanaan
Pembelajaran (RPP), (3) Draf instrument penelitian TAS, dan (4) Kisi-kisi
instrument penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak
diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Maret 2015
Pemohon,

Mifta Dyah Rosmala
NIM 11520241057

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik
Informatika,

Muhammad Munir, M.Pd
NIP. 19630512 198901 1 001

Pembimbing TAS,

Slamet, M. Pd.
NIP. 19510303 197803 1 004



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat: Kampus Karangmalang Yogyakarta 55281 Telp. (0274) 586168

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth.
Ibu Athika Dwi Wiji Utami, M.Pd.
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika
Di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya:

Nama : Mifta Dyah Rosmala
NIM : 11520241057
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul : Implementasi Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya
Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata
Pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia di Kelas X Multimedia
SMK Negeri 6 Purworejo

Dengan hormat mohon Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrument
penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama
ini saya lampirkan (1) Proposal TAS, (2) Draf instrument penelitian TAS, dan (3)
Kisi-kisi instrument penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan
terima kasih.

Yogyakarta, Maret 2015

Pemohon,

Mifta Dyah Rosmala
NIM 11520241057

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik
Informatika,

Muhammad Munir M.Pd
NIP. 19630512 198901 1 001

Pembimbing TAS,

Slamet, M.Pd.
NIP. 19510303 197803 1 004

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Totok Suhardiyono, M.T.
NIP : 19670930 199303 1005
Pekerjaan : Dosen

menyatakan bahwa instrument penelitian Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Mifta Dyah Rosmala
NIM : 11520241057
Program : Pendidikan Teknik Informatika
Studi :
Judul : Implementasi Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia di Kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☒ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Catatan:

Perlu perbaikan sub indikator siswa sehingga antara sub indikator guru & siswa dapat sinkron.

Yogyakarta, Maret 2015
Validator,


Totok Suhardiyono, M.T.
NIP. 19670930 199303 1005

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Athika Dwi Wiji U., M.Pd
NIP :
Pekerjaan : Dosen

menyatakan bahwa instrument penelitian Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Mifta Dyah Rosmala
NIM : 11520241057
Program : Pendidikan Teknik Informatika
Studi :
Judul : Implementasi Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia di Kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:


- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☒ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Catatan:

Perlu perbaikan pada paragraf kedua aring dan spasi jawaban
"gambar raster" diganti dengan yang lain.
.....
.....
.....

Yogyakarta, 24 Maret 2015

Validator,


Athika Dwi W. U., M.Pd
NIP.

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Anto Punguh, W. S. Kom.
NIP : 19840419 200902 1 004
Pekerjaan : Guru

menyatakan bahwa instrument penelitian Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Mifta Dyah Rosmala
NIM : 11520241057
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul : Implementasi Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia di Kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

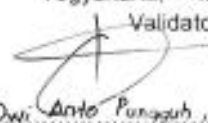
- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Catatan:

.....
.....
.....
.....
.....

Yogyakarta, 26 Maret 2015

Validator,


Dwi Anto Punguh, W. S. Kom.
NIP. 19840419 200902 1 004

Lampiran 2. Skenario Penelitian

No	Uraian Tindakan	Kegiatan	Indikator Keberhasilan	Instrumen
1.	Pra Tindakan	a. Mengamati proses kegiatan pembelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia di kelas X Multimedia.	Mengetahui proses kegiatan pembelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia di kelas X Multimedia.	Catatan lapangan dan dokumentasi
		b. Menginformasikan kepada guru pembimbing mata pelajaran Kompetensi kejuruan Multimedia tentang penggunaan model pembelajaran <i>Make a Match</i> dalam proses pembelajaran.	Guru memiliki pemahaman yang sama dengan peneliti tentang model pembelajaran <i>Make a Match</i> .	
		c. Mendiskusikan materi yang akan disampaikan melalui model pembelajaran <i>Make a Match</i> .	Penentuan materi yang akan disampaikan menggunakan model pembelajaran <i>Make a Match</i> , yaitu Standar Kompetensi (SK) menggabungkan teks ke dalam sajian multimedia.	
		d. Menyusun skenario penelitian tindakan kelas	Skenario penelitian disusun	
		e. Menyusun instrumen berupa lembar observasi partisipasi siswa dan lembar evaluasi disertai kisi-kisi instrument. Instrumen divalidasi oleh dosen ahli dan guru pembimbing mata pelajaran.	Instrumen dan kisi-kisi disusun kemudian telah divalidasi oleh dosen ahli dan guru pembimbing mata pelajaran.	
		f. Menyusun RPP sesuai silabus yang digunakan guru. RPP divalidasi oleh dosen ahli dan mendapat	RPP telah disusun dan telah divalidasi oleh dosen ahli serta disetujui oleh guru pembimbing mata	

No	Uraian Tindakan	Kegiatan	Indikator Keberhasilan	Instrumen
		persetujuan dari guru pembimbing mata pelajaran Kompetensi kejuruan Multimedia.	pelajaran kompetensi kejuruan multimedia.	
2.	Siklus I			
	a. Perencanaan	a. Mempersiapkan instrumen lembar observasi beserta kisi-kisi lembar observasi dan lembar tes evaluasi siswa beserta kisi-kisi lembar tes evaluasi siswa.	Instrumen lembar observasi, kisi-kisi lembar observasi, lembar tes evaluasi siswa, dan kisi-kisi lembar tes evaluasi siswa telah dipersiapkan.	Lembar observasi, kisi-kisi lembar observasi, lembar evaluasi, kisi-kisi lembar evaluasi, dokumentasi, dan catatan lapangan
		b. Mempersiapkan RPP dan materi yang akan disampaikan.	RPP dan materi KD menggunakan software teks multimedia telah dipersiapkan.	
		c. Mempersiapkan kartu pertanyaan dan jawaban yang akan dibagikan saat diskusi.	Kartu pertanyaan dan jawaban telah dipersiapkan.	
	b. Tindakan	a. Guru menjelaskan materi Kompetensi Dasar (KD) menggunakan software teks multimedia.	Siswa memperhatikan materi yang disampaikan guru.	
		b. Guru menjelaskan teknis pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>Make a Match</i> .	Siswa mengetahui teknis pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>Make a Match</i> .	
		c. Mengelompokkan siswa menjadi dua kelompok besar.	Siswa dikelompokkan ke dalam dua kelompok besar yaitu kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban.	
		d. Membuat kesepakatan batas waktu yang	Kesepakatan waktu yang harus dipenuhi	

No	Uraian Tindakan	Kegiatan	Indikator Keberhasilan	Instrumen
		harus dipenuhi untuk mencari pasangan kartu.	adalah 3 menit.	
		e. Siswa mencari siswa lain yang memiliki pasangan kartu yang diperolehnya.	Siswa dengan aktif mencari siswa lain yang memiliki pasangan kartu.	
		f. Siswa yang telah menemukan pasangan membentuk kelompok.	Siswa yang telah berkelompok melaporkan nama anggota kelompoknya kepada guru.	
		g. Siswa yang belum berhasil memperoleh pasangan berkumpul pada satu tempat.	Siswa yang belum berkelompok berkumpul dalam satu tempat.	
		h. Guru memanggil setiap kelompok untuk melakukan presentasi hingga semua kelompok berpasangan telah melakukan presentasi.	Kelompok siswa yang dipanggil melakukan presentasi di depan kelas.	
		i. Guru memanggil siswa yang belum berkelompok dan menginstruksikan siswa untuk mencari pasangan kartu pada siswa yang belum berkelompok.	Siswa yang belum berkelompok mencari pasangan dari kartu yang diperoleh.	
		j. Guru mempersilakan kelompok gelombang kedua untuk melakukan presentasi	Kelompok gelombang kedua melakukan presentasi	
		k. Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari	Siswa memperhatikan kesimpulan yang disampaikan guru	
		l. Guru memberikan	Kelompok tercepat dan	

No	Uraian Tindakan	Kegiatan	Indikator Keberhasilan	Instrumen
		penghargaan kepada kelompok tercepat dalam mencari kartu dan terbaik dalam presentasi.	terbaik memperoleh penghargaan.	
	c. Pengamatan	a. Peneliti dan observer mengamati partisipasi siswa selama proses pembelajaran dan presentasi sesuai pedoman lembar observasi siswa.	Pertisipasi siswa teramati selama proses pembelajaran sesuai pedoman lembar observasi.	
		b. Peneliti mencatat dan mendokumentasikan hal-hal penting selama proses pembelajaran	Hal-hal penting selama kegiatan pembelajaran didokumentasikan dalam bentuk foto.	
	d. Refleksi	a. Peneliti dan guru melakukan evaluasi kegiatan pembelajaran pada siklus I	Evaluasi dianalisis kemudian diperbaiki pada siklus II.	
3.	Siklus II			
	a. Perencanaan	a. Mempersiapkan instrumen lembar observasi beserta kisi-kisi lembar observasi dan lembar tes evaluasi siswa beserta kisi-kisi lembar tes evaluasi siswa.	Instrument lembar observasi beserta kisi-kisi lembar observasi dan lembar tes evaluasi siswa beserta kisi-kisi lembar tes evaluasi siswa telah dipersiapkan	Lembar observasi, kisi-kisi lembar observasi, lembar evaluasi, kisi-kisi lembar evaluasi, dokumentasi, dan catatan lapangan
		b. Mempersiapkan RPP dan materi yang akan disampaikan.	RPP dan materi KD menggunakan software teks multimedia telah dipersiapkan.	
		c. Mempersiapkan kartu pertanyaan dan jawaban yang akan dibagikan saat diskusi.	Kartu pertanyaan dan jawaban telah dipersiapkan	
	b. Tindakan	a. Guru menjelaskan materi KD prinsip-prinsip <i>typografi</i> .	Siswa memperhatikan materi yang	

No	Uraian Tindakan	Kegiatan	Indikator Keberhasilan	Instrumen
			disampaikan guru.	
		b. Guru menjelaskan teknis pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>Make a Match</i>	Siswa mengetahui teknis pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>Make a Match</i> .	
		c. Mengelompokkan siswa menjadi dua kelompok besar.	Siswa dikelompokkan ke dalam dua kelompok besar yaitu kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban.	
		d. Membuat kesepakatan batas waktu yang harus dipenuhi untuk mencari pasangan kartu.	Kesepakatan waktu yang harus dipenuhi adalah 3 menit.	
		e. Siswa mencari siswa lain yang memiliki pasangan kartu yang diperolehnya.	Siswa dengan aktif mencari siswa lain yang memiliki pasangan kartu.	
		f. Siswa yang telah menemukan pasangan membentuk kelompok.	Siswa yang telah berkelompok melaporkan nama anggota kelompoknya kepada guru.	
		g. Siswa yang belum berhasil memperoleh pasangan berkumpul pada satu tempat.	Siswa yang belum berkelompok berkumpul dalam satu tempat.	
		h. Guru memanggil setiap kelompok untuk melakukan presentasi hingga semua kelompok berpasangan telah melakukan presentasi.	Kelompok siswa yang dipanggil melakukan presentasi di depan kelas.	
		i. Guru memanggil siswa yang belum	Siswa yang belum berkelompok mencari	

No	Uraian Tindakan	Kegiatan	Indikator Keberhasilan	Instrumen
		berkelompok dan menginstruksikan siswa untuk mencari pasangan kartu pada siswa yang belum berkelompok.	pasangan dari kartu yang diperoleh.	
		j. Guru mempersilakan kelompok gelombang kedua untuk melakukan presentasi	Kelompok gelombang kedua melakukan presentasi.	
		k. Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari	Siswa memperhatikan kesimpulan yang disampaikan guru.	
		l. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok tercepat dalam mencari kartu dan terbaik dalam presentasi	Kelompok tercepat dan terbaik memperoleh penghargaan.	
	c. Pengamatan	a. Peneliti dan observer mengamati partisipasi siswa selama proses pembelajaran dan presentasi sesuai pedoman lembar observasi siswa.	Pertisipasi siswa teramati selama proses pembelajaran sesuai pedoman lembar observasi.	
		b. Peneliti mencatat dan mendokumentasikan hal-hal penting selama proses pembelajaran	Hal-hal penting selama kegiatan pembelajaran didokumentasikan dalam bentuk foto.	
	d. Refleksi	a. Peneliti dan guru melakukan evaluasi kegiatan pembelajaran pada siklus II	Evaluasi dianalisis kemudian disimpulkan	

Lampiran 3. Silabus Mata Pelajaran

SILABUS BERKARAKTER

Nama Sekolah : SMK NEGERI 6 PURWOREJO
KELAS/SEMESTER : X/2
MATA PELAJARAN : Kompetensi Kejuruan Multimedia
STANDAR KOMPETENSI : Menggabungkan Teks ke dalam Sajian Multimedia

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	PENILAIAN			ALOKASI WAKTU	SUMBER /ALAT	NILAI KARAKTER
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen			
1) Menggunakan software teks multimedia	<ul style="list-style-type: none"> Pengoperasian software multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati proses aktivasi sistem operasi dan soft-ware multimedia dengan seksama Menjalankan software multimedia Memfaatkan menu-menu dan <i>shortcut</i> yang tersedia secara efektif Menggunakan fitur pembuatan teks dengan tepat guna Mengamati proses penyimpanan file 	<ul style="list-style-type: none"> Software yang sesuai dinilai dan dipilih untuk media yang diperlukan (hard copy atau screen) Pemasukan dan pengeluaran software yang dipilih ditampilkan dan peralatan fitur program digunakan secara benar Teks disimpan dan dibuka menggunakan format file yang tertentu 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> Lembar Pengamatan 	1. Perhatikan dengan seksama proses instalasi software CorelDraw dan swish.. 2. Jelaskan fungsi fitur dan menu yang ada dalam software teks	12 x 45 Menit	<ul style="list-style-type: none"> Buku panduan software multimedia Manual software multimedia offline Manual software multimedia online Software multimedia pengolah teks Komputer 	<ul style="list-style-type: none"> RASA INGIN TAHU KREATIF KERJA KERAS MANDIRI

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	PENILAIAN			ALOKASI WAKTU	SUMBER /ALAT	NILAI KARAKTER
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen			
		dengan seksama <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi menu-menu dan shortcut yang disediakan software multimedia ▪ Menjelaskan maksud penyimpanan file dalam format tertentu ▪ Menyimpan file dengan menggunakan versi dan option atribut yang berbeda ▪ Menyimpan file dengan menggunakan format yang telah ditentukan ▪ Membuka file dengan format yang telah ditentukan 							
2) Mendesain teks multimedia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prinsip-prinsip tipografi ▪ Pembuatan teks untuk keperluan multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memilih software multimedia sesuai dengan kebutuhan ▪ Mengoperasikan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Teks yang menggabungkan prinsip-prinsip typografi diciptakan dengan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lembar Pengamatan 	1. Buatlah design teks dengan menggabungkan beberapa warna	42 x 45 Menit	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku tutorial software multimedia ▪ Tutorial 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ RASA INGIN TAHU ▪ KREATIF

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	PENILAIAN			ALOKASI WAKTU	SUMBER /ALAT	NILAI KARAKTER
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen			
		software multimedia sesuai dengan prosedur secara benar <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi menu dan <i>tools</i> yang digunakan untuk membuat teks dengan cermat ▪ Membuat teks sesuai dengan media yang akan digunakan ▪ Menerapkan prinsip-prinsip tipografi dalam membuat teks dengan benar ▪ Mengidentifikasi dan mendiskusikan kemungkinan permasalahan yang timbul jika terjadi kesalahan dalam pemilihan jenis huruf dengan benar ▪ Mengidentifikasi dan mendiskusikan 	menggunakan software yang telah dipilih <ul style="list-style-type: none"> ▪ Permasalahan huruf elektronik termasuk Multiple Masters, jenis huruf dan True Type diidentifikasi dan didiskusikan ▪ Teks diedit (ditekankan dan ditambahkan) dan disimpan dengan menggunakan software yang telah dipilih ▪ Elemen teks digabungkan ke dalam rangkaian multimedia yang telah dipilih ▪ Teks diuji dan dijalankan sebagai bagian dari tampilan multimedia ▪ Teks dipublikasikan secara elektronik sesuai dengan pekerjaan yang dilaksanakan 					software multimedia online <ul style="list-style-type: none"> ▪ Software multimedia pengolah teks ▪ Komputer 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ KERJA KERAS ▪ MANDIRI

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	PENILAIAN			ALOKASI WAKTU	SUMBER /ALAT	NILAI KARAKTER
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen			
		<p>kemungkinan permasalahan yang timbul jika terjadi kesalahan dalam pemilihan warna latar belakang (background) dan warna latar depan (foreground) dengan benar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menerapkan fitur-fitur yang tersedia untuk pembuatan teks dengan benar ▪ Menambahkan efek-efek dalam penciptaan teks sesuai dengan kebutuhan ▪ Melakukan uji tayang hasil pembuatan teks ▪ Menyimpan hasil ke dalam format yang telah ditentukan ▪ Menggabungkan hasil pembuatan teks ke rangkaian multimedia yang 							

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	PENILAIAN			ALOKASI WAKTU	SUMBER /ALAT	NILAI KARAKTER
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen			
		<div>terpilih</div> <ul style="list-style-type: none">▪ Melakukan uji tayang hasil penggabungan▪ Melakukan pembetulan teks jika diperlukan▪ Mempublikasikan hasil penggabungan secara elektronik sesuai dengan tujuan▪ Mematikan software multimedia sesuai prosedur							

Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 6 Purworejo

Kelas / Semester : X (Sepuluh) Multimedia / 2 (Dua)

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan Multimedia

Siklus / Pertemuan ke- : I / Pertemuan ke-1 dan ke-2

Alokasi Waktu : 8 x 45 menit

A. STANDAR KOMPETENSI

Menggabungkan Teks ke dalam Sajian Multimedia

B. KOMPETENSI DASAR

Menggunakan *Software* Teks Multimedia

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

1. *Software* yang sesuai dinilai dan dipilih untuk media yang diperlukan (*hard copy* atau *screen*)
2. Pemasukan dan pengeluaran *software* yang dipilih ditampilkan dan peralatan fitur program digunakan secara benar
3. Teks disimpan dan dibuka menggunakan *format file* yang tertentu

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian desain grafis beserta prinsip dan peralatannya
2. Peserta didik dapat menjelaskan perbedaan gambar bitmap dan vektor
3. Peserta didik dapat menjelaskan macam-macam *software* desain grafis
4. Peserta didik dapat menjelaskan fungsi CorelDraw
5. Peserta didik dapat menjelaskan proses instalasi dan aktivasi *software* CorelDraw dengan benar

6. Peserta didik dapat menjelaskan menu dan *shortcut* yang ada pada CorelDraw
7. Peserta didik dapat menjelaskan cara menyimpan dan mengubah format file tertentu

E. MATERI AJAR

1. Desain Grafis

Desain grafis berasal dari dua kata yaitu desain dan grafis. kata **desain** berarti proses atau perbuatan dengan mengatur segala sesuatu sebelum bertindak atau merancang. Sedangkan **grafis** adalah titik atau garis yang berhubungan dengan cetak mencetak. Dengan demikian, **desain grafis** adalah kombinasi kompleks antara kata-kata, gambar, angka, grafik, foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus atau sangat berguna dalam bidang gambar.

Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut (termasuk *shape*, bentuk (*form*), tekstur, garis, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), tekanan (*emphasis*), proporsi (*proportion*) dan kesatuan (*unity*), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas. Peralatan yang digunakan oleh desainer grafis adalah:

- a. ide
- b. akal
- c. mata
- d. tangan
- e. alat gambar tangan
- f. komputer

Macam-macam *Software* Desain Grafis

- a. Adobe Photoshop
- b. Adobe Illustrator
- c. Adobe Indesign

- d. CorelDraw
- e. GIMP
- f. Inkspace
- g. Adobe Freehand
- h. Adobe image ready

2. Perbedaan Bitmap dan Vektor

- Grafis vektor adalah objek gambar yang dibentuk melalui kombinasi titik-titik dan garis dengan menggunakan rumusan matematika tertentu.
- Gambar vektor adalah gambar yang dibuat dari unsur garis dan kurva yang disebut vektor. Kumpulan dari beberapa garis dan kurva ini akan membentuk suatu obyek atau gambar.
- Gambar vektor tidak tergantung pada resolusi. Kita dapat memperbesar atau memperkecil ukuran gambar tanpa kehilangan detail gambarnya. Disamping itu gambar vektor akan mempunyai ukuran file yang lebih kecil dan dapat diperbesar atau diperkecil bentuknya tanpa merubah ukuran filenya.
- Grafis bitmap adalah objek gambar yang dibentuk berdasarkan titik dan kombinasi warna.
- Gambar bitmap atau raster adalah gambar yang terdiri dari sekumpulan titik-titik (pixel) yang berdiri sendiri dan mempunyai warna sendiri pula yang membentuk sebuah gambar.
- Gambar bitmap sangat bergantung pada resolusi. Jika gambar diperbesar maka gambar akan tampak kurang halus sehingga mengurangi detailnya. Selain itu gambar bitmap akan mempunyai ukuran file yang lebih besar. Semakin besar resolusi gambar akan semakin besar pula ukuran filenya.



Gambar 1. Gambar dengan tampilan zoom 100% (kiri) dan 500% (kanan)

3. CorelDraw

CorelDraw merupakan salah satu *software* pengolah gambar vektor yang sering digunakan oleh *designer* grafis baik yang profesional maupun yang masih pemula. Tampilan yang sederhana dan *tools* yang mudah dipahami pengguna membuat software ini banyak digunakan user.

Kelebihan CorelDraw:

- a) Gambar yang dihasilkan dengan vektor atau berbasis vektor bisa ditekan pada tingkat yang paling rendah namun hasilnya tidak kalah dengan gambar yang berbasis bitmap atau raster.
- b) Penggunaan CorelDraw terutama pada *tools* yang ada di dalamnya sangat mudah dipahami oleh penggunanya, bahkan oleh orang yang baru pertama menggunakannya.
- c) CorelDraw sangat baik untuk mengkolaborasikan antara tulisan dengan gambar, seperti layaknya Adobe Photoshop
- d) Tutorial, tips dan trik banyak dengan mudah diperoleh melalui internet.

Kekurangan CorelDraw:

- a) Memakan memori dan *resource* lain yang sangat besar apalagi saat gambar yang sedang dibuat mempunyai detail yang banyak.
- b) Pada PC yang *low end* penggunaan CDR sering menimbulkan pesan '*crash*'.
- c) Warna yang dicetak tidak akurat pada beberapa jenis printer.

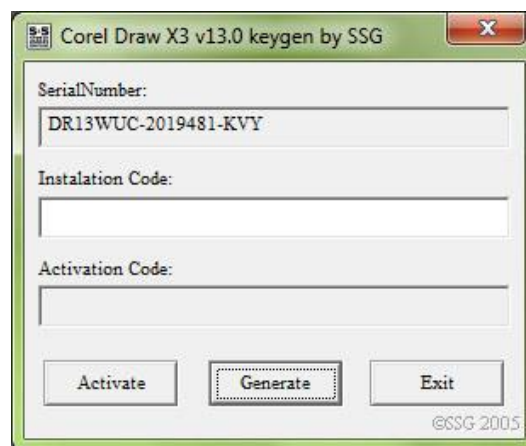
Instalasi CorelDraw

- a) Klik program (installer) corel draw x3, kemudian akan muncul “Choose Setup Language” → klik OK → klik *continue*
- b) Setelah klik *continue* maka akan muncul seperti gambar di bawah ini



Gambar 2. Tampilan Awal Instalasi CorelDraw

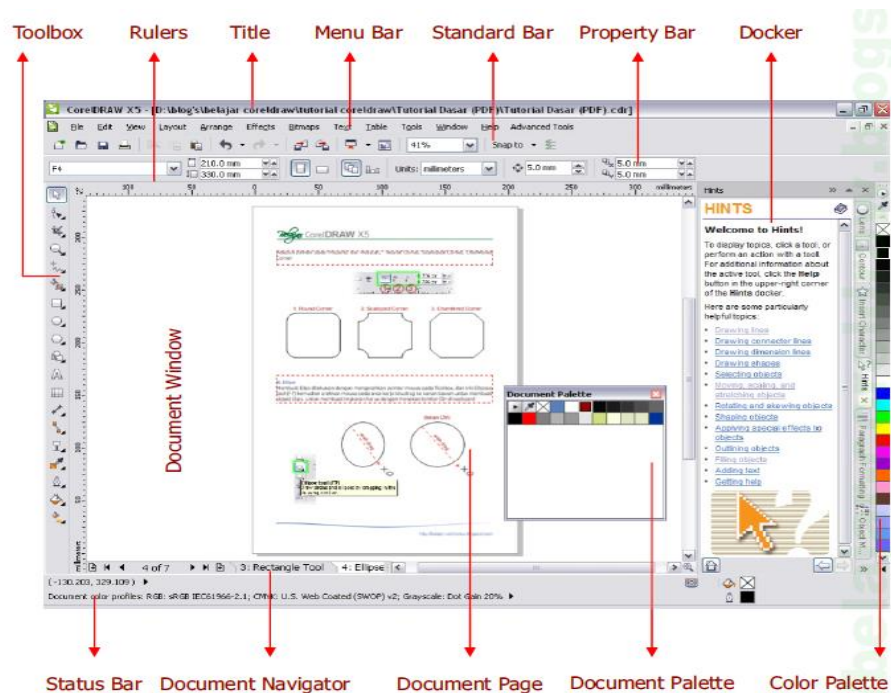
- c) Buka program (klik) Keygen CorelDraw, maka akan muncul seperti berikut ini



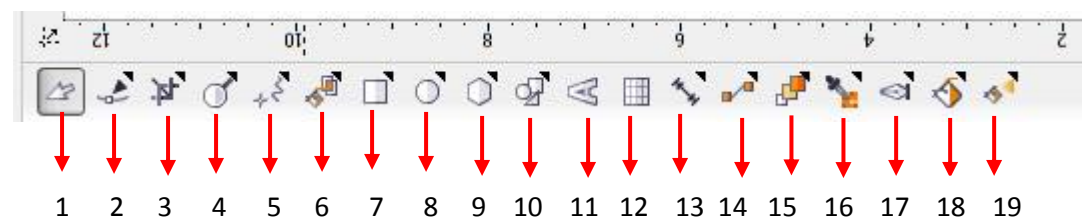
Gambar 3. Tampilan Keygen CorelDraw

- d) Copy serial number yang ada pada keygen, kemudian *paste* pada kolom “*Already have a trial serial number*”
- e) kemudian klik *continue*
- f) Keygen ini jangan di *close (exit)* sampai proses instalasi dan aktifasi selesai
- g) Centang “*Acept the terms in the license agreement*”,
- h) Klik *continue*
- i) Klik next → klik next → klik install
- j) Tunggu hingga proses instalasi selesai

Menu dan Tools pada CorelDraw



Gambar 4. Tampilan dan Tools pada CorelDraw



Gambar 5. Tools pada Toolbox

1. Pick Tool = Untuk menyeleksi, mengubah ukuran, dan juga memutar arah objek gambar.
2. Shape Edit
 - a) Shape : Menyunting bentuk objek gambar.
 - b) Smudge Brush : Mengubah / mendistorsi keseluruhan gambar dengan menarik garis tepinya.
 - c) Roughen Brush : Mengubah / mendistorsi keseluruhan outline bentuk gambar dengan menarik garis tepinya.
 - d) Free Transform Tools : Mengubah objek gambar menggunakan rotasi(pemutaran posisi) bebas, rotasi sudut, mengubah ukuran dan, dan juga memiringkan bentuk gambar.
3. Crop Tool
 - a) Crop : Menghilangkan bagian yang tidak diinginkan dalam objek.
 - b) Knife : Mengubah / mendistorsi keseluruhan gambar dengan menarik garis tepinya.
 - c) Erase : Menghapus area dalam gambar.
 - d) Virtual Segment Delete : Menghapus suatu bagian objek yang berada dalam persinggungan (interseksi).
4. Zoom
 - a) Zoom : Mengubah perbesaran gambar dalam jendela gambar.
 - b) Hand : Mengatur bagian gambar yang tampil di dalam jendela gambar.
5. Curve
 - a) Freehand : Menggambar segmen atau kurva dalam bentuk garis tunggal.
 - b) Bezier : Menggambar kurva dalam bentuk garis tunggal per titik (node).
 - c) Artistic Media Tool : Memunculkan fungsi pembuat bentuk(pena), seperti brush(efek kuas dengan pola pulasan tertentu), Sprayer(efek cat semprot), Calligraphic(efek pena kaligrafi), dan Pressure(efek pena teknik yang akan membentuk garis tepi tanpa lengkung).
 - d) Pen : Menggambar kurva dalam sebuah segmen pertitik(node).
 - e) Polyline : Menggambar garis dan kurva dalam modus preview.

- f) 3 Point Curve : Menggambar kurva dengan menentukan titik awal dan akhir, lalu titik pusat kurva.
 - g) Interactive Connector : Menggabungkan dua objek dengan sebuah garis.
 - h) Dimension : Menggambar garis secara vertical, horizontal, bersudut, dan miring.
6. Smart Tools
- a) Smart Fill : Untuk menciptakan objek dari sebuah area lalu mengisinya dengan warna atau tekstur.
 - b) Smart Drawing : Untuk mengubah coretan pointer yang anda gambar ke bentuk dasar atau bentuk yang wujudnya lebih halus.
7. Rectangle
- a) Rectangle : Untuk membentuk segi dan kotak.
 - b) 3 Point Rectangle : Untuk membentuk segi dan kotak dengan menyusunnya per titik.
8. Ellipse
- a) Ellipse : Untuk menggambar elips dengan lingkaran.
 - b) Hand : Mengatur bagian gambar yang tampil di dalam jendela gambar.
9. Object
- a) Polygon : Untuk membentuk polygon dan bintang secara simetris.
 - b) Star : Untuk membentuk bintang.
 - c) Complex Star : Untuk membentuk bintang dengan bentuk yang lebih kompleks dengan persinggungan sudut.
 - d) Graph Paper : Untuk membentuk serupa tabel atau susunan kotak-kotak seperti pada kertas gambar teknik.
 - e) Spiral : Untuk membentuk spiral(per) secara simetris dan logaritmis.
10. Perfect Shapes
- a) Basic Shapes : Menyediakan aneka bentuk jadi seperti segidelapan, smiley face, hingga segitiga.
 - b) Arrow Shapes : Untuk memudahkan menggambar bentuk tanda panah dengan aneka variasi bentuk, arah, dan jumlah kepala panah.
 - c) Flowchart Shapes : Untuk memudahkan menggambar bentuk flowchart (bagan).

- d) Banner Shapes : Untuk memudahkan menggambar bentuk pita dan symbol ledakan.
 - e) Callout : Untuk memudahkan menggambar bentuk balon bicara dan label.
11. Text Tool = Untuk membuat teks langsung di area gambar baik yang berfungsi sebagai teks artistic maupun keterangan.
12. Interactive Tools
- a) Interactive Blend : Untuk membentuk segi dan kotak
 - b) Interactive Contour : Untuk membentuk segi dan kotak dengan menyusunnya per title
 - c) Interactive Distortion : Untuk mendistorsi objek secara push/pull, zipper, dan twister.
 - d) Interactive Drop Shadow : Untuk menyisipkan bayangan ke dalam objek.
 - e) Interactive Envelope : Untuk mengubah bentuk objek dengan menarik titik(node) pada outline.
 - f) Interactive Extrude : Untuk membentuk ilusi kedalaman pada objek.
 - g) Interactive Transparency : Untuk menyisipkan efek transparan pada objek.
13. Eyedropper
- a) Eyedropper : Untuk menyeleksi dan menyalin property yang terkait dari sebuah objek, seperti warna(isi dalam objek), garis, ketebalan garis, ukuran, dan efek.
 - b) Paintbucket : Untuk menerapkan property yang terkait dari sebuah objek, seperti warna(isi dalam objek), garis, ketebalan garis, ukuran, dan efek; yang diambil lewat eyedropper tool, ke objek lainnya.
14. Outline
- a) Outline Pen Dialog : Untuk mengakses boks dialog outline pen.
 - b) Outline Color Dialog : Untuk mengakses boks dialog pengaturan warna outline.
 - c) No Outline : Untuk menghilangkan outline dari sebuah objek.
 - d) ½ Point Outline : Untuk membentuk ketebalan garis ½ point.
 - e) 1 Point Outline : Untuk membentuk ketebalan garis 1 point.
 - f) 2 Point Outline : Untuk membentuk ketebalan garis 2 point.

- g) 8 Point Outline : Untuk membentuk ketebalan garis 8 point.
- h) 16 Point Outline : Untuk membentuk ketebalan garis 16 point.
- i) 24 Point Outline : Untuk membentuk ketebalan garis 24 point.
- j) Color Docker Window : Untuk membuka docker untuk pengaturan warna dan outline objek.

15. Fill Tools

- a) Fill Color Dialog : Untuk mengakses boks dialog pengaturan cat(pengisi bagian dalam objek) dari sebuah objek.
- b) Fountain Fill Dialog : Untuk mengakses boks dialog pengisi warna dan gradasi ke dalam objek.
- c) Pattern Fill Dialog : Untuk mengakses boks dialog pengisi pola ke dalam objek.
- d) Texture Fill Dialog : Untuk mengakses boks dialog pengisi tekstur ke dalam objek.
- e) Post Script Fill Dialog : Untuk mengakses boks dialog pengisi gambar post-script ke dalam objek.
- f) No Dialog : Untuk menghilangkan unsur pengisi dari sebuah objek.
- g) Color Docker Window : Untuk membuka docker untuk pengaturan warna dan outline objek.

16. Interactive Fill

- a) Interactive Fill : Untuk mengisi aneka fill(pengisi objek) ke dalam sebuah objek.
- b) Interactive Mesh : Untuk menerapkan garis-garis jejaring pada objek.

Shortcut yang sering digunakan pada CorelDraw

Copy ==> Ctrl+C

Duplicate ==> Ctrl+D

Export... ==> Ctrl+E

Full-Screen Preview ==> F9

Group ==> Ctrl+G

Import... ==> Ctrl+I

New ==> Ctrl+N
Open... ==> Ctrl+O
Options... ==> Ctrl+J
Paste ==> Ctrl+V
Polygon ==> Y
Position ==> Alt+F7
Print... ==> Ctrl+P
Rectangle ==> F6
Rotate ==> Alt+F8
Save... ==> Ctrl+S
Scale ==> Alt+F9
Spiral ==> A
Text ==> F8
Undo ==> Ctrl+Z
Undo ==> Alt+Backspace
Ungroup ==> Ctrl+U
Align Bottom ==> B
Align Centers Horizontally ==> E
Align Centers Vertically ==> C
Align Left ==> L
Align Right ==> R
Align Top ==> T
Bold ==> Ctrl+B
Center ==> Ctrl+E
Color ==> Shift+F12
Convert ==> Ctrl+F8
Cut ==> Ctrl+X
Delete ==> Delete

Edit Text... ==> Ctrl+Shift+T

Exit ==> Alt+F4

Eraser ==> X

Italic ==> Ctrl+I

Left ==> Ctrl+L

Linear ==> Alt+F2

Properties ==> Alt+Return

Redo ==> Ctrl+Shift+Z

Save As... ==> Ctrl+Shift+S

Shape ==> F10

Text ==> Ctrl+F10

Underline ==> Ctrl+U

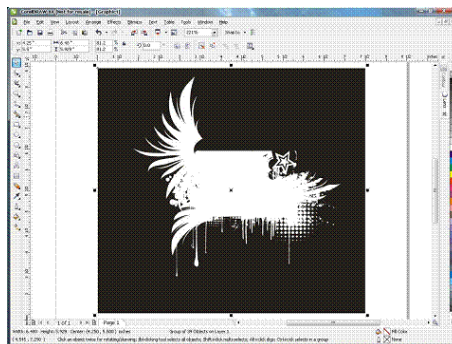
Zoom ==> Z

Zoom Out ==> F3

Menyimpan File Gambar dengan Format Tertentu

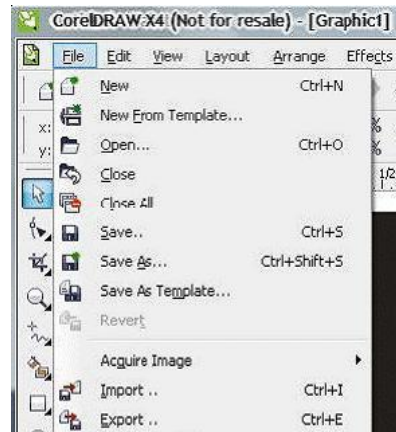
Untuk melakukan export hasil kerja pada CorelDraw yang semula berformat *.cdr (CorelDraw) menjadi *.jpg, *.bmp, *.png, dan *.tif dan sebagainya, langkah-langkah yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

- Seleksi object yang ingin diexport



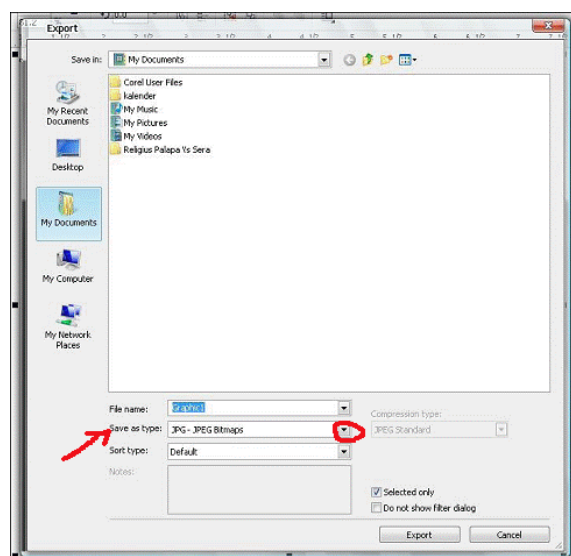
Gambar 6. Menyeleksi Objek yang Akan di Export

- Klik File pad menu dan pilih Export (ctrl+E)



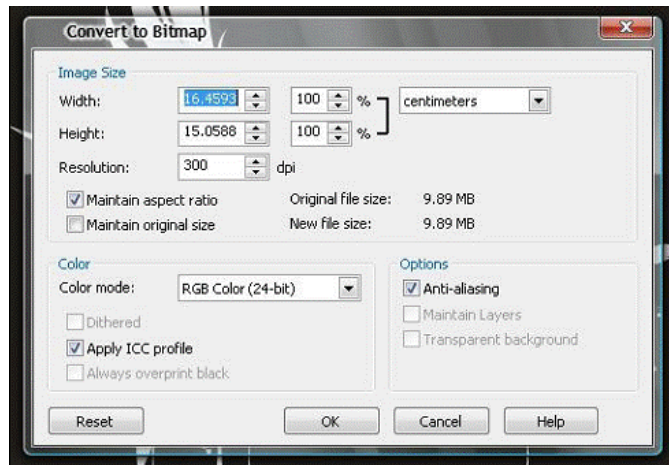
Gambar 7. Tampilan Submenu pada Menu File

- Setelah klik Export maka akan muncul jendela seperti dibawah ini



Gambar 8. Mengubah Nama File dan Format Project

- ❖ Pilih tempat untuk menyimpan hasil Export
- ❖ Bisa juga melakukan pemilihan file export yang diinginkan, bisa berupa JPEG, TIFF, PSD , dan lain-lain
- ❖ Kemudian tekan Export
- Setelah menekan Export, akan muncul jendela dibawah ini



Gambar 9. Tampilan Convert to Bitmap

- ❖ Sesuaikan Size gambar sesuai keinginan dengan mengubah prosentasenya (%)
- ❖ Resolusi sesuai kebutuhan pengguna, jika ingin hasil bagus maka *Resolution* bisa diperbesar namun *Size* akan menjadi lebih besar
- ❖ Pilih RGB atau CMYK pada bagian color
- ❖ Klik tombol OK.

F. METODE PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match*

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan I

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	1. Pengkondisian kelas dan siswa 2. Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan memimpin doa. 3. Guru melakukan presensi kehadiran siswa 4. Guru menyampaikan SK, KD, dan tujuan pembelajaran. 5. Guru melakukan apersepsi	30 menit

	terhadap materi yang akan dibahas melalui tanya jawab kepada siswa	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan model pembelajaran <i>Make A Match</i> dan cara melakukannya 2. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai desain grafis, perbedaan gambar vektor dan bitmap, serta pengantar CorelDraw 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya terkait materi yang disampaikan guru. 4. Guru membagi kelas menjadi dua kelompok besar yaitu kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban. 5. Guru membagikan kartu pada siswa masing-masing satu buah kartu. 6. Siswa mencari pasangan kartu yang diperolehnya dalam jangka waktu tertentu. 7. Guru mencatat nama siswa yang telah menemukan pasangan dari kartu yang diperolehnya. 8. Guru memberikan pengarahan kepada siswa untuk melakukan presentasi kelompok sesuai materi pada kartu yang diperoleh 9. Siswa yang telah memperoleh pasangan kartu melakukan presentasi sesuai materi yang terdapat pada kartu. 10. Guru melengkapi materi presentasi yang disampaikan siswa jika materi yang disampaikan belum menyeluruh. Guru mengulangi langkah tersebut hingga semua kelompok telah melakukan presentasi. 11. Kelompok yang tercepat dalam 	120 menit

	<p>menemukan pasangan dan terbaik dalam presentasi memperoleh poin.</p> <p>Catatan:</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati partisipasi siswa dalam pembelajaran</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari 2. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya. 3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam 	30 menit
Jumlah		180 menit

Pertemuan II

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengkondisian kelas dan siswa 2. Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan memimpin doa. 3. Guru melakukan presensi kehadiran siswa 4. Guru menyampaikan SK, KD, dan tujuan pembelajaran. 5. Guru melakukan apersepsi terhadap materi yang akan dibahas melalui tanya jawab kepada siswa. 	20 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan model pembelajaran <i>Make A Match</i> dan cara melakukannya 2. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai menu dan <i>tools</i> yang terdapat pada CorelDraw serta mengubah format file 	120 menit

	<p>tertentu.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya terkait materi yang disampaikan guru. 4. Guru membagi kelas menjadi dua kelompok besar yaitu kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban. 5. Guru membagikan kartu pada siswa masing-masing satu buah kartu. 6. Siswa mencari pasangan kartu yang diperolehnya dalam jangka waktu tertentu. 7. Guru mencatat nama siswa yang telah menemukan pasangan dari kartu yang diperolehnya. 8. Guru memberikan pengarahannya kepada siswa untuk melakukan presentasi kelompok sesuai materi pada kartu yang diperoleh 9. Siswa yang telah memperoleh pasangan kartu melakukan presentasi sesuai materi yang terdapat pada kartu. 10. Guru melengkapi materi presentasi yang disampaikan siswa jika materi yang disampaikan belum menyeluruh. Guru mengulangi langkah tersebut hingga semua kelompok telah melakukan presentasi. 11. Kelompok yang tercepat dalam menemukan pasangan dan terbaik dalam presentasi memperoleh poin. <p>Catatan:</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati partisipasi siswa dalam pembelajaran</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan post test materi desain grafis dan pengenalan 	40 menit

	CorelDraw 2. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari 3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam	
Jumlah		180 menit

H. ALAT/MEDIA/SUMBER PEMBELAJARAN

1. Alat/Media Pembelajaran:
 - a. Komputer
 - b. Software CorelDraw
 - c. LCD Proyektor
 - d. Whiteboard dan spidol
2. Sumber Belajar:
 - a. E-Book Tutorial CorelDraw bagi Pemula
 - b. Internet

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

Teknik dan Bentuk Penilaian:

- a. Penilaian Kognitif : Teknik tes tertulis, bentuk tes pilihan ganda (terlampir)
- b. Penilaian Afektif : Teknik non tes, bentuk pengamatan sikap dalam pembelajaran
- c. Penilaian Psikomotor : Teknik non tes, bentuk pengamatan aktivitas fisik dalam pembelajaran

Purworejo, Maret 2015

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran,

Peneliti,

Dwi Anto Pungguh W, S. Kom.
NIP. 19840415 200902 1 004

Mifta Dyah Rosmala
NIM. 11520241057

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 6 Purworejo
Kelas / Semester	: X (Sepuluh) Multimedia / 2 (Dua)
Mata Pelajaran	: Kompetensi Kejuruan Multimedia
Siklus / Pertemuan ke-	: II / Pertemuan ke-1 dan ke-2
Alokasi Waktu	: 8 x 45 menit

A. STANDAR KOMPETENSI

Menggabungkan Teks ke dalam Sajian Multimedia

B. KOMPETENSI DASAR

Mendesain Teks Multimedia

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

1. Teks yang menggabungkan prinsip-prinsip *typografi* diciptakan dengan menggunakan *software* yang telah dipilih
2. Permasalahan huruf elektronik termasuk *Multiple Masters*, jenis huruf dan *True Type* diidentifikasi dan didiskusikan
3. Teks diedit (ditekankan dan ditambahkan) dan disimpan dengan menggunakan *software* yang telah dipilih
4. Elemen teks digabungkan ke dalam rangkaian multimedia yang telah dipilih
5. Teks diuji dan dijalankan sebagai bagian dari tampilan multimedia
6. Teks dipublikasikan secara elektronik sesuai dengan pekerjaan yang dilaksanakan

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian *typografi* dan prinsip-prinsipnya
2. Peserta didik dapat menjelaskan *Multiple Masters*, jenis huruf, dan *True Type*

3. Peserta didik dapat menerapkan prinsip *typografi* pada CorelDraw

E. MATERI AJAR

1. Typografi

a. Pengertian Teks

- Text adalah bentuk visual yang dibunyikan sebagai kebutuhan komunikasi verbal.
- Media dasar untuk banyak sistem multimedia
- Teks adalah bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan
- Teks dapat berbentuk kata, surat, narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa kita

Hampir semua multimedia menggunakan teks karena sangat efektif dalam menyampaikan ide dan memberikan panduan kepada pengguna

b. Fungsi Teks

- Menjelaskan bagaimana aplikasi berjalan
- Membimbing user ber-navigasi dalam aplikasi
- Menyampaikan informasi sebagai tujuan rancangan aplikasi

c. Pengertian *Typografi*

- Tipografi adalah ilmu design yang mempelajari bentuk dan penggunaan suatu set huruf sebagai bagian dari komunikasi.
- Berfungsi sebagai elemen *design* utama yang membutuhkan pemakaian yang tepat agar komunikasi efektif dapat tercapai.

d. Sejarah *Typografi*

- Sejarah perkembangan *typografi* dimulai dari penggunaan pictograph yang dipergunakan oleh bangsa Viking Norwegia dan Indian Sioux.
- Di Mesir berkembang jenis huruf Hieratia, yang terkenal dengan nama Hieroglif pada sekitar abad 1300 SM.
- Puncak perkembangan tipografi, terjadi pada abad 8 SM di Roma. Karena bangsa Romawi tidak memiliki sistem tulisan sendiri, mereka menyempurnakannya tulisan Etruska sehingga terbentuk huruf-huruf Romawi.

e. Unsur-unsur *Typografi*

1) *Typeface*

- *Typeface* adalah beberapa seri *font* atau huruf yang di-*package* atau dijadikan satu set menjadi sebuah *family* atau keluarga
- Disebut juga ***font family***
- Contoh dari *typeface* yaitu: “Times New Roman”, “Arial”, “Helvetica”, “Courier New”, dan “Calibri”.

Jenis *Typeface*

Jenis <i>Typeface</i>	Keterangan	Catatan
SERIF	<ul style="list-style-type: none">• <i>Jenis Typefaces dengan strokes/ekor,</i>• <i>Contoh : Times.</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Bentuk huruf yang formal.</i>• <i>Serif mengekspresikan organisasi dan intelektualitas.</i>• <i>Sangat anggun dan konservatif.</i>
Sans-serif	<ul style="list-style-type: none">• <i>Jenis Huruf yang tidak memiliki ekor. Ujungnya berbentuk tumpul atau tajam.</i>• <i>Contoh: Helvetica dan Arial</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Kurang formal, lebih hangat, dan bersahabat.</i>• <i>Sangat cocok untuk tampilan di layar monitor.</i>
Decorative	<ul style="list-style-type: none">• <i>Desain huruf yang sangat rumit</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Bisa membuat efek respon yang berbeda.</i>• <i>Hanya cocok untuk Judul, bukan body text.</i>
Script	<ul style="list-style-type: none">• <i>Bentuk menyerupai tulisan tangan.</i>• <i>Sering di sebut jenis Kursif (Cursive).</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Memberikan kesan keanggunan dan sentuhan pribadi.</i>• <i>Penggunaannya jangan terlalu banyak</i>

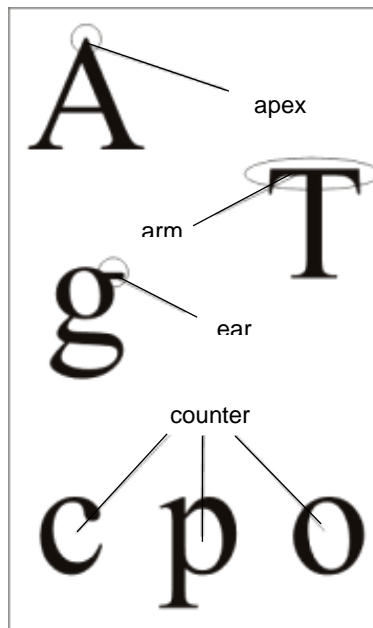
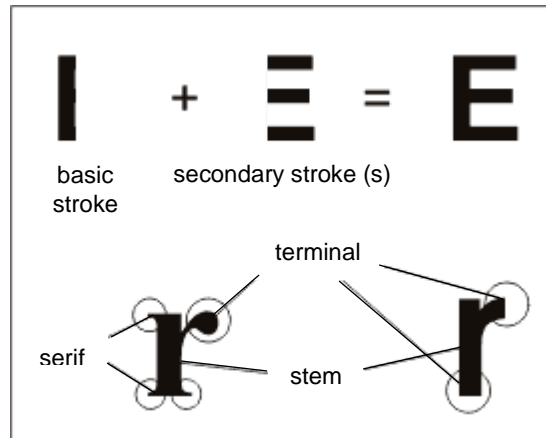
2) *Font* adalah **Satu set huruf lengkap** yang terdiri dari beberapa karakter seperti a sampai z, 0 sampai 9 dan tanda baca lain dalam berbagai macam ukuran dan gaya bentuk huruf.

- *Typeface* ≠ *Font*
- *Font* = *Typeface* + *Size* + *Style*
- *Arial* = *Typeface*
- *Arial* + *Bold* + *12 pt.* = *Font*

3) Kategori *Font*

Kategori <i>Font</i>	Keterangan	Catatan
Monospace	Monospace mempunyai jarak/lebar yang sama setiap hurufnya. Contoh : Courier	Banyak digunakan oleh programmer untuk coding
Proportional	Proportional mempunyai jarak/lebar yang berbeda agar terlihat proporsional. Contoh : Palatino	Cocok untuk artikel yang dibaca cepat

4) Anatomi Bentuk Huruf



5) Geometri Huruf

Huruf dapat dibagi 4 kelompok yaitu:

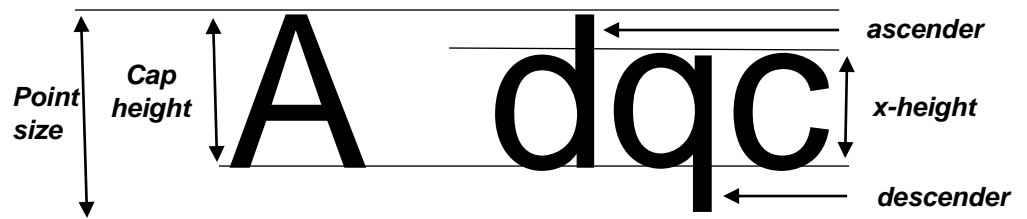
- Garis tegak-datar: E, F, H, I, L
- Garis tegak-miring : A, K, M, N, V, W, X, Y, Z.
- Garis tegak-lengkung: B, D, G, J, P, R, U.
- Garis lengkung: C, O, Q, S

6) Hukum Persepsi (Gestalt)

Huruf dapat dibagi 3 kelompok yaitu:

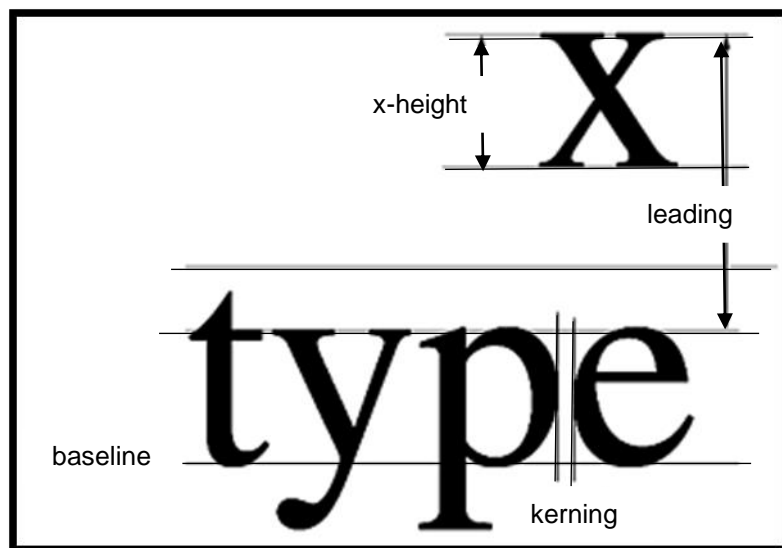
- Ruang negatif bersudut lengkung; **BCDGOPQRSU**
- Ruang negatif bersudut persegi-empat, **EFHILT**
- Ruang negatif bersudut persegi-tiga, **AKMNVWXYZ**

7) Font Size



8) Jarak Antar Baris (*Leading*)

- Pengaturan jarak antar baris atau **leading** adalah sarana untuk mengontrol lebar jarak yang diberikan antara *Body clearance* suatu baris dengan batas *ascender* pada baris berikutnya.
- *Body clearance* adalah jarak kosong yang menjamin agar *ascender* suatu baris tidak bertubrukan dengan *descender* baris di atasnya.



9) *Kerning* dan *Tracking*

- **Kerning** adalah istilah untuk jarak antar huruf dalam sebuah kata, kalimat, atau paragraf.
- **Tracking** dapat diartikan pengaturan jarak antar huruf secara umum.

➤ Secara umum tingkat kerapatan *tracking* terbagi menjadi 5 jenjang, yaitu:

1. *Very Tight*
2. *Tight*
3. *Normal*
4. *Loose*
5. *Very loose*

10) Font Style

1. Huruf Miring (*italic*):

- Teks *italic* akan menarik mata karena kontras dengan teks *normal*.
- Terlalu panjang kalimat dengan teks *italics* akan sulit dibaca, apalagi jika digunakan di layar komputer.
- Teks *italic* biasa digunakan jika ada kata asing.

2. Huruf Tebal (**Bold**):

- Huruf tebal mengundang perhatian karena kontras dengan huruf normal.
- Biasa dipakai pada judul atau subjudul.
- Terlalu banyak huruf tebal akan mengaburkan fokus pada makna teks.

3. Huruf Bergaris Bawah (*Underline*):

- Garis bawah menandakan adanya sesuatu 'penting'.
- Biasa dipakai pada *hyperlink* di web.

11) Perataan (*Alignment*)

Jenis perataan dalam paragraf:

1. rata kiri (*left alignment*),

- Rata kiri paling mudah dibaca, karena mata akan mudah menangkap saat membaca baris berikutnya.
- Spasi antar huruf dan antar kata tetap atau tidak berubah sesuai karakteristik hurufnya.
- Sisi kanan paragraf akan terlihat tidak rata atau bergerigi, yang mengesankan tidak rapi dan tidak lengkap. Namun justru hal ini dapat mengurangi kebosanan pembacanya.

2. rata tengah (*center alignment*),

- Meskipun bentuknya secara menyeluruh enak dipandang, rata tengah akan lebih sulit dan lebih lambat untuk dibaca. Karena saat perpindahan baris, pembaca agak lama menemukan baris berikutnya.
- Sebaiknya tidak membuat artikel panjang dengan perataan rata tengah. Namun rata tengah cocok untuk tulisan pendek seperti puisi, pengumuman singkat dan yang lain.
- Artikel panjang dengan rata tengah akan melelahkan pembacanya.

3. rata kanan (*right alignment*),

- Rata kanan juga sulit dibaca, karena kita membaca dari kiri ke kanan.
- Masih lebih terbaca dibanding rata tengah.
- Pembacaan saat perpindahan baris akan menyulitkan mata pembaca karena bentuk rata kiri yang acak

4. rata kiri kanan (*justify alignment*)

- Rata kiri kanan mudah dibaca.
- Spasi antar huruf dan antar kata akan ada perubahan karena penyesuaian dengan perataan kanan, namun dapat menimbulkan spasi antar huruf yang sangat ekstrim, sehingga terlihat agak ompong.
- Perataan ini sangat rapi, enak dan mudah dipandang, serta cocok bila dipadukan dengan *background* kotak. Namun hal ini dapat menimbulkan kebosanan pembacanya.

4. *Multiple Master Font*

Multiple master adalah jenis *font Type 1* yang dibuat khusus oleh Adobe sehingga membedakan jenis sistem ini dengan sistem yang lain. Keunikan dari *Multiple Master Font* adalah setiap *character* memiliki lebih dari satu *outline digital*, sepasang *outline* merepresentasikan titik akhir dari sebuah garis desain (*design axis*) dan *font* berbasis *Multiple Master* mengandung informasi titik (*axes*) untuk berat, *style* ataupun penglihatan optis dan semua terdapat dalam satu paket.

5. *Truetype*

Truetype adalah font berbasis informasi *outline* dan format vektornya dapat di skala sesuai kebutuhan ukuran dengan akurasi yang tinggi. *Software* standar *Truetype* dibuat oleh Apple, akan tetapi saat ini juga bisa digunakan oleh sistem operasi Windows. *Truetype* dirancang sebagai file tunggal (*suitcase*), yang di dalamnya sudah terdapat keluarga huruf dalam bentuk *plain*, *plain italic*, *bold* dan *bold italic* membuat *type font* ini lebih rapi dalam pendataan *file*.

F. METODE PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match*

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan I

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Pengkondisian kelas dan siswa2. Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan memimpin doa.3. Guru melakukan presensi kehadiran siswa4. Guru menyampaikan SK, KD, dan tujuan pembelajaran.5. Guru melakukan apersepsi terhadap materi yang akan dibahas melalui tanya jawab kepada siswa	30 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menyampaikan model pembelajaran <i>Make A Match</i> dan cara melakukannya2. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai <i>typografi</i> dan prinsip-prinsipnya3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya terkait materi yang disampaikan guru.4. Guru membagi kelas menjadi dua kelompok besar yaitu kelompok pertanyaan dan kelompok	120 menit

	<p>jawaban.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru membagikan kartu pada siswa masing-masing satu buah kartu. 6. Siswa mencari pasangan kartu yang diperolehnya dalam jangka waktu tertentu. 7. Guru mencatat nama siswa yang telah menemukan pasangan dari kartu yang diperolehnya. 8. Guru memberikan pengarahannya kepada siswa untuk melakukan presentasi kelompok sesuai materi pada kartu yang diperoleh. 9. Siswa yang telah memperoleh pasangan kartu melakukan presentasi sesuai materi yang terdapat pada kartu. 10. Guru melengkapi materi presentasi yang disampaikan siswa jika materi yang disampaikan belum menyeluruh. Guru mengulangi langkah tersebut hingga semua kelompok telah melakukan presentasi. 11. Kelompok yang tercepat dalam menemukan pasangan dan terbaik dalam presentasi memperoleh poin. <p>Catatan:</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati partisipasi siswa dalam pembelajaran</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari 2. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya. 3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam 	30 menit
Jumlah		180 menit

Pertemuan II

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengkondisian kelas dan siswa 2. Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan memimpin doa. 3. Guru melakukan presensi kehadiran siswa 4. Guru menyampaikan SK, KD, dan tujuan pembelajaran. 5. Guru melakukan apersepsi terhadap materi yang akan dibahas melalui tanya jawab kepada siswa. 	30 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan model pembelajaran <i>Make A Match</i> dan cara melakukannya 2. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai multiple masters, jenis huruf, dan true type 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya terkait materi yang disampaikan guru. 4. Guru membagi kelas menjadi dua kelompok besar yaitu kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban. 5. Guru membagikan kartu pada siswa masing-masing satu buah kartu. 6. Siswa mencari pasangan kartu yang diperolehnya dalam jangka waktu tertentu. 7. Guru mencatat nama siswa yang telah menemukan pasangan dari kartu yang diperolehnya. 8. Guru memberikan pengarahan kepada siswa untuk melakukan presentasi kelompok sesuai 	110 menit

	<p>materi pada kartu yang diperoleh</p> <p>9. Siswa yang telah memperoleh pasangan kartu melakukan presentasi sesuai materi yang terdapat pada kartu.</p> <p>10. Guru melengkapi materi presentasi yang disampaikan siswa jika materi yang disampaikan belum menyeluruh. Guru mengulangi langkah tersebut hingga semua kelompok telah melakukan presentasi.</p> <p>11. Kelompok yang tercepat dalam menemukan pasangan dan terbaik dalam presentasi memperoleh poin.</p> <p>Catatan:</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati partisipasi siswa dalam pembelajaran</p>	
Penutup	<p>1. Siswa melakukan post test materi Typografi, Multiple Masters, jenishuruf, dan True Type</p> <p>2. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari</p> <p>3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam</p>	40 menit
Jumlah		180 menit

H. ALAT/MEDIA/SUMBER PEMBELAJARAN

1. Alat/Media Pembelajaran:
 - a. Komputer
 - b. Software CorelDraw
 - c. LCD Proyektor
 - d. Whiteboard dan spidol
2. Sumber Belajar:
 - a. E-Book Tutorial CorelDraw bagi Pemula

b. Internet

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

Teknik dan Bentuk Penilaian:

- a. Penilaian Kognitif : Teknik tes tertulis, bentuk tes pilihan ganda (terlampir)
- b. Penilaian Afektif : Teknik non tes, bentuk pengamatan sikap dalam pembelajaran
- c. Penilaian Psikomotor : Teknik non tes, bentuk pengamatan aktivitas fisik dalam pembelajaran

Purworejo, Maret 2015

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran,

Peneliti,

Dwi Anto Pungguh W, S. Kom.
NIP. 19840415 200902 1 004

Mifta Dyah Rosmala
NIM. 11520241057

Lampiran 5. Lembar *Pre Test* dan Evaluasi Hasil Belajar
Siswa

Soal Tes

SK : Menggabungkan Teks ke dalam Sajian Multimedia

KD : Menggunakan Software Teks Multimedia

Nama :

Kelas :

No Urut :

Pilihlah satu jawaban yang menurut Anda benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d, atau e!

1. Berikut ini merupakan peralatan yang digunakan oleh desainer grafis

kecuali...

- a. ide
- b. mimpi
- c. akal
- d. mata
- e. komputer

2. Macam-macam *Software* Desain Grafis :

- 1) Adobe Illustrator
- 2) CorelDraw
- 3) Adobe Photoshop
- 4) Windows Media Player
- 5) Adobe Freehand

Macam-macam *software* desain grafis yang benar, kecuali...

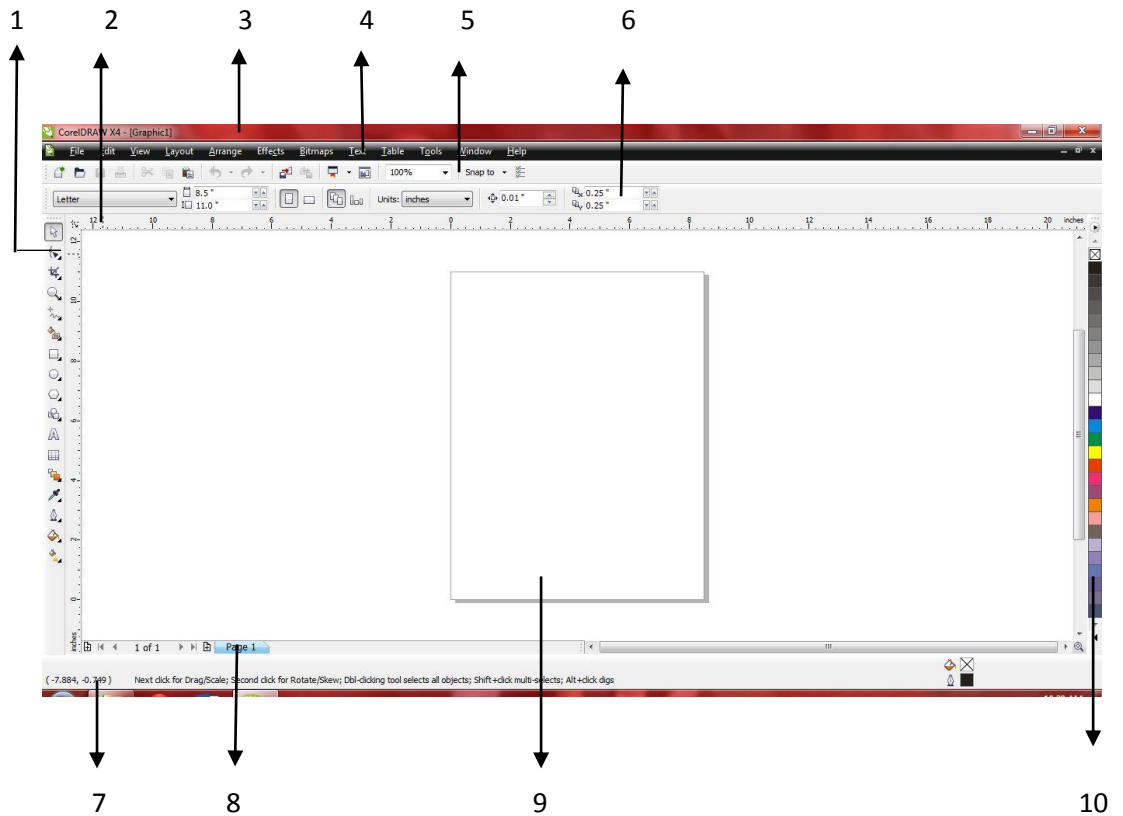
- a. 1), 2), dan 3)
- b. 1), 3), dan 5)
- c. 2), 3), dan 4)
- d. 2), 3), dan 5)
- e. 1), 3), dan 5)

3. Objek gambar yang dibentuk melalui kombinasi titik-titik dan garis dengan menggunakan rumus matematika tertentu merupakan pengertian dari...
 - a. Gambar vektor
 - b. Gambar bitmap
 - c. Gambar animasi
 - d. Gambar virtual
 - e. Gambar *artistic*
4. Jika gambar diperbesar maka akan tampak kurang bagus, merupakan ciri-ciri dari gambar...
 - a. Gambar vektor
 - b. Gambar bitmap
 - c. Gambar animasi
 - d. Gambar virtual
 - e. Gambar *artistic*
5. Ciri-ciri gambar bitmap dan vektor
 - 1) Sifat resolusinya *independent*
 - 2) Ukuran penyimpanan relatif besar
 - 3) *Software* yang digunakan adalah Adobe Photoshop
 - 4) Objek gambar dapat diubah ukuran dan bentuknya tanpa menurunkan mutu tampilannya
 - 5) Kualitas grafik tidak tergantung dari banyaknya piksel

Ciri-ciri dari gambar bitmap adalah...

- a. 1), 2), dan 3)
 - b. 1), 2), dan 5)
 - c. 2), 3), dan 4)
 - d. 2) dan 3)
 - e. 2) dan 5)
6. CorelDraw merupakan *software* pengolah gambar...
 - a. Gambar vektor
 - b. Gambar bitmap
 - c. Gambar animasi
 - d. Gambar virtual
 - e. Gambar *artistic*

Perhatikan tampilan CorelDraw berikut ini!



7. Bagian CorelDraw yang ditunjukkan dengan nomor 1 adalah...

- a. *Menu Bar*
- b. *Property Bar*
- c. *Rulers*
- d. *Document Navigator*
- e. *Toolbox*

8. Bagian CorelDraw yang ditunjukkan dengan nomor 6 adalah...

- a. *Menu Bar*
- b. *Property Bar*
- c. *Rulers*
- d. *Document Navigator*
- e. *Toolbox*

9. Bagian CorelDraw yang ditunjukkan dengan nomor 10 adalah...

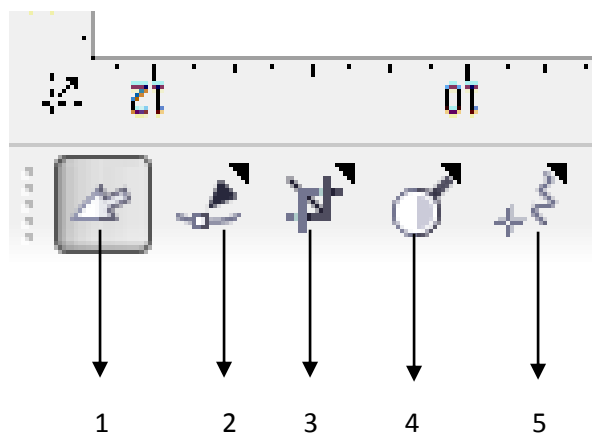
- a. *Status Bar*
- b. *Property Bar*

- c. *Docker*
- d. *Document Palette*
- e. *Color Palette*

10. Sub menu *Duplicate* terdapat pada menu...

- a. *File*
- b. *Edit*
- c. *View*
- d. *Layout*
- e. *Arrange*

Perhatikan *Tools* di bawah ini!

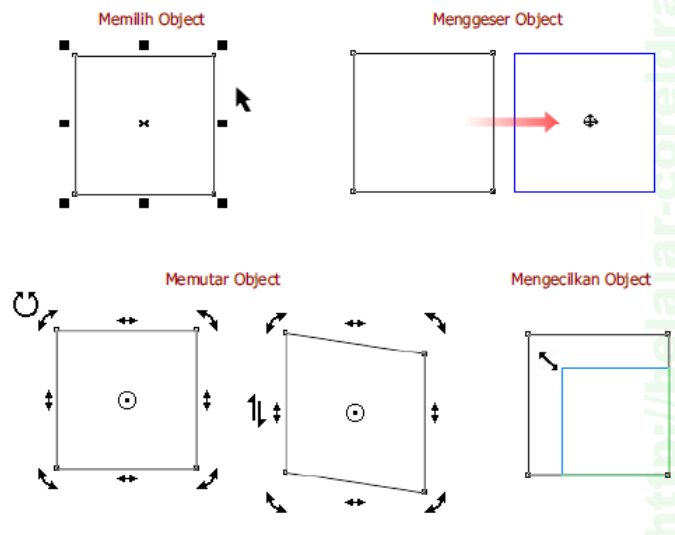


11. *Tool* yang ditunjukkan dengan nomor 5 adalah...

- a. *Crop Tool*
- b. *Shape Edit*
- c. *Freehand Tool*
- d. *Smart Tools*
- e. *Object*

12. Fungsi *tool* yang ditunjukkan dengan nomor 2 adalah...

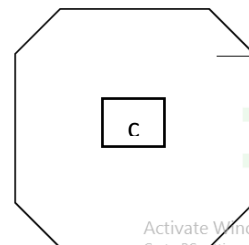
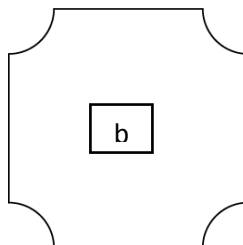
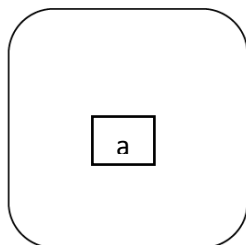
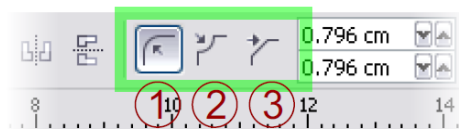
- a. Menyeleksi objek
- b. Mengubah perbesaran gambar
- c. Menciptakan objek dari sebuah area lalu mengisinya dengan warna
- d. Menyunting bentuk objek gambar
- e. Membentuk *polygon* dan bintang secara simetris



13. Gambar di atas merupakan fungsi dari tool...

- Crop Tool*
- Freehand Tool*
- Smart Tools*
- Pick Tool*
- Perfect Shapes*

Perhatikan gambar berikut!



14. Berikut ini pasangan yang benar adalah...

- 1c
- 2a
- 3b

d. 1b

e. 3c

15. Perhatikan pernyataan berikut!

1) Ctrl + E → *Freehand*

2) Ctrl + O → *Open*

3) Ctrl + P → *Paste*

4) Ctrl + U → *Ungroup*

5) Ctrl + Shift + Z → *Redo*

Pernyataan yang benar adalah...

a. 1), 2), dan 3)

b. 1), 3), dan 5)

c. 1) dan 2)

d. 2) dan 4)

e. 3) dan 5)

16. *Shortcut* yang digunakan saat kita akan melakukan *export* hasil kerja pada CorelDraw yang semula format file *.cdr menjadi format *.jpg adalah...

a. Ctrl + I

b. Ctrl + E

c. Ctrl + L

d. Ctrl + G

e. Ctrl + K

17. Saat kita ingin membuat bentuk *ellipse*, *shortcut* yang digunakan adalah...

a. F3

b. F4

c. F5

d. F6

e. F7

18. Saat kita ingin membuat bentuk kotak (*rectangle*), *shortcut* yang digunakan adalah...

a. F3

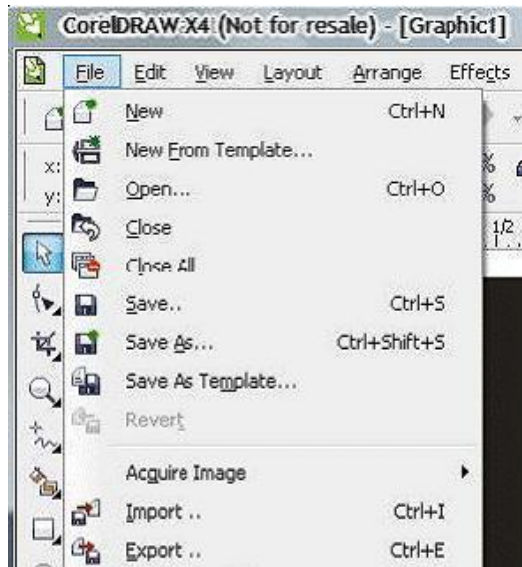
b. F4

c. F5

d. F6

e. F7

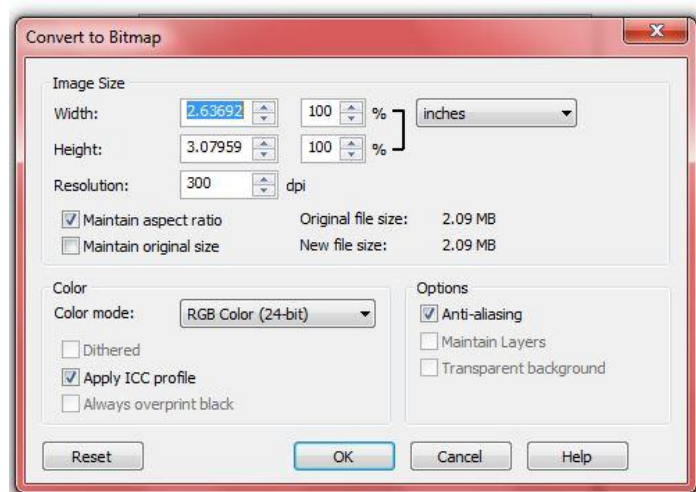
Perhatikan gambar di bawah ini!



19. Jika ingin mengubah format file hasil kerja, klik sub menu... pada menu *file*.

- a. *Acquire Image*
- b. *New From Template*
- c. *Import*
- d. *Export*
- e. *Close All*

Perhatikan gambar berikut ini!



20. Bagian manakah yang harus diubah ketika ingin menambah kualitas gambar?
- a. *Width*
 - b. *Height*
 - c. *Resolution*
 - d. *Color mode*
 - e. *Reset*

Kunci Jawaban

1. B
2. C
3. A
4. B
5. D
6. A
7. E
8. B
9. E
10. B
11. C
12. D
13. D
14. E
15. D
16. B
17. E
18. D
19. D
20. C

Soal Tes

SK : Menggabungkan Teks ke dalam Sajian Multimedia

KD : Prinsip-prinsip *Typografi*

Nama :

Kelas :

No Urut :

Pilihlah satu jawaban yang menurut Anda benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d, atau e!

1. Berikut ini merupakan pernyataan yang benar, kecuali...
 - a. Teks adalah bentuk visual yang dibunyikan sebagai kebutuhan komunikasi verbal
 - b. Teks merupakan media dasar untuk banyak sistem multimedia
 - c. Teks tidak mendukung perangkat multimedia
 - d. Teks adalah bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan
 - e. Teks dapat berbentuk kata, surat, narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa kita
2. Ilmu desain yang mempelajari bentuk dan penggunaan suatu set huruf sebagai bagian dari komunikasi merupakan pengertian dari...
 - a. Kartografi
 - b. Visiografi
 - c. Oceanografi
 - d. Typografi
 - e. Sinematografi
3. Berikut ini merupakan fungsi teks :
 - 1) Menjelaskan bagaimana aplikasi berjalan
 - 2) Membimbing *user* bernavigasi dalam aplikasi
 - 3) Menambah keindahan pada sebuah karya
 - 4) Menarik perhatian *user*

5) Menyampaikan informasi

Fungsi teks yang benar adalah...

- d. 1), 2), dan 3)
 - e. 1), 3), dan 5)
 - f. 2), 3), dan 4)
 - g. 1), 2), dan 4)
 - h. 1), 2), dan 5)
4. Beberapa seri *font* atau huruf yang dijadikan satu set menjadi sebuah *family* atau keluarga merupakan pengertian dari...
- a. *Font*
 - b. *Font Size*
 - c. *Typeface*
 - d. *Font Style*
 - e. *Leading*
5. Jenis *typeface* yang sangat cocok digunakan untuk tampilan layar monitor adalah...
- a. *Serif*
 - b. *Sans-serif*
 - c. *Decorative*
 - d. *Script*
 - e. *Proportional*
6. Arial + Bold + 12 pt adalah...
- a. *Typeface*
 - b. *Font Size*
 - c. *Font Style*
 - d. *Leading*
 - e. *Font*
7. Kategori *Font* yang banyak digunakan *programmer* untuk *coding* adalah...
- a. *Script*
 - b. *Proportional*
 - c. *Monospace*
 - d. *Times New Roman*
 - e. *Arial*

Perhatian gambar berikut!

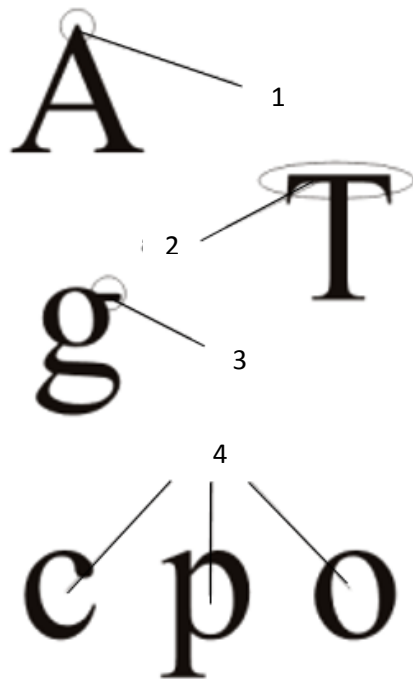


8. Bagian dari *Font Size* yang ditunjukkan pada nomor 1 adalah...
- Cap height*
 - Point Size*
 - Ascender*
 - X-height*
 - Descender*
9. Bagian dari *Font Size* yang ditunjukkan pada nomor 5 adalah...
- Cap height*
 - Point Size*
 - Ascender*
 - X-height*
 - Descender*
10. Berikut ini merupakan ciri-ciri *Font Style*:
- 1) Teks akan menarik mata karena kontras dengan teks normal.
 - 2) Terlalu panjang kalimat dengan teks ini akan sulit dibaca, apalagi jika digunakan di layar komputer.
 - 3) Biasa digunakan jika ada kata asing.

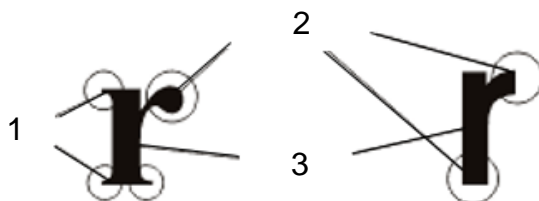
Ciri-ciri di atas merupakan ciri-ciri dari *Font Style*...

- Bold*
- Underline*
- Italic*
- Justify*
- Center*

Perhatikan gambar di bawah ini!



11. Anatomi huruf yang ditunjukkan dengan nomor 2 adalah...
- Counter*
 - Ear*
 - Apex*
 - Arm*
 - Terminal*
12. Anatomi huruf yang ditunjukkan dengan nomor 1 dan 3 adalah...
- Apex dan ear*
 - Apex dan arm*
 - Arm dan counter*
 - Arm dan ear*
 - Ear dan counter*
13. Perhatikan gambar berikut!



Anatomi huruf yang ditunjukkan dengan nomor 1, 2, dan 3 adalah...

- a. *Terminal, stem, dan serif*
- b. *Terminal, serif, dan stem*
- c. *Stem, terminal, dan serif*
- d. *Serif, stem, dan terminal*
- e. *Serif, terminal, dan stem*

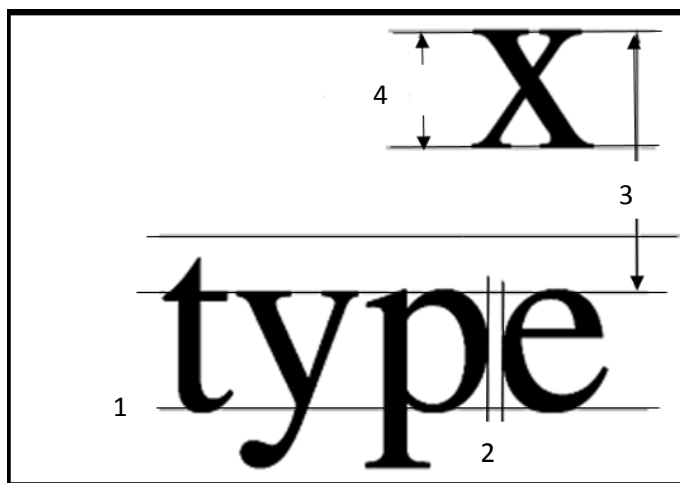
14. Berikut ini yang merupakan geometri huruf garis lengkung adalah...

- a. C, B, S, dan O
- b. O, Q, S, dan U
- c. Q, G, O, dan R
- d. S, U, Q, dan D
- e. O, C, Q, dan S

15. Berikut ini merupakan kelompok huruf ruang negatif bersudut persegi-empat adalah...

- a. T, L, H, dan F
- b. E, H, M, dan Z
- c. A, D, N, dan T
- d. K, S, T, dan L
- e. L, V, Y, dan Z

Perhatikan gambar berikut:



16. *Kerning* ditunjukkan dengan nomor...

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 2 dan 3
- e. 3 dan 4

17. *Leading* ditunjukkan dengan nomor...

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 2 dan 3
- e. 3 dan 4

18. Berikut ini merupakan ciri-ciri *alignment*:

- 1) Mudah dibaca.
- 2) Spasi antar huruf dan antar kata akan ada perubahan karena penyesuaian dengan perataan kanan, namun dapat menimbulkan spasi antar huruf yang sangat ekstrim, sehingga terlihat agak ompong.
- 3) Perataan ini sangat rapi, enak dan mudah dipandang, serta cocok bila dipadukan dengan *background* kotak. Namun hal ini dapat menimbulkan kebosanan pembacanya.

Ciri-ciri tersebut merupakan ciri-ciri...

- a. *Left Alignment*
- b. *Right Alignment*
- c. *Center Alignment*
- d. *Justify Alignment*
- e. *Left-Right Alignment*

19. *Multiple Master Font* adalah...

- a. *Font* tunggal yang di dalamnya sudah terdapat keluarga huruf dalam bentuk *plain*, *plain italic*, *bold* dan *bold italic* membuat *type font* ini lebih rapi dalam pendataan *file*.
- b. *Font* yang mempunyai jarak/lebar yang sama setiap hurufnya.
- c. *Font* dengan bentuk menyerupai tulisan tangan.

- d. *Font Type 1* yang setiap karakter memiliki lebih dari satu *outline* digital
 - e. *Font* dengan jarak/lebar yang berbeda agar terlihat proporsional.
20. *Font* berbasis *outline* dan format vektornya dapat diskala sesuai kebutuhan ukuran serta *software* standar dibuat oleh *Apple* merupakan ciri-ciri dari...
- a. *TrueType*
 - b. *Font Type*
 - c. *Multiple Master Font*
 - d. *Font Style*
 - e. *Font Size*

Kunci Jawaban

1. C
2. D
3. E
4. C
5. B
6. E
7. C
8. B
9. E
10. C
11. D
12. A
13. E
14. E
15. A
16. B
17. C
18. D
19. D
20. A


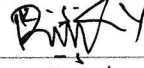





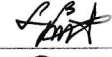













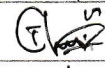
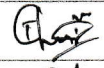
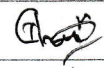




Lampiran 6. Daftar Hadir Siswa

ABSENSI KEHADIRAN SISWA

KELAS X MULTIMEDIA

SMK NEGERI 6 PURWOREJO

No	Nama Siswa	Tanggal Penelitian			
		30 Maret 2015	2 April 2015	6 April 2015	9 April 2015
1.	Agung Hidayat				
2.	Atib Setiawan				
3.	Bahartian Nanang S				
4.	Bangun Kuncoro				
5.	Dea Indriyani				
6.	Dedi Kurnawan				
7.	Devi Oktaviani				
8.	Diyah Kurnia Ulfah				
9.	Dwi Ayu Solikhatun				
10.	Eka Anggraeni				
11.	Ermi Febriyani				
12.	Erna Diana Astuti				
13.	Fitri Nur Salamah				
14.	Galuh Pramono				
15.	Heri Iswanto				
16.	Ika Nurwahyuni S				
17.	Indriyani				
18.	Jannati Oktaviani				
19.	Krismanto				
20.	Lutviana Wahyuningrum				
21.	Meitya Indriana				
22.	Nisya Azizah				
23.	Nugraeni Tri Pinawati				
24.	Reni Dwi Astuti				
25.	Rizki Afriza N				

26.	Rosyidah Dwiyantri				
27.	Sandra Sari W				
28.	Suprihatin				
29.	Susanti				
30.	Tri Handayani				
31.	Tri Mulyani				
32.	Uun Aviani				

Lampiran 7. Lembar Pedoman Observasi

LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN

MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH

Hari/Tanggal : *Senin / 30 Maret 2015*

Sub Pokok Bahasan : *Pengenalan Desain Grafis*

Pertemuan/Siklus ke : *1 / 1*

No	Indikator	Sub Indikator		Pengamatan	
		Guru	Siswa	Ya	Tidak
1.	Awal Pembelajaran Guru membuka pembelajaran	Guru mengucapkan salam dan memimpin doa	Siswa menjawab salam dan berdoa	✓	
		Guru melakukan presensi siswa	Siswa mengangkat tangan atau menjawab 'hadir' saat namanya dipanggil	✓	
		Guru memberikan motivasi kepada	Siswa termotivasi untuk semangat	✓	

		siswa untuk semangat mengikuti pembelajaran	mengikuti pembelajaran		
		Guru memberikan apersepsi	Siswa memperhatikan penjelasan guru	✓	
2.	Inti Pembelajaran Guru menghidupkan suasana kelas	Guru menjelaskan pelaksanaan model pembelajaran <i>Make a Match</i>	Siswa memperhatikan penjelasan guru	✓	
		Guru menyampaikan materi secara ringkas	Siswa mencatat materi yang disampaikan guru	✓	
3.	Guru membentuk kelompok	Guru membagi kelas menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban	Siswa membentuk dua kelompok besar, yaitu kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban	✓	
4.	Guru mengatur posisi kedua kelompok besar	Guru mengatur posisi kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban	Siswa mengikuti arahan guru	✓	
		Guru membagikan satu buah kartu pada setiap siswa	Siswa menerima kartu yang dibagikan guru	✓	
5.	Guru memimpin permainan di	Guru menginstruksikan siswa untuk	Siswa mencari pasangan dari kartu	✓	

	depan kelas	mencari pasangan dari kartu yang diperoleh siswa dalam waktu yang disepakati	yang diperolehnya dalam waktu yang disepakati	
		Guru memeriksa durasi waktu yang telah disepakati	Siswa memperhatikan peringatan waktu dari guru	✓
6.	Guru menghentikan permainan	Guru menginstruksikan siswa untuk berhenti mencari pasangan kartu yang diperolehnya	Siswa berhenti mencari pasangan kartu yang diperolehnya	✓
7.	Guru mengatur posisi kelompok	Guru mencatat nama siswa yang telah menemukan pasangan dari kartu yang diperolehnya	Siswa menyebutkan nama pemilik pasangan kartunya	✓
		Guru menginstruksikan siswa untuk berkelompok dengan kelompok masing-masing	Siswa berkumpul sesuai kelompok pasangan kartu yang mereka peroleh	✓
		Guru menginstruksikan siswa yang	Siswa yang belum menemukan	✓

		belum berkelompok untuk berkumpul dalam satu tempat	pasangan kartunya berkumpul dalam satu tempat		
8.	Guru memimpin diskusi	Guru memanggil setiap kelompok untuk melakukan presentasi	Kelompok yang dipanggil maju ke depan kelas untuk presentasi materi pada kartu yang diperolehnya	✓	
		Guru mempersilakan siswa yang ingin bertanya pada kelompok presentasi	Siswa mengangkat tangan dan menyampaikan pertanyaan kepada kelompok presentasi	✓	
		Guru memberikan masukan pada presentasi yang disampaikan kelompok	Siswa memperhatikan dan mencatat masukan dari guru	✓	
		Guru memanggil siswa yang belum berkelompok untuk maju ke depan kelas	Siswa yang belum berkelompok maju ke depan kelas	✓	
		Guru membantu siswa yang belum	Siswa yang belum berkelompok		✓

		berkelompok untuk mencari pasangan	mencari pasangan		
		Guru menginstruksikan siswa yang sudah berkelompok untuk melakukan presentasi	Siswa yang telah berkelompok melakukan presentasi	✓	
9.	Akhir Pembelajaran Guru memimpin evaluasi	Guru menginstruksikan siswa untuk membuat kesimpulan	Beberapa siswa mengangkat tangan untuk menyampaikan kesimpulan	✓	
		Guru memberikan kesimpulan materi secara keseluruhan	Siswa memperhatikan dan mencatat kesimpulan dari guru	✓	
10.	Guru menutup pembelajaran	Guru memberi tugas	Siswa mencatat tugas		✓
		Guru menjelaskan gambaran materi selanjutnya	Siswa memperhatikan penjelasan guru	✓	
		Guru memimpin doa dan mengucapkan salam penutup	Siswa berdoa dan menjawab salam	✓	

LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN

MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH

Hari/Tanggal : Kamis, 2 April 2015

Sub Pokok Bahasan : Pengenalan Core/Draw

Pertemuan/Siklus ke : 7 / 1

No	Indikator	Sub Indikator		Pengamatan	
		Guru	Siswa	Ya	Tidak
1.	Awal Pembelajaran Guru membuka pembelajaran	Guru mengucapkan salam dan memimpin doa	Siswa menjawab salam dan berdoa	✓	
		Guru melakukan presensi siswa	Siswa mengangkat tangan atau menjawab 'hadir' saat namanya dipanggil	✓	
		Guru memberikan motivasi kepada	Siswa termotivasi untuk semangat	✓	

		siswa untuk semangat mengikuti pembelajaran	mengikuti pembelajaran	✓	
		Guru memberikan apersepsi	Siswa memperhatikan penjelasan guru	✓	
2.	Inti Pembelajaran Guru menghidupkan suasana kelas	Guru menjelaskan pelaksanaan model pembelajaran <i>Make a Match</i>	Siswa memperhatikan penjelasan guru	✓	
		Guru menyampaikan materi secara ringkas	Siswa mencatat materi yang disampaikan guru	✓	
3.	Guru membentuk kelompok	Guru membagi kelas menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban	Siswa membentuk dua kelompok besar, yaitu kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban	✓	
4.	Guru mengatur posisi kedua kelompok besar	Guru mengatur posisi kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban	Siswa mengikuti arahan guru	✓	
		Guru membagikan satu buah kartu pada setiap siswa	Siswa menerima kartu yang dibagikan guru	✓	
5.	Guru memimpin permainan di	Guru menginstruksikan siswa untuk	Siswa mencari pasangan dari kartu		

	depan kelas	mencari pasangan dari kartu yang diperoleh siswa dalam waktu yang disepakati	yang diperolehnya dalam waktu yang disepakati	✓	
		Guru memeriksa durasi waktu yang telah disepakati	Siswa memperhatikan peringatan waktu dari guru	✓	
6.	Guru menghentikan permainan	Guru menginstruksikan siswa untuk berhenti mencari pasangan kartu yang diperolehnya	Siswa berhenti mencari pasangan kartu yang diperolehnya	✓	
7.	Guru mengatur posisi kelompok	Guru mencatat nama siswa yang telah menemukan pasangan dari kartu yang diperolehnya	Siswa menyebutkan nama pemilik pasangan kartunya	✓	
		Guru menginstruksikan siswa untuk berkelompok dengan kelompok masing-masing	Siswa berkumpul sesuai kelompok pasangan kartu yang mereka peroleh	✓	
		Guru menginstruksikan siswa yang	Siswa yang belum menemukan	✓	

		belum berkelompok untuk berkumpul dalam satu tempat	pasangan kartunya berkumpul dalam satu tempat		
8.	Guru memimpin diskusi	Guru memanggil setiap kelompok untuk melakukan presentasi	Kelompok yang dipanggil maju ke depan kelas untuk presentasi materi pada kartu yang diperolehnya	✓	
		Guru mempersilakan siswa yang ingin bertanya pada kelompok presentasi	Siswa mengangkat tangan dan menyampaikan pertanyaan kepada kelompok presentasi	✓	
		Guru memberikan masukan pada presentasi yang disampaikan kelompok	Siswa memperhatikan dan mencatat masukan dari guru	✓	
		Guru memanggil siswa yang belum berkelompok untuk maju ke depan kelas	Siswa yang belum berkelompok maju ke depan kelas	✓	
		Guru membantu siswa yang belum	Siswa yang belum berkelompok		✓

		berkelompok untuk mencari pasangan	mencari pasangan		
		Guru menginstruksikan siswa yang sudah berkelompok untuk melakukan presentasi	Siswa yang telah berkelompok melakukan presentasi	✓	
9.	Akhir Pembelajaran	Guru menginstruksikan siswa untuk membuat kesimpulan	Beberapa siswa mengangkat tangan untuk menyampaikan kesimpulan	✓	
	Guru memimpin evaluasi	Guru memberikan kesimpulan materi secara keseluruhan	Siswa memperhatikan dan mencatat kesimpulan dari guru	✓	
10.	Guru menutup pembelajaran	Guru memberi tugas	Siswa mencatat tugas		✓
		Guru menjelaskan gambaran materi selanjutnya	Siswa memperhatikan penjelasan guru	✓	
		Guru memimpin doa dan mengucapkan salam penutup	Siswa berdoa dan menjawab salam	✓	

LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN

MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH

Hari/Tanggal : *Senin, 6 April 2015*

Sub Pokok Bahasan : *Topografi*

Pertemuan/Siklus ke : *1 / 2*

No	Indikator	Sub Indikator		Pengamatan	
		Guru	Siswa	Ya	Tidak
1.	Awal Pembelajaran Guru membuka pembelajaran	Guru mengucapkan salam dan memimpin doa	Siswa menjawab salam dan berdoa	✓	
		Guru melakukan presensi siswa	Siswa mengangkat tangan atau menjawab 'hadir' saat namanya dipanggil	✓	
		Guru memberikan motivasi kepada	Siswa termotivasi untuk semangat	✓	

		siswa untuk semangat mengikuti pembelajaran	mengikuti pembelajaran		
		Guru memberikan apersepsi	Siswa memperhatikan penjelasan guru	✓	
2.	Inti Pembelajaran Guru menghidupkan suasana kelas	Guru menjelaskan pelaksanaan model pembelajaran <i>Make a Match</i>	Siswa memperhatikan penjelasan guru	✓	
		Guru menyampaikan materi secara ringkas	Siswa mencatat materi yang disampaikan guru	✓	
3.	Guru membentuk kelompok	Guru membagi kelas menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban	Siswa membentuk dua kelompok besar, yaitu kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban	✓	
4.	Guru mengatur posisi kedua kelompok besar	Guru mengatur posisi kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban	Siswa mengikuti arahan guru	✓	
		Guru membagikan satu buah kartu pada setiap siswa	Siswa menerima kartu yang dibagikan guru	✓	
5.	Guru memimpin permainan di	Guru menginstruksikan siswa untuk	Siswa mencari pasangan dari kartu	✓	

	depan kelas	mencari pasangan dari kartu yang diperoleh siswa dalam waktu yang disepakati	yang diperolehnya dalam waktu yang disepakati		
		Guru memeriksa durasi waktu yang telah disepakati	Siswa memperhatikan peringatan waktu dari guru	✓	
6.	Guru menghentikan permainan	Guru menginstruksikan siswa untuk berhenti mencari pasangan kartu yang diperolehnya	Siswa berhenti mencari pasangan kartu yang diperolehnya	✓	
7.	Guru mengatur posisi kelompok	Guru mencatat nama siswa yang telah menemukan pasangan dari kartu yang diperolehnya	Siswa menyebutkan nama pemilik pasangan kartunya	✓	
		Guru menginstruksikan siswa untuk berkelompok dengan kelompok masing-masing	Siswa berkumpul sesuai kelompok pasangan kartu yang mereka peroleh	✓	✗
		Guru menginstruksikan siswa yang	Siswa yang belum menemukan		✓

		belum berkelompok untuk berkumpul dalam satu tempat	pasangan kartunya berkumpul dalam satu tempat		
8.	Guru memimpin diskusi	Guru memanggil setiap kelompok untuk melakukan presentasi	Kelompok yang dipanggil maju ke depan kelas untuk presentasi materi pada kartu yang diperolehnya	✓	
		Guru mempersilakan siswa yang ingin bertanya pada kelompok presentasi	Siswa mengangkat tangan dan menyampaikan pertanyaan kepada kelompok presentasi	✓	
		Guru memberikan masukan pada presentasi yang disampaikan kelompok	Siswa memperhatikan dan mencatat masukan dari guru	✓	
		Guru memanggil siswa yang belum berkelompok untuk maju ke depan kelas	Siswa yang belum berkelompok maju ke depan kelas	✓	
		Guru membantu siswa yang belum	Siswa yang belum berkelompok		✓

		berkelompok untuk mencari pasangan	mencari pasangan		
		Guru menginstruksikan siswa yang sudah berkelompok untuk melakukan presentasi	Siswa yang telah berkelompok melakukan presentasi	✓	
9.	Akhir Pembelajaran Guru memimpin evaluasi	Guru menginstruksikan siswa untuk membuat kesimpulan	Beberapa siswa mengangkat tangan untuk menyampaikan kesimpulan	✓	
		Guru memberikan kesimpulan materi secara keseluruhan	Siswa memperhatikan dan mencatat kesimpulan dari guru	✓	
		Guru memberi tugas	Siswa mencatat tugas	✓	
10.	Guru menutup pembelajaran	Guru menjelaskan gambaran materi selanjutnya	Siswa memperhatikan penjelasan guru	✓	
		Guru memimpin doa dan mengucapkan salam penutup	Siswa berdoa dan menjawab salam	✓	

LEMBAR OBSERVASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN

MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH

Hari/Tanggal : Kamis / 9 April 2015

Sub Pokok Bahasan : Topografi

Pertemuan/Siklus ke : 1 / 1

No	Indikator	Sub Indikator		Pengamatan	
		Guru	Siswa	Ya	Tidak
1.	Awal Pembelajaran Guru membuka pembelajaran	Guru mengucapkan salam dan memimpin doa	Siswa menjawab salam dan berdoa	✓	
		Guru melakukan presensi siswa	Siswa mengangkat tangan atau menjawab 'hadir' saat namanya dipanggil	✓	
		Guru memberikan motivasi kepada	Siswa termotivasi untuk semangat	✓	

		siswa untuk semangat mengikuti pembelajaran	mengikuti pembelajaran		
		Guru memberikan apersepsi	Siswa memperhatikan penjelasan guru	✓	
2.	Inti Pembelajaran Guru menghidupkan suasana kelas	Guru menjelaskan pelaksanaan model pembelajaran <i>Make a Match</i>	Siswa memperhatikan penjelasan guru	✓	
		Guru menyampaikan materi secara ringkas	Siswa mencatat materi yang disampaikan guru	✓	
3.	Guru membentuk kelompok	Guru membagi kelas menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban	Siswa membentuk dua kelompok besar, yaitu kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban	✓	
4.	Guru mengatur posisi kedua kelompok besar	Guru mengatur posisi kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban	Siswa mengikuti arahan guru	✓	
		Guru membagikan satu buah kartu pada setiap siswa	Siswa menerima kartu yang dibagikan guru	✓	
5.	Guru memimpin permainan di	Guru menginstruksikan siswa untuk	Siswa mencari pasangan dari kartu	✓	

	depan kelas	mencari pasangan dari kartu yang diperoleh siswa dalam waktu yang disepakati	yang diperolehnya dalam waktu yang disepakati		
		Guru memeriksa durasi waktu yang telah disepakati	Siswa memperhatikan peringatan waktu dari guru	✓	
6.	Guru menghentikan permainan	Guru menginstruksikan siswa untuk berhenti mencari pasangan kartu yang diperolehnya	Siswa berhenti mencari pasangan kartu yang diperolehnya	✓	
7.	Guru mengatur posisi kelompok	Guru mencatat nama siswa yang telah menemukan pasangan dari kartu yang diperolehnya	Siswa menyebutkan nama pemilik pasangan kartunya	✓	
		Guru menginstruksikan siswa untuk berkelompok dengan kelompok masing-masing	Siswa berkumpul sesuai kelompok pasangan kartu yang mereka peroleh	✓	
		Guru menginstruksikan siswa yang	Siswa yang belum menemukan		✓

		belum berkelompok untuk berkumpul dalam satu tempat	pasangan kartunya berkumpul dalam satu tempat		
8.	Guru memimpin diskusi	Guru memanggil setiap kelompok untuk melakukan presentasi	Kelompok yang dipanggil maju ke depan kelas untuk presentasi materi pada kartu yang diperolehnya	✓	
		Guru mempersilakan siswa yang ingin bertanya pada kelompok presentasi	Siswa mengangkat tangan dan menyampaikan pertanyaan kepada kelompok presentasi	✓	
		Guru memberikan masukan pada presentasi yang disampaikan kelompok	Siswa memperhatikan dan mencatat masukan dari guru	✓	
		Guru memanggil siswa yang belum berkelompok untuk maju ke depan kelas	Siswa yang belum berkelompok maju ke depan kelas	✓	
		Guru membantu siswa yang belum	Siswa yang belum berkelompok	✓	✓

		berkelompok untuk mencari pasangan	mencari pasangan		
		Guru menginstruksikan siswa yang sudah berkelompok untuk melakukan presentasi	Siswa yang telah berkelompok melakukan presentasi	✓	
9.	Akhir Pembelajaran Guru memimpin evaluasi	Guru menginstruksikan siswa untuk membuat kesimpulan	Beberapa siswa mengangkat tangan untuk menyampaikan kesimpulan	✓	
		Guru memberikan kesimpulan materi secara keseluruhan	Siswa memperhatikan dan mencatat kesimpulan dari guru	✓	
10.	Guru menutup pembelajaran	Guru memberi tugas	Siswa mencatat tugas		✓
		Guru menjelaskan gambaran materi selanjutnya	Siswa memperhatikan penjelasan guru	✓	
		Guru memimpin doa dan mengucapkan salam penutup	Siswa berdoa dan menjawab salam	✓	

Lampiran 8. Lembar Penilaian Partisipasi Siswa

LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN PARTISIPASI SISWA
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH

NAMA OBSERVER : Gilang Lararati
 PERTEMUAN / SIKLUS : 1 / 1
 HARI, TANGGAL OBSERVASI : Senin , 30 Maret 2015
 Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan tanda *checklist* (✓) jika siswa melakukan sub indikator partisipasi yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika siswa tidak melakukan sub indikator partisipasi yang tercantum

NO		Nama Siswa	Sub Indikator Partisipasi Belajar Siswa											
			Memperhatikan penjelasan guru	Mencatat materi penting yang disampaikan guru	Ketepatan mencari pasangan kartu	Interaksi yang baik saat mencari pasangan kartu	Tepat waktu dalam mencari pasangan kartu	Kerjasama yang baik saat presentasi	Penguasaan materi yang baik saat presentasi	Memperhatikan saat guru/siswa lain mengajukan pertanyaan	Ketepatan menjawab pertanyaan	Memperhatikan saat kelompok lain presentasi	Menjaga kondusifitas selama pembelajaran berlangsung	Mentaati peraturan pembelajaran menggunakan model <i>Make A Match</i>
1.		Agung Hidayat			>	<	>	<	>	<	<	>	<	
2.		Atib Setiawan	<	>	<	<	<	<	<	<	<	<	<	<
3.		Bahartian Nanang S	<		<	<	<	<	<	<	<	<	<	<
4.		Bangun Kuncoro	<	<	<	<	<	<	<	<	<	<	<	<
5.		Dea Indriyani			<	<	<	<	<	<	<	<	<	<

6.	Dedi Kurnawan			✓	✓					✓	✓			
7.	Devi Oktaviani				✓	✓				✓	✓	✓		
8.	Diyah Kurnia Uftah	✓	✓			✓				✓	✓	✓		
9.	Dwi Ayu Solikhatus	✓	✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓		
10.	Eka Anggraeni	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
11.	Ermi Febriyani			✓	✓	✓						✓		
JUMLAH		6	5	9	9	10	6	6	7	8	8	7	9	8

Punworejo,

Observer,



Gilang Larasati

LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN PARTISIPASI BELAJAR SISWA
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH

NAMA OBSERVER : NOVITA DYAH P

PERTEMUAN / SIKLUS : 1 / 1

HARI, TANGGAL OBSERVASI : SENIN, 30 MARET 2015

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan tanda *checklist* (✓) jika siswa melakukan sub indikator partisipasi yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika siswa tidak melakukan sub indikator partisipasi yang tercantum

NO	Nama Siswa	Sub Indikator Partisipasi Belajar Siswa												
		Memperhatikan penjelasan guru	Mencatat materi penting yang disampaikan guru	Ketepatan mencari pasangan kartu	Interaksi yang baik saat mencari pasangan kartu	Tepat waktu dalam mencari pasangan kartu	Kerjasama yang baik saat presentasi	Penguasaan materi yang baik saat presentasi	Memperhatikan saat guru/siswa lain mengajukan pertanyaan	Ketepatan menjawab pertanyaan	Memperhatikan saat kelompok lain presentasi	Menjaga kondusifitas selama pembelajaran berlangsung	Mentaati peraturan pembelajaran menggunakan model <i>Make A Match</i>	Antusias mengikuti pembelajaran
12.	Erma Diana Astuti	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13.	Fitri Nur Salamah	✓	✓				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14.	Galuh Pramono			✓	✓	✓					✓	✓	✓	
15.	Heri Iswanto						✓	✓		✓		✓	✓	
16.	Ika Nurwahyuni S	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	

LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN PARTISIPASI BELAJAR SISWA
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH

NAMA OBSERVER : *Mifta Dyah Rasmala*
 PERTEMUAN / SIKLUS : *1 / 1*
 HARI, TANGGAL OBSERVASI : *Senin, 30 Maret 2015*
 KELAS : *X Multimedia*

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan tanda *checklist* (✓) jika siswa melakukan sub indikator partisipasi yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika siswa tidak melakukan sub indikator partisipasi yang tercantum

NO	Nama Siswa	Sub Indikator Partisipasi Belajar Siswa												
		Memperhatikan penjelasan guru	Mencatat materi penting yang disampaikan guru	Ketepatan mencari pasangan kartu	Interaksi yang baik saat mencari pasangan kartu	Tepat waktu dalam mencari pasangan kartu	Kerjasama yang baik saat presentasi	Penguasaan materi yang baik saat presentasi	Memperhatikan saat guru/siswa lain mengajukan pertanyaan	Ketepatan menjawab pertanyaan	Memperhatikan saat kelompok lain presentasi	Menjaga kondusifitas selama pembelajaran berlangsung	Mentaati peraturan pembelajaran menggunakan model <i>Make A Match</i>	Antusias mengikuti pembelajaran
23.	Nugraeni Tri Pinawati	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
24.	Reni Dwi Astuti	✓	✓				✓	✓	✓	✓			✓	✓
25.	Rizki Afriza N			✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓		
26.	Rosyidah Dwiyaniti			✓	✓	✓	✓							

MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH

NAMA OBSERVER : Gilang Larasati
 PERTEMUAN / SIKLUS : 2/1
 HARI, TANGGAL OBSERVASI : Kamis, 2 April 2015

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan tanda *checklist* (✓) jika siswa melakukan sub indikator partisipasi yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika siswa tidak melakukan sub indikator partisipasi yang tercantum

[illegible]

LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN PARTISIPASI BELAJAR SISWA
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH

NAMA OBSERVER : NOVITA DYAH P
 PERTEMUAN / SIKLUS : 2 / 1
 HARI, TANGGAL OBSERVASI : KAMIS, 2 APRIL 2015

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan tanda *checklist* (✓) jika siswa melakukan sub indikator partisipasi yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika siswa tidak melakukan sub indikator partisipasi yang tercantum

NO	Nama Siswa	Sub Indikator Partisipasi Belajar Siswa												
		Memperhatikan penjelasan guru	Mencatat materi penting yang disampaikan guru	Ketepatan mencari pasangan kartu	Interaksi yang baik saat mencari pasangan kartu	Tepat waktu dalam mencari pasangan kartu	Kerjasama yang baik saat presentasi	Penguasaan materi yang baik saat presentasi	Memperhatikan saat guru/siswa lain mengajukan pertanyaan	Ketepatan menjawab pertanyaan	Memperhatikan saat kelompok lain presentasi	Menjaga kondusifitas selama pembelajaran berlangsung	Mentaati peraturan pembelajaran menggunakan model <i>Make A Match</i>	Antusias mengikuti pembelajaran
12.	Erna Diana Astuti		✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13.	Fitri Nur Salamah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14.	Galuh Pramono	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15.	Heri Iswanto	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16.	Ika Nurwahyuni S		✓		✓				✓	✓	✓	✓	✓	✓

NAMA OBSERVER : *Mifta Dyah Rasmala*
 PERTEMUAN / SIKLUS : *ii / 1*
 HARI, TANGGAL OBSERVASI : *Kamis, 2 April 2018*
 KELAS : *x Multimedia*

Isilah setiap kolom dengan tanda *check/list* (✓) jika siswa melakukan sub indikator partisipasi yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika siswa tidak melakukan sub indikator partisipasi yang tercantum

NO	Nama Siswa	Sub Indikator Partisipasi Belajar Siswa													
		Mempertahakan penjelasan guru	Mencatat materi penting yang disampaikan guru	Ketepatan mencari pasangan kartu	Interaksi yang baik saat mencari pasangan kartu	Tepat waktu dalam mencari pasangan kartu	Kerjasama yang baik saat presentasi	Penguasaan materi yang baik saat presentasi	Mempertahakan saat guru/siswa lain mengajukan pertanyaan	Ketepatan menjawab pertanyaan	Mempertahakan saat kelompok lain presentasi	Menjaga kondusifitas selama pembelajaran berlangsung	Mentaati peraturan pembelajaran menggunakan model <i>Make A Match</i>	Antusias mengikuti pembelajaran	
23.	Nugraeni Tri Pinawati	✓	✓	✓	<	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
24.	Reni Dwi Astuti			✓	✓	✓	✓						✓	✓	
25.	Rizki Afriza N	✓	✓	✓	<	✓	✓				✓			✓	
26.	Rosyidah Dwiyanti	✓	✓		<	✓	✓						✓	✓	

**LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN PARTISIPASI SISWA
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH**

NAMA OBSERVER : *Galang Larasati*
 PERTEMUAN / SIKLUS : *1 / 2*
 HARI, TANGGAL OBSERVASI : *Senin, 6 April 2015*
 Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan tanda *checklist* (✓) jika siswa melakukan sub indikator partisipasi yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika siswa tidak melakukan sub indikator partisipasi yang tercantum

NO	Nama Siswa	Sub Indikator Partisipasi Belajar Siswa													
		Memperhatikan penjelasan guru	Mencatat materi penting yang disampaikan guru	Ketepatan mencari pasangan kartu	Interaksi yang baik saat mencari pasangan kartu	Tepat waktu dalam mencari pasangan kartu	Kerjasama yang baik saat presentasi	Penguasaan materi yang baik saat presentasi	Memperhatikan saat guru/siswa lain mengajukan pertanyaan	Ketepatan menjawab pertanyaan	Memperhatikan saat kelompok lain presentasi	Menjaga kondusifitas selama pembelajaran berlangsung	Mentaati peraturan pembelajaran	Menggunakan model <i>Make A Match</i>	Antusias mengikuti pembelajaran
1.	Agung Hidayat		✓	✓	✓	✓				✓	✓	✓	✓	✓	✓
2.	Atib Setiawan	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓
3.	Bahartian Nanang S	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4.	Bangun Kuncoro	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5.	Dea Indriyani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN PARTISIPASI BELAJAR SISWA
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH

NAMA OBSERVER : NOVITA DYAH P
 PERTEMUAN / SIKLUS : 1 / 2
 HARI, TANGGAL OBSERVASI : Senin, 6 April 2015
 Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan tanda *checklist* (✓) jika siswa melakukan sub indikator partisipasi yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika siswa tidak melakukan sub indikator partisipasi yang tercantum

NO	Nama Siswa	Sub Indikator Partisipasi Belajar Siswa												
		Memperhatikan penjelasan guru	Mencatat materi penting yang disampaikan guru	Ketepatan mencari pasangan kartu	Interaksi yang baik saat mencari pasangan kartu	Tepat waktu dalam mencari pasangan kartu	Kerjasama yang baik saat presentasi	Penguasaan materi yang baik saat presentasi	Memperhatikan saat guru/siswa lain mengajukan pertanyaan	Ketepatan menjawab pertanyaan	Memperhatikan saat kelompok lain presentasi	Mengaja kondusifitas selama pembelajaran berlangsung	Mentaati peraturan pembelajaran menggunakan model <i>Make A Match</i>	Antusias mengikuti pembelajaran
12.	Erna Diana Astuti		✓		✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓
13.	Fitri Nur Salamah	✓			✓	✓		✓		✓	✓	✓	✓	✓
14.	Galuh Pramono	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓
15.	Heri Iswanto	✓	✓			✓			✓	✓	✓	✓		✓
16.	Ika Nurwahyuni S	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓

LEMBAR OBSERVASI INSTRUMEN PARTISIPASI BELAJAR SISWA
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH

NAMA OBSERVER : Mifto Dyah Rormola
 PERTEMUAN / SIKLUS : 1 / 1
 HARI, TANGGAL OBSERVASI : Senin, 6 April 2015
 KELAS : X Multimedia

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan tanda *checklist* (✓) jika siswa melakukan sub indikator partisipasi yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika siswa tidak melakukan sub indikator partisipasi yang tercantum

NO	Nama Siswa	Sub Indikator Partisipasi Belajar Siswa												
		Memperhatikan penjelasan guru	Mencatat materi penting yang disampaikan guru	Ketepatan mencari pasangan kartu	Interaksi yang baik saat mencari pasangan kartu	Tepat waktu dalam mencari pasangan kartu	Kerjasama yang baik saat presentasi	Penguasaan materi yang baik saat presentasi	Memperhatikan saat guru/siswa lain mengajukan pertanyaan	Ketepatan menjawab pertanyaan	Memperhatikan saat kelompok lain presentasi	Menjaga kondusifitas selama pembelajaran berlangsung	Mentaati peraturan pembelajaran menggunakan model <i>Make A Match</i>	Antusias mengikuti pembelajaran
23.	Nugraeni Tri Pinawati	✓		✓	✓	✓		✓				✓		✓
24.	Reni Dwi Astuti		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓
25.	Rizki Afriza N	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓		
26.	Rosyidah Dwiyanti	✓		✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓	

NAMA OBSERVER : Gilang Larasati
 PERTEMUAN / SIKLUS : 2/2
 HARI, TANGGAL OBSERVASI : Kamis, 9 April 2015

Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

Isilah setiap kolom dengan tanda *checklist* (✓) jika siswa melakukan sub indikator partisipasi yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika siswa tidak melakukan sub indikator partisipasi yang tercantum

[illegible]

NAMA OBSERVER	: NOVITA DYAH P
PERTEMUAN / SIKLUS	: 2 / 2
HARI, TANGGAL OBSERVASI	: KAMIS, 9 APRIL 2015

Isilah setiap kolom dengan tanda *checklist* (✓) jika siswa melakukan sub indikator partisipasi yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika siswa tidak melakukan sub indikator partisipasi yang tercantum

[illegible]

NAMA OBSERVER : *Mifta Dyah Rasmala*

PERTEMUAN / SIKLUS : *II / II*

HARI, TANGGAL OBSERVASI : *Kamis, 9 April 2015*

KELAS : *X Multimedia*

Isilah setiap kolom dengan tanda *checklist* (✓) jika siswa melakukan sub indikator partisipasi yang tercantum atau tanda *minus* (-) jika siswa tidak melakukan sub indikator partisipasi yang tercantum

	No	Nama Siswa	Memperhatikan penjelasan guru	Mencatat materi penting yang disampaikan guru	Ketepatan mencari pasangan kartu	Interaksi yang baik saat mencari pasangan kartu	Tepat waktu dalam mencari pasangan kartu	Kerjasama yang baik saat presentasi	Penguasaan materi yang baik saat presentasi	Memperhatikan saat guru/siswa lain mengajukan pertanyaan	Ketepatan menjawab pertanyaan	Memperhatikan saat kelompok lain presentasi	Menjaga kondusifitas selama pembelajaran berlangsung	Mentaati peraturan pembelajaran menggunakan model <i>Make A Match</i>	Antusias mengikuti pembelajaran
23.		Nugraeni Tri Pinawati	✓		✓	✓	✓	✓	✓		<		<	<	✓
24.		Reni Dwi Astuti	✓	✓	✓	<	✓	<	✓	✓	<		<	<	<
25.		Rizki Afriza N	✓		✓	✓	✓	<	✓	✓	<		<	<	<
26.		Rosyidah Dwiyanti	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	<		<	<	<

Lampiran 9. Hasil Partisipasi Siswa

a. Persentase Partisipasi Siswa Pertemuan Pertama Siklus I

No	Sub Indikator Siswa	Jumlah Siswa Partisipasi	Total Skor	Persentase
1.	Memperhatikan penjelasan guru	20	20	62.50%
2.	Mencatat materi penting yang disampaikan guru	18	18	56.25%
3.	Ketepatan mencari pasangan kartu	22	22	68.75%
4.	Interaksi yang baik saat mencari pasangan kartu	20	20	62.50%
5.	Tepat waktu dalam mencari pasangan kartu	26	26	81.25%
6.	Kerjasama yang baik saat presentasi	20	20	62.5%
7.	Penguasaan materi yang baik saat presentasi	18	18	56.25%
8.	Memperhatikan saat guru/siswa lain mengajukan pertanyaan	20	20	62.50%
9.	Ketepatan menjawab pertanyaan	22	22	68.75%
10.	Memperhatikan saat kelompok lain presentasi	20	20	62.50%
11.	Menjaga kondusivitas selama pembelajaran berlangsung	16	16	50.00%
12.	Mentaati peraturan pembelajaran menggunakan model <i>Make A Match</i>	18	18	56.25%
13.	Antusias mengikuti pembelajaran	20	20	62.50%
Rata-rata Partisipasi Siswa pada Pertemuan I Siklus I				62.50%

b. Persentase Partisipasi Siswa Pertemuan Kedua Siklus I

No	Sub Indikator Siswa	Jumlah Siswa Partisipasi	Total Skor	Persentase
1.	Memperhatikan penjelasan guru	23	23	71.87%
2.	Mencatat materi penting yang disampaikan guru	21	21	65.62%
3.	Ketepatan mencari pasangan kartu	26	26	81.25%
4.	Interaksi yang baik saat mencari pasangan kartu	23	23	71.87%
5.	Tepat waktu dalam mencari pasangan kartu	28	28	87.50%
6.	Kerjasama yang baik saat presentasi	23	23	71.87%
7.	Penguasaan materi yang baik saat presentasi	22	22	68.75%
8.	Memperhatikan saat guru/siswa lain mengajukan pertanyaan	23	23	71.87%
9.	Ketepatan menjawab pertanyaan	24	24	75.00%
10.	Memperhatikan saat kelompok lain presentasi	21	21	65.62%
11.	Menjaga kondusivitas selama pembelajaran berlangsung	19	19	59.37%
12.	Mentaati peraturan pembelajaran menggunakan model <i>Make A Match</i>	20	20	62.50%
13.	Antusias mengikuti pembelajaran	23	23	71.87%
Rata-rata Partisipasi Siswa				71.15%

c. Persentase Partisipasi Siswa Pertemuan Pertama Siklus II

No	Sub Indikator Siswa	Jumlah Siswa Partisipasi	Total Skor	Persentase
1.	Memperhatikan penjelasan guru	24	24	75.00%
2.	Mencatat materi penting yang disampaikan guru	23	23	71.87%
3.	Ketepatan mencari pasangan kartu	32	32	100%
4.	Interaksi yang baik saat mencari pasangan kartu	24	24	75.00%
5.	Tepat waktu dalam mencari pasangan kartu	32	32	100%
6.	Kerjasama yang baik saat presentasi	23	23	71.87%
7.	Penguasaan materi yang baik saat presentasi	23	23	71.87%
8.	Memperhatikan saat guru/siswa lain mengajukan pertanyaan	24	24	75.00%
9.	Ketepatan menjawab pertanyaan	25	25	78.12%
10.	Memperhatikan saat kelompok lain presentasi	23	23	71.87%
11.	Menjaga kondusivitas selama pembelajaran berlangsung	23	23	71.87%
12.	Mentaati peraturan pembelajaran menggunakan model <i>Make A Match</i>	24	24	75.00%
13.	Antusias mengikuti pembelajaran	24	24	75.00%
Rata-rata Partisipasi Siswa				77.88%

d. Persentase Partisipasi Siswa Pertemuan Kedua Siklus II

No	Sub Indikator Siswa	Jumlah Siswa Partisipasi	Total Skor	Persentase
1.	Memperhatikan penjelasan guru	25	25	78.12%
2.	Mencatat materi penting yang disampaikan guru	25	25	78.12%
3.	Ketepatan mencari pasangan kartu	32	32	100%
4.	Interaksi yang baik saat mencari pasangan kartu	27	27	84.37%
5.	Tepat waktu dalam mencari pasangan kartu	32	32	100%
6.	Kerjasama yang baik saat presentasi	26	26	81.25%
7.	Penguasaan materi yang baik saat presentasi	25	25	78.12%
8.	Memperhatikan saat guru/siswa lain mengajukan pertanyaan	26	26	81.25%
9.	Ketepatan menjawab pertanyaan	26	26	81.25%
10.	Memperhatikan saat kelompok lain presentasi	25	25	78.12%
11.	Menjaga kondusivitas selama pembelajaran berlangsung	26	26	81.25%
12.	Mentaati peraturan pembelajaran menggunakan model <i>Make A Match</i>	27	27	84.37%
13.	Antusias mengikuti pembelajaran	26	26	81.25%
Rata-rata Partisipasi Siswa				83.65%

Lampiran 10. Hasil Evaluasi Belajar Siswa

a. Daftar Nilai *Pre-Test*

NO	NAMA SISWA	NILAI <i>PRE-TEST</i>	KETERANGAN
1.	Agung Hidayat	73	BELUM TUNTAS
2.	Atib Setiawan	80	TUNTAS
3.	Bahartian Nanang S	80	TUNTAS
4.	Bangun Kuncoro	80	TUNTAS
5.	Dea Indriyani	76	BELUM TUNTAS
6.	Dedi Kurnawan	70	BELUM TUNTAS
7.	Devi Oktaviani	70	BELUM TUNTAS
8.	Diyah Kurnia Ulfah	73	BELUM TUNTAS
9.	Dwi Ayu Solikhatun	70	BELUM TUNTAS
10.	Eka Anggraeni	76	BELUM TUNTAS
11.	Ermi Febriyani	70	BELUM TUNTAS
12.	Erna Diana Astuti	73	BELUM TUNTAS
13.	Fitri Nur Salamah	70	BELUM TUNTAS
14.	Galuh Pramono	80	TUNTAS
15.	Heri Iswanto	73	BELUM TUNTAS
16.	Ika Nurwahyuni S	70	BELUM TUNTAS
17.	Indriyani	73	BELUM TUNTAS
18.	Jannati Oktaviani	80	TUNTAS
19.	Krismanto	67	BELUM TUNTAS
20.	Lutviana Wahyuningrum	76	BELUM TUNTAS
21.	Meitya Indriana	76	BELUM TUNTAS
22.	Nisya Azizah	70	BELUM TUNTAS
23.	Nugraeni Tri Pinawati	80	TUNTAS
24.	Reni Dwi Astuti	70	BELUM TUNTAS
25.	Rizki Afriza N	70	BELUM TUNTAS

26.	Rosyidah Dwiyantri	70	BELUM TUNTAS
27.	Sandra Sari W	83	TUNTAS
28.	Suprihatin	70	BELUM TUNTAS
29.	Susanti	70	BELUM TUNTAS
30.	Tri Handayani	80	TUNTAS
31.	Tri Mulyani	80	TUNTAS
32.	Uun Aviani	80	TUNTAS
RATA-RATA		74.34	
NILAI TERTINGGI		67	
NILAI TERENDAH		80	
JUMLAH NILAI ≥ 78		10	
PERSENTASE KETUNTASAN		31.25%	

b. Daftar Nilai Evaluasi Hasil Belajar Siswa Siklus I

NO	NAMA SISWA	NILAI EVALUASI	KETERANGAN
1.	Agung Hidayat	80	TUNTAS
2.	Atib Setiawan	80	TUNTAS
3.	Bahartian Nanang S	75	BELUM TUNTAS
4.	Bangun Kuncoro	90	TUNTAS
5.	Dea Indriyani	85	TUNTAS
6.	Dedi Kurnawan	80	TUNTAS
7.	Devi Oktaviani	80	TUNTAS
8.	Diyah Kurnia Ulfah	80	TUNTAS
9.	Dwi Ayu Solikhatun	70	BELUM TUNTAS
10.	Eka Anggraeni	75	BELUM TUNTAS
11.	Ermi Febriyani	70	BELUM TUNTAS
12.	Erna Diana Astuti	75	BELUM TUNTAS
13.	Fitri Nur Salamah	80	TUNTAS
14.	Galuh Pramono	85	TUNTAS
15.	Heri Iswanto	75	BELUM TUNTAS
16.	Ika Nurwahyuni S	70	BELUM TUNTAS
17.	Indriyani	75	BELUM TUNTAS
18.	Jannati Oktaviani	80	TUNTAS
19.	Krismanto	60	BELUM TUNTAS
20.	Lutviana Wahyuningrum	80	TUNTAS
21.	Meitya Indriana	80	TUNTAS
22.	Nisya Azizah	80	TUNTAS
23.	Nugraeni Tri Pinawati	85	TUNTAS
24.	Reni Dwi Astuti	80	TUNTAS
25.	Rizki Afriza N	75	BELUM TUNTAS
26.	Rosyidah Dwiyanti	85	TUNTAS
27.	Sandra Sari W	85	TUNTAS

28.	Suprihatin	80	TUNTAS
29.	Susanti	75	BELUM TUNTAS
30.	Tri Handayani	80	TUNTAS
31.	Tri Mulyani	75	BELUM TUNTAS
32.	Uun Aviani	80	TUNTAS
RATA-RATA		78.28	
NILAI TERTINGGI		90	
NILAI TERENDAH		60	
JUMLAH NILAI ≥ 78		20	
PERSENTASE KETUNTASAN		62.50%	

c. Daftar Nilai Evaluasi Hasil Belajar Siswa Siklus II

NO	NAMA SISWA	NILAI EVALUASI	KETERANGAN
1.	Agung Hidayat	80	TUNTAS
2.	Atib Setiawan	85	TUNTAS
3.	Bahartian Nanang S	80	TUNTAS
4.	Bangun Kuncoro	90	TUNTAS
5.	Dea Indriyani	90	TUNTAS
6.	Dedi Kurnawan	80	TUNTAS
7.	Devi Oktaviani	85	TUNTAS
8.	Diyah Kurnia Ulfah	85	TUNTAS
9.	Dwi Ayu Solikhatun	85	TUNTAS
10.	Eka Anggraeni	75	BELUM TUNTAS
11.	Ermi Febriyani	80	TUNTAS
12.	Erna Diana Astuti	75	BELUM TUNTAS
13.	Fitri Nur Salamah	85	TUNTAS
14.	Galuh Pramono	85	TUNTAS
15.	Heri Iswanto	85	TUNTAS
16.	Ika Nurwahyuni S	75	BELUM TUNTAS
17.	Indriyani	75	BELUM TUNTAS
18.	Jannati Oktaviani	90	TUNTAS
19.	Krismanto	70	BELUM TUNTAS
20.	Lutviana Wahyuningrum	90	TUNTAS
21.	Meitya Indriana	85	TUNTAS
22.	Nisya Azizah	85	TUNTAS
23.	Nugraeni Tri Pinawati	85	TUNTAS
24.	Reni Dwi Astuti	85	TUNTAS
25.	Rizki Afriza N	75	BELUM TUNTAS
26.	Rosyidah Dwiyanti	90	TUNTAS

27.	Sandra Sari W	90	TUNTAS
28.	Suprihatin	80	TUNTAS
29.	Susanti	80	TUNTAS
30.	Tri Handayani	80	TUNTAS
31.	Tri Mulyani	80	TUNTAS
32.	Uun Aviani	85	TUNTAS
RATA-RATA		82.65	
NILAI TERTINGGI		90	
NILAI TERENDAH		70	
JUMLAH NILAI ≥ 78		26	
PERSENTASE KETUNTASAN		81.25%	

d. Kenaikan Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus I ke Siklus II

NO	NAMA SISWA	SIKLUS I	SIKLUS II	KENAIKAN
1.	Agung Hidayat	80	80	0
2.	Atib Setiawan	80	85	5
3.	Bahartian Nanang S	75	80	5
4.	Bangun Kuncoro	90	90	0
5.	Dea Indriyani	85	90	5
6.	Dedi Kurnawan	80	80	0
7.	Devi Oktaviani	80	85	5
8.	Diyah Kurnia Ulfah	80	85	5
9.	Dwi Ayu Solikhatun	70	85	15
10.	Eka Anggraeni	75	75	0
11.	Ermie Febriyani	70	80	10
12.	Erna Diana Astuti	75	75	0
13.	Fitri Nur Salamah	80	85	5
14.	Galuh Pramono	85	85	0
15.	Heri Iswanto	75	85	10
16.	Ika Nurwahyuni S	70	75	5
17.	Indriyani	75	75	0
18.	Jannati Oktaviani	80	90	10
19.	Krismanto	60	70	10
20.	Lutviana Wahyuningrum	80	90	10
21.	Meitya Indriana	80	85	5
22.	Nisya Azizah	80	85	5
23.	Nugraeni Tri Pinawati	85	85	0
24.	Reni Dwi Astuti	80	85	5
25.	Rizki Afriza N	75	75	0
26.	Rosyidah Dwiyanti	85	90	5
27.	Sandra Sari W	85	90	5

28.	Suprihatin	80	80	0
29.	Susanti	75	80	5
30.	Tri Handayani	80	80	0
31.	Tri Mulyani	75	80	5
32.	Uun Aviani	80	85	5
RATA-RATA		78.28	82.65	
JUMLAH NILAI ≥ 78		20	26	
PROSENTASE KETUNTASAN		62.50%	81.25%	

e. Daftar Nilai Pre-Test, Siklus I, dan Siklus II

NO	NAMA SISWA	PRE TEST	SIKLUS I	SIKLUS II
1.	Agung Hidayat	73	80	80
2.	Atib Setiawan	80	80	85
3.	Bahartian Nanang S	80	80	80
4.	Bangun Kuncoro	80	85	90
5.	Dea Indriyani	76	85	90
6.	Dedi Kurnawan	70	80	80
7.	Devi Oktaviani	70	80	85
8.	Diyah Kurnia Ulfah	73	80	85
9.	Dwi Ayu Solikhatun	70	70	85
10.	Eka Anggraeni	76	75	75
11.	Ermi Febriyani	70	70	80
12.	Erna Diana Astuti	73	75	75
13.	Fitri Nur Salamah	70	80	85
14.	Galuh Pramono	80	85	85
15.	Heri Iswanto	73	75	85
16.	Ika Nurwahyuni S	70	70	75
17.	Indriyani	73	75	75
18.	Jannati Oktaviani	80	80	90
19.	Krismanto	67	60	70
20.	Lutviana Wahyuningrum	76	80	90
21.	Meitya Indriana	76	80	85
22.	Nisya Azizah	70	80	85
23.	Nugraeni Tri Pinawati	80	85	85
24.	Reni Dwi Astuti	70	80	85
25.	Rizki Afriza N	70	75	75
26.	Rosyidah Dwiyanti	70	85	90
27.	Sandra Sari W	83	85	90

28.	Suprihatin	70	80	80
29.	Susanti	70	75	80
30.	Tri Handayani	80	80	80
31.	Tri Mulyani	80	75	80
32.	Uun Aviani	80	80	85
RATA-RATA		74.34	78.28	82.65
JUMLAH NILAI ≥ 78		10	20	26
PERSENTASE KETUNTASAN		31.25%	62.50%	81.25%

Lampiran 11. Catatan Lapangan

Catatan Lapangan
Pertemuan Pertama Siklus I

Hari, Tanggal : Senin, 30 Maret 2015

Waktu : 07.45 – 10.45 WIB (4 x 45 menit)

Jumlah Siswa : 32 siswa

Materi : Pengenalan Desain Grafis

Kegiatan pembelajaran dimulai pada pukul 07.45 diawali dengan pengondisian laboratorium multimedia dan siswa. Saat semua siswa telah duduk pada kursi masing-masing, ketua kelas memimpin doa dan mengucapkan salam kepada guru. Salam dari siswa dijawab oleh guru dan selanjutnya guru melakukan presensi siswa. Dari hasil presensi siswa, seluruh siswa kelas X Multimedia yang berjumlah 32 siswa hadir pada hari ini. Kemudian guru memberikan penjelasan mengenai maksud kehadiran peneliti bersama rekan-rekan untuk melaksanakan penelitian selama empat pertemuan ke depan.

Guru menyampaikan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini. Untuk mengawali materi, guru memberikan apersepsi dengan pertanyaan 'apa yang kalian ketahui tentang desain grafis?'. Karena tidak ada siswa yang berani menjawab, maka guru menunjuk dua siswa untuk memberikan pendapat mereka. Kemudian guru mengaitkan pendapat kedua siswa dengan materi yang akan dipelajari hari ini.

Guru dibantu peneliti menjelaskan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match*. Namun pada penjelasan pertama siswa masih belum jelas, maka guru menjelaskan langkah-langkah belajar menggunakan model pembelajaran *make a match* untuk kedua kalinya.

Selanjutnya, peneliti membagikan kartu nama dan modul pembelajaran pada setiap siswa. Peneliti menginstruksikan siswa untuk memasang kartu nama pada punggung siswa agar observer lebih mudah mengamati aktifitas siswa selama pembelajaran. Setelah semua siswa mendapatkan modul dan memasang kartu nama, guru mulai menjelaskan materi yang disajikan dalam *power point*. Materi pertama yang disampaikan adalah pengenalan desain grafis. Di sela-sela pembelajaran, guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa jika ada materi yang berkaitan dengan desain grafis yang belum mereka pahami. Guru hanya menjelaskan garis besar dari materi. Guru menunjuk satu siswa untuk menjelaskan kembali pengertian desain grafis. Selama penjelasan materi, siswa yang duduk di bangku kelas sebelah kanan antusias memperhatikan penjelasan guru, sedangkan di sebelah kiri kelas masih banyak siswa yang sibuk mengobrol dengan teman sebelahnya.

Setelah siswa selesai membaca materi, guru membagi kelas menjadi dua kelompok besar. Kelompok pertama adalah 16 siswa yang duduk di 16 kursi yang terletak di kelas sebelah kanan. Kelompok tersebut diberi nama kelompok pertanyaan. Kelompok kedua adalah 16 siswa yang duduk di 16 kursi yang terletak di kelas sebelah kiri. Kelompok tersebut diberi nama kelompok jawaban. Seluruh siswa dalam kedua kelompok diminta untuk berdiri dengan posisi saling membelakangi antar kelompok. Guru membagikan kartu pertanyaan pada kelompok pertanyaan, sedangkan peneliti membantu membagikan kartu jawaban pada kelompok jawaban. Bersamaan dengan pembagian kartu, guru mengajak siswa untuk menyepakati batas waktu untuk mencari pasangan kartu yang diperoleh. Waktu yang disepakati adalah tiga menit dan selama mencari pasangan kartu siswa dianjurkan menjaga kondusivitas kelas. Instruksi

selanjutnya adalah siswa diperbolehkan untuk membuka dan memahami pertanyaan atau jawaban yang terdapat pada kartu yang mereka peroleh selama 10 detik. Bagi siswa yang telah memperoleh pasangan kartunya, diharuskan melapor pada guru agar nama mereka dicatat bahwa telah menemukan pasangan.

Permainan mencari pasangan kartu dimulai pada hitungan ketiga. Selama tiga menit semua siswa berbaur menjadi satu mencari pasangan dari kartu yang mereka peroleh. Suasana kelas menjadi gaduh dan tampak siswa panik mencari pasangan kartunya. Dalam hitungan 30 detik, satu siswa melaporkan telah menemukan pasangan dari kartunya. Satu per satu siswa melapor dan berpasangan dengan pasangan kartu masing-masing hingga batas waktu berakhir. Pada menit ketiga, guru menginstruksikan siswa untuk menghentikan pencarian pasangan kartu. Terdapat dua siswa yang belum memperoleh pasangan kartu. Mereka diminta untuk duduk membentuk kelompok tersendiri. Pembelajaran dilanjutkan dengan presentasi setiap pasangan. Agar materi dapat berurutan, guru memanggil kelompok berdasarkan nomor pertanyaan. Presentasi diawali dengan kelompok yang memperoleh pertanyaan nomor satu dan diakhiri dengan presentasi dari kelompok kartu pertanyaan nomor 16. Saat setiap kelompok mempresentasikan kartu yang mereka peroleh, siswa lain diminta untuk memperhatikan dan mengoreksi apakah pasangan pertanyaan dan jawaban presentasi sudah benar atau belum. Dari 16 pasangan kartu, empat pasang kelompok memiliki pertanyaan dan jawaban yang saling tertukar dan dua siswa yang belum menemukan pasangan kartunya. Total sebanyak 10 siswa yang belum memperoleh pasangan kartu secara benar. Sepuluh siswa yang belum berkelompok secara benar maju ke depan kelas dan

membacakan kartu pertanyaan atau kartu jawaban yang mereka peroleh. Siswa lain bertugas membantu 10 rekannya untuk menemukan pasangan kartunya.

Selama presentasi kelompok, 3 siswa mengajukan pertanyaan tentang desain grafis dan gambar vektor. Siswa yang tidak fokus dalam pembelajaran ditegur oleh guru agar kembali fokus mengikuti pembelajaran. Mereka diminta untuk menyebutkan lima perbedaan gambar vektor dan bitmap. Kegiatan ini berlangsung selama 130 menit, yaitu pukul 08.15 sampai dengan pukul 10.25.

Secara keseluruhan, guru telah menerapkan model pembelajaran *make a match* secara baik dan berurutan, mulai dari penjelasan *make a match*, penjelasan materi, pelaksanaan *make a match*, presentasi, hingga akhir pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match*. Namun pada pertemuan pertama siswa masih belum terbiasa melaksanakan model pembelajaran *make a match*, sehingga masih banyak siswa yang bingung dengan cara belajar model *make a match*. Pada awal pembelajaran, butuh dua kali penjelasan *make a match* hingga siswa paham langkah-langkah pembelajarannya. Pada saat guru menjelaskan materi, siswa yang duduk di sebelah kiri kelas lebih banyak yang mengobrol dengan teman sebelahnya, sedangkan yang berada di sebelah kanan kelas lebih aktif menanggapi dan memperhatikan penjelasan guru. Sebelum pencarian dimulai, kelas sudah gaduh karena banyak siswa yang berbisik-bisik mencari pasangan kartunya pada kelompok seberang. Saat siswa mencari pasangan kartu, suasana kelas menjadi gaduh karena kepanikan siswa yang ingin segera menemukan pasangan kartunya. Di akhir pencarian kartu, empat siswa belum berpasangan. Saat pelaksanaan presentasi, masih banyak siswa yang tidak fokus memperhatikan presentasi. Ada siswa yang mengobrol dengan teman sebelahnya, bermain

komputer, bahkan menyandarkan kepala di meja karena mengantuk. Siswa yang berpasangan dengan siswa yang lebih pandai, mengandalkan pasangannya untuk menjelaskan dan menjawab materi saat presentasi. Ada pula siswa yang sebenarnya pandai namun malu untuk mengungkapkan pendapatnya di depan kelas, sehingga perlu bimbingan dari guru.

Kegiatan penutup pada pukul 10.25 diawali dengan membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari pada pertemuan ini. Satu siswa mengangkat tangan untuk menyimpulkan materi pada pertemuan ini menurut pendapatnya. Guru melengkapi kesimpulan dari siswa agar lebih lengkap. Guru juga memberikan masukan terkait proses pembelajaran yang berlangsung hari ini. Pada pertemuan selanjutnya, guru berharap siswa dapat menjaga kondusivitas pembelajaran dan mengurangi kegaduhan saat mencari kartu pasangan. Selanjutnya guru memberikan gambaran tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu tentang pengenalan *software* pengolah teks CorelDraw. Guru memberi pesan kepada siswa untuk membaca modul sebelum pembelajaran berlangsung, agar pada pertemuan kedua mereka dapat memperoleh pasangan kartu dengan benar dan cepat. Pembelajaran diakhiri pada pukul 10.45 dengan salam.

Catatan Lapangan

Pertemuan Kedua Siklus I

Hari, Tanggal : Kamis, 2 April 2015

Waktu : 07.00 – 10.00 WIB (4 x 45 menit)

Jumlah Siswa : 32 siswa

Materi : Pengenalan *Software* CorelDraw

Pembelajaran dimulai pada pukul 07.00 dan diawali dengan pengkondisian lab multimedia serta siswa. Ketua kelas memimpin doa dan salam kepada guru. Selanjutnya guru melakukan presensi kehadiran siswa. Berdasarkan presensi kehadiran, 32 siswa hadir pada hari itu. Sebelum pembelajaran, guru memberikan motivasi kepada siswa agar bersemangat dalam belajar. Guru kemudian menyampaikan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Materi yang akan dipelajari untuk pertemuan ini adalah pengenalan *software* CorelDraw dan fitur-fiturnya. Guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan lalu. Kemudian materi pada pertemuan lalu dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini.

Kegiatan inti diawali dengan guru memberikan pertanyaan “apakah yang kalian ketahui tentang CorelDraw?”. Guru juga menanyakan apakah siswa sudah membaca materi yang akan dibahas pada pertemuan ini. Kebanyakan siswa menjawab sudah membaca dan ada pula yang menjawab belum membaca. Selanjutnya guru mulai menjelaskan materi pengenalan *software* CorelDraw dan meminta siswa untuk membuka lembar kerja CorelDraw. Setelah semua siswa membuka lembar kerja CorelDraw, guru menginstruksikan kepada

siswa untuk mengamati bagian-bagian yang terdapat pada lembar kerja CorelDraw. Guru meminta dua siswa untuk menyebutkan bagian-bagian pada lembar kerja CorelDraw sesuai yang mereka ketahui. Selanjutnya siswa diminta untuk mengamati *tool* yang terdapat pada *toolbar standart* yang terletak di sebelah kiri lembar kerja CorelDraw. Guru menjelaskan fungsi *tool* yang terdapat pada setiap *toolbar*. Disamping itu, guru mempraktikkan fungsi-fungsi *tool* melalui pembuatan bentuk dan pengaturannya. Siswa juga ikut mempraktikkan membuat bentuk seperti yang dicontohkan guru. Setelah guru mencontohkan penggunaan fungsi *tool*, guru berkeliling kelas untuk mengamati siswa dan membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam mempraktikkan apa yang dicontohkan guru. Setelah semua siswa selesai membuat bentuk yang dicontohkan guru, guru menginstruksikan untuk menggunakan tombol-tombol keyboard dalam mengolah lembar kerja mereka. Dimulai dengan menekan tombol Ctrl+S dan siswa menekan kedua tombol tersebut secara bersamaan. Guru menanyakan “Jadi, apa fungsi Ctrl+S?”. Serempak semua siswa menjawab fungsi Ctrl+S adalah untuk menyimpan lembar kerja CorelDraw. Model praktik secara langsung tersebut berlangsung hingga semua *tool* telah dicoba. Karena keterbatasan jumlah komputer yang dapat digunakan untuk pembelajaran, 20 siswa berbagi komputer dengan 12 teman yang lain. Sehingga tidak semua siswa dapat optimal untuk mencoba lembar kerja CorelDraw sendiri-sendiri.

Setelah semua *tool* selesai dibahas, guru membentuk kelas menjadi dua kelompok besar. Karena pada pertemuan sebelumnya 16 siswa yang berada di posisi kelas sebelah kanan telah memperoleh kartu pertanyaan, maka pada pertemuan ini 16 siswa sebelah kanan kelas memperoleh kartu jawaban, sedangkan 16 siswa yang duduk di sebelah kiri kelas memperoleh kartu

pertanyaan. Guru membagikan kartu pertanyaan dibantu peneliti yang membagikan kartu jawaban. Guru dan siswa sepakat mencari pasangan kartu dengan durasi waktu maksimal selama tiga menit. Guru meminta siswa untuk menjaga ketenangan kelas selama mencari kartu. Pada hitungan ketiga, siswa bersegera untuk mencari pasangan kartu yang mereka peroleh. Suasana kelas masih gaduh namun tidak segaduh pada pertemuan sebelumnya. Siswa pertama yang menemukan pasangan dari kartunya segera melapor kepada guru. Diikuti oleh siswa lain yang telah menemukan pasangan kartunya. Siswa yang telah menemukan pasangan kartunya, duduk tenang bersama pasangannya masing-masing.

Pada menit ketiga, guru menginstruksikan siswa untuk berhenti mencari pasangan kartunya. Guru meminta siswa untuk duduk berpasangan bagi siswa yang sudah menemukan pasangannya dan bagi siswa yang belum menemukan pasangan untuk duduk bersebelahan. Guru mulai memanggil setiap pasangan untuk melakukan presentasi. Presentasi diawali oleh pasangan dengan nomor soal satu sampai dengan ke enam belas. Semua siswa bertugas untuk mengoreksi kesesuaian antara pertanyaan dengan jawaban pasangan siswa yang sedang maju presentasi. Dari hasil pencarian kartu dan pelaksanaan presentasi, diketahui dua siswa belum menemukan pasangan kartunya dan empat siswa yang tertukar jawaban dengan pasangan siswa lain. Total sebanyak enam siswa yang belum memperoleh pasangan kartu secara benar. Enam siswa yang belum berkelompok secara benar maju ke depan kelas dan membacakan kartu pertanyaan atau kartu jawaban yang mereka peroleh. Siswa lain bertugas membantu keenam rekannya untuk menemukan pasangan kartunya.

Setelah semua siswa memperoleh pasangan kartunya dengan benar, guru meminta siswa untuk kembali duduk pada bangku mereka masing-masing karena akan dilaksanakan evaluasi hasil belajar pada pertemuan pertama dan kedua. Siswa diberi kesempatan untuk membaca modul selama 10 menit. Setelah semua siswa selesai membaca modul, guru dibantu peneliti membagikan lembar evaluasi kepada masing-masing siswa. Soal evaluasi terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan siswa diberi waktu 30 menit untuk mengerjakan lembar evaluasi tersebut. Guru mengingatkan siswa untuk mengerjakan soal secara mandiri dan jujur.

Secara keseluruhan, guru semakin baik dalam menerapkan model pembelajaran *make a match* dari awal hingga akhir pembelajaran. Partisipasi siswa juga mengalami peningkatan karena siswa aktif mencoba membuat objek menggunakan *tool* yang dijelaskan guru. Saat pembagian kartu, kelas tidak kondusif karena siswa berbisik-bisik dengan kelompok seberang untuk mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban mereka. Saat dilaksanakannya pencarian pasangan kartu, masih ada siswa yang panik karena belum menemukan pasangan kartu sehingga membuat suasana kelas menjadi gaduh. Terdapat siswa yang berinisiatif untuk duduk tenang setelah memperoleh pasangan kartu agar dapat membantu ruang gerak siswa lain yang belum menemukan pasangan. Dari pencarian pasangan kartu dan dilaksanakannya presentasi, dua siswa belum menemukan pasangan kartunya dan empat siswa bertukar pasangan kartunya. Saat presentasi, perhatian siswa mulai terfokus pada pasangan presentasi, meskipun masih terdapat siswa yang mengobrol dan membuka sosial media. Jumlah siswa yang mengantuk semakin berkurang.

Siswa yang malu untuk menyampaikan pendapatnya di depan kelas masih dibimbing oleh guru saat melakukan presentasi.

Setelah siswa selesai mengerjakan soal evaluasi, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang dibahas pada pertemuan ini. Guru menjelaskan gambaran materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya, yaitu *typografi*. Guru kembali mengingatkan siswa untuk membaca materi terlebih dahulu sebelum pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran pada pertemuan hari ini ditutup dengan salam.

Catatan Lapangan

Pertemuan Pertama Siklus II

Hari, Tanggal : Senin, 6 April 2015

Waktu : 07.45 – 10.45 WIB (4 x 45 menit)

Jumlah Siswa : 32 siswa

Materi : *Typografi*

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan hari Senin, 6 April 2015 pada pukul 07.45 setelah upacara bendera sampai dengan pukul 10.45. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pengondisian kelas dan siswa. Setelah semua siswa duduk pada bangku masing-masing, ketua kelas memimpin doa dan mengucapkan salam kepada guru. Guru menjawab salam siswa dan melakukan presensi siswa. Dari hasil presensi siswa, semua siswa kelas X Multimedia sebanyak 32 siswa hadir pada hari ini. Selanjutnya, guru memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar lebih giat lagi dan mengikuti proses pembelajaran dengan lebih fokus. Guru juga mengingatkan siswa untuk menjaga kondusivitas pembelajaran terutama saat pelaksanaan *make a match*. Guru menyampaikan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan ini. Guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan mengulas materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Kemudian materi tersebut dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini. Materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini adalah pengenalan teks, *typografi*, *typeface*, *font*, *font size*, dan *font style*.

Kegiatan ini dimulai pada pukul 08.15. Guru memberikan pertanyaan penalaran “jika kalian mengamati poster, apa saja hal-hal yang tercantum di dalamnya?”. Semua siswa berpikir selama beberapa saat. Satu siswa menjawab

“gambar, pak”. Siswa lain menambahkan “tulisan, pak”. Guru membenarkan pendapat siswa dan memberikan penjelasan yang lebih lengkap. Semua siswa diminta untuk membuka lembar kerja CorelDraw di samping guru menjelaskan materi pengenalan teks dan *typografi*. Guru menginstruksikan siswa untuk mengetik “SMK Negeri 6 Purworejo” dengan font Times New Roman+12pt+*italic*. Guru menginstruksikan hal tersebut agar siswa mengetahui perbedaan *typeface*, *font*, dan *font style*. Guru menjelaskan materi di samping berkeliling kelas untuk mengetahui hasil kerja siswa dan membantu siswa jika belum memahami materi. Di sela-sela penyampaian materi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami. Satu siswa bertanya tentang contoh *typeface* yang lain. Pada materi *font size*, guru menulis empat huruf *alphabet* yaitu A, d, q, dan c dan menggambar lima anak panah di sekitar huruf sebagai keterangan. Guru mempersilakan dua siswa untuk mengidentifikasi nama-nama bagian yang ditunjuk oleh anak panah sesuai pemahaman mereka. Kedua siswa secara bergantian maju dan menuliskan jawaban dengan benar dan lengkap. Metode praktik dan tanya jawab diterapkan hingga semua materi telah disampaikan.

Setelah semua materi selesai dibahas, guru menginstruksikan siswa untuk membentuk dua kelompok besar. Karena pada pertemuan sebelumnya 16 siswa yang berada di posisi kelas sebelah kiri telah memperoleh kartu pertanyaan, maka pada pertemuan ini 16 siswa sebelah kiri kelas memperoleh kartu jawaban, sedangkan 16 siswa yang duduk di sebelah kanan kelas memperoleh kartu pertanyaan. Guru membagikan kartu pertanyaan dibantu peneliti yang membagikan kartu jawaban dengan posisi saling membelakangi antarkelompok. Guru dan siswa sepakat mencari pasangan kartu dengan durasi waktu maksimal

tiga menit. Guru kembali meminta siswa untuk menjaga kondusivitas kelas selama mencari kartu. Bagi siswa yang telah berpasangan dan melapor kepada guru, diharuskan duduk tenang agar memudahkan teman yang lain dalam mencari pasangan kartunya.

Pada hitungan ketiga, siswa bersegera untuk mencari pasangan kartu yang mereka peroleh. Di awal waktu pencarian, kelas masih gaduh. Namun satu menit kemudian, kegaduhan mulai berkurang karena 8 siswa telah menemukan pasangannya masing-masing. Siswa yang telah menemukan pasangan kartunya, duduk tenang bersama pasangannya masing-masing. Pada menit ketiga, saat guru menginstruksikan siswa untuk berhenti mencari pasangan kartunya, semua siswa telah menemukan pasangan kartunya. Tidak ada siswa yang belum berpasangan. Guru mulai memanggil setiap pasangan untuk melakukan presentasi. Presentasi diawali oleh pasangan dengan nomor soal satu sampai dengan ke enam belas. Semua siswa bertugas untuk mengkoreksi kesesuaian antara pertanyaan dengan jawaban pasangan siswa yang sedang maju presentasi. Jika belum sesuai, mereka mundur terlebih dahulu.

Dari hasil pelaksanaan presentasi, semua siswa telah berpasangan sesuai pertanyaan dan jawaban yang benar. Di akhir presentasi, guru kembali memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami. Selama pelaksanaan pembelajaran dari awal hingga presentasi, fokus siswa mulai tertuju pada pembelajaran dan mengurangi hal-hal di luar pembelajaran, seperti membuka media sosial dan mengobrol dengan teman sebelahnya karena guru mengajak siswa untuk duduk bersama di tengah kelas. Setiap siswa yang presentasi wajib ikut menanggapi pertanyaan dari teman-

temannya, tidak hanya mengandalkan pasangannya yang lebih pandai. Kegiatan ini berlangsung selama 130 menit sampai dengan pukul 10.20.

Evaluasi secara keseluruhan, guru semakin terbiasa mengajar dengan menggunakan model *make a match*. Siswa juga semakin terbiasa belajar dengan model pembelajaran *make a match*. Mereka antusias dalam mencari pasangan kartu. Terlihat dari tiga menit waktu pencarian pasangan kartu, tidak ada siswa yang belum memperoleh pasangan kartu. Siswa juga mematuhi peraturan *make a match* dengan tidak mencari pasangan sebelum tanda mulai dibunyikan. Dari hasil presentasi, semua siswa telah berpasangan dengan benar dan sesuai antara kartu pertanyaan dan jawabannya. Kondusivitas pembelajaran terutama saat mencari pasangan juga semakin baik. Siswa yang telah berpasangan segera melapor dan berinisiatif untuk duduk tenang bersama pasangannya. Selama presentasi, fokus siswa mulai tertuju pada pasangan presentasi karena mereka duduk berkumpul di tengah kelas. Sebagian besar siswa memperhatikan dan dengan antusias menanggapi pertanyaan, meskipun masih ada siswa yang mengobrol dengan rekan sebelahnya. Siswa yang malu tampil di depan kelas mulai membiasakan diri untuk tampil karena dukungan dari teman-teman dan bimbingan dari guru. Semua siswa telah ikut serta dalam presentasi, tidak hanya mengandalkan pasangannya yang lebih pandai.

Kegiatan penutup diawali dengan membuat kesimpulan materi yang telah dibahas pada pertemuan ini. Lima siswa secara bergantian menyimpulkan kembali materi yang dipelajari hari ini. Guru memberi apresiasi tentang pembelajaran hari ini. Semua siswa telah berkelompok dengan benar dan tepat waktu. Kondusivitas pembelajaran juga sudah terjaga dengan baik. Guru memberikan gambaran materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya,

yaitu anatomi dan geometri huruf, *leading*, *kerning*, *tracking*, *alignment*, *multiple masters*, dan *true type*. Guru kembali mengingatkan siswa untuk membaca modul dan literatur lain yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari sebelum dimulainya pembelajaran agar semua siswa dapat menemukan pasangan kartunya dengan benar dan tepat waktu. Pembelajaran selesai pada pukul 10.45 dan ditutup dengan salam.

Catatan Lapangan

Pertemuan Pertama Siklus II

Hari, Tanggal : Senin, 6 April 2015

Waktu : 07.45 – 10.45 WIB (4 x 45 menit)

Jumlah Siswa : 32 siswa

Materi : *Leading, Kerning, dan Tracking*

Pembelajaran diawali dengan pengkondisian kelas dan siswa. Setelah semua siswa duduk pada bangku masing-masing, ketua kelas memimpin doa dan mengucapkan salam kepada guru. Guru menjawab salam dari siswa. Guru melakukan presensi kehadiran siswa. Dari data presensi kehadiran siswa, 32 siswa kelas X Multimedia hadir pada pertemuan ini. Sebelum dimulainya pembelajaran, guru memberikan motivasi kepada siswa untuk semakin semangat dalam belajar agar dapat mencapai cita-cita yang mereka impikan. Selanjutnya, guru menyampaikan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan ini. Guru memberikan apersepsi dengan mengulas materi yang dibahas pada pertemuan lalu, selanjutnya guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi hari ini.

Guru memberikan sebuah pertanyaan “apa persamaan antara tubuh manusia dengan huruf?”. Kelas seketika hening karena siswa belum memahami maksud pertanyaan dari guru. Karena siswa masih belum memahami pertanyaan, guru memberikan penjelasan bahwa tubuh manusia dengan huruf memiliki kesamaan yaitu sama-sama memiliki anatomi. Guru menanyakan kepada siswa apakah selama sudah membaca materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini dan siswa secara serempak menjawab sudah membacanya. Selanjutnya guru menuliskan beberapa huruf *alphabet* di papan tulis. Materi pertama yang dibahas

adalah anatomi bentuk huruf. Guru mempersilakan dua siswa untuk maju dan mengidentifikasi kelompok huruf. Tiga siswa berebut untuk maju ke depan kelas. Satu siswa yang belum mendapat kesempatan untuk maju dipersilakan untuk maju saat mengidentifikasi geometri huruf. Setelah guru mengoreksi hasil identifikasi siswa tentang anatomi bentuk huruf, guru menuliskan huruf *alphabet* dari A sampai dengan Z untuk identifikasi geometri huruf. Siswa kembali saling berebut untuk maju.

Materi selanjutnya adalah *leading*, *Kerning*, dan *tracking*. Guru menulis “belajar” pada papan tulis dan memberikan beberapa tanda panah untuk keterangan-keterangan *leading* dan *Kerning*. Satu siswa dengan antusias ingin menunjukkan mana yang disebut *leading* dan *Kerning* pada tulisan tersebut. Satu siswa yang maju menjawab dengan benar mana yang disebut *leading* dan *Kerning*. Untuk materi *alignment*, guru meminta siswa untuk membuka lembar kerja CorelDaw dan mengetik “Budi bersekolah di kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo. Setiap hari Budi berangkat sekolah pada pukul 06.15 menggunakan sepeda onta milik ayahnya.” Setelah semua siswa mengetik dua kalimat tersebut, guru menginstruksikan siswa untuk mengatur tulisan tersebut dengan *left alignment* atau rata kiri, kemudian *right alignment* atau rata kanan, kemudian *center alignment* atau rata tengah, kemudian *justify alignment* atau rata kiri-kanan. Setelah semua siswa mencoba, guru mengajak siswa untuk mengidentifikasi perbedaan keempat perataan tersebut. Untuk materi *tracking*, *multiple master* dan *true type*, guru menjelaskan secara langsung karena *multiple master* dan *true type* merupakan materi tambahan sebagai pengetahuan untuk siswa sesuai petunjuk dari silabus.

Guru menanyakan kepada siswa apakah sudah memahami materi yang baru saja disampaikan. Siswa dengan serempak menjawab sudah paham. Guru mengajak siswa untuk mulai bermain *make a match*. Seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya, kelas dibagi menjadi dua kelompok besar. Hari ini, kelompok siswa yang duduk di sebelah kanan kelas memperoleh kartu jawaban, sedangkan kelompok siswa yang duduk di sebelah kiri memperoleh kartu pertanyaan. Guru membagikan kartu pertanyaan dan peneliti membagikan kartu jawaban dengan posisi saling membelakangi antar kelompok. Waktu yang disepakati untuk mencari pasangan kartu adalah selama tiga menit. Di saat pembagian kartu, semua siswa mulai memikirkan jawaban atau pertanyaan dari kartu mereka. Tidak ada yang berusaha mencari pasangan kartu sebelum tanda mulai dibunyikan. Pada hitungan ketiga, semua siswa mencari pasangan kartu yang diperolehnya. Suasana kelas lebih kondusif karena siswa lebih tenang dan tidak panik, serta cepat bergerak tanpa banyak bersuara. Pada detik ke 20, satu pasangan siswa telah melapor kepada guru bahwa telah memperoleh pasangan. Disusul oleh pasangan lain yang melapor. Siswa yang telah memperoleh pasangan berinisiatif untuk duduk bersama pasangan masing-masing. Tiga menit telah habis dan semua siswa telah memperoleh pasangan. Tidak ada siswa yang belum memperoleh pasangan kartunya. Pembelajaran dilanjutkan dengan presentasi setiap pasangan kartu mulai dari nomor kartu 1 sampai dengan 16.

Selama presentasi, semua siswa mengoreksi kesesuaian antara pasangan pertanyaan dan jawaban dari teman-temannya. Dari hasil presentasi, 16 pasangan kartu yang dicari siswa telah sesuai antara pertanyaan dan jawabannya.

Di akhir presentasi, guru kembali memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami. Selama pelaksanaan pembelajaran dari awal hingga presentasi, fokus siswa sudah tertuju pada pembelajaran dan tidak ada yang bermain komputer, membuka media sosial, dan mengobrol dengan teman sebelahnyanya. Semua siswa antusias untuk terlibat dalam pembelajaran. Siswa berinisiatif untuk duduk bergabung dengan teman yang lain dan memperhatikan pembelajaran. Kegiatan inti berlangsung selama 120 menit sampai dengan pukul 09.20.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *make a match* semakin baik. Dilihat dari guru yang semakin lancar dalam menerapkan model pembelajaran *make a match* di dalam kelas. Begitu pula dengan siswa, mereka semakin terbiasa dengan model pembelajaran *make a match* baik dari segi peraturan hingga langkah-langkahnya. Kondusifitas kelas semakin baik karena masing-masing siswa bisa mengontrol diri mereka agar tidak gaduh dan mengikuti pembelajaran dengan tertib. Siswa yang sebelumnya malu untuk tampil di depan teman-temannya sudah berani maju di depan kelas dan mengidentifikasi huruf yang tertulis di papan tulis. Tidak ada siswa yang berusaha mencari pasangan kartunya sebelum tanda mulai dibunyikan. Antusiasme dalam mencari kartu sama dengan saat pertemuan sebelumnya, semua siswa memperoleh pasangan kartu dalam waktu maksimal tiga menit. Siswa yang telah berpasangan segera melapor dan berinisiatif untuk duduk tenang bersama pasangannya. Saat presentasi, seluruh siswa bergabung di tengah kelas bersama teman-teman yang lain untuk memperhatikan presentasi. Seluruh siswa ikut berperan serta dalam presentasi dan tidak ada yang mengandalkan antar satu sama lain. Tidak ada siswa yang melakukan hal lain selain yang berhubungan dengan

pembelajaran. Dari hasil presentasi, semua siswa telah berpasangan dengan benar dan sesuai antara kartu pertanyaan dan jawabannya.

Kegiatan penutup diawali dengan melakukan evaluasi hasil belajar pada siklus II. Waktu pelaksanaan evaluasi adalah selama 30 menit dengan jumlah soal 20 dalam bentuk pilihan ganda. Guru meminta siswa untuk mengerjakan lembar evaluasi secara mandiri, jujur, serta tidak membuka catatan atau modul yang mereka miliki. Setelah selesai mengerjakan lembar evaluasi hasil belajar, guru bersama siswa membuat kesimpulan materi yang telah dibahas pada pertemuan ini. Guru memberi apresiasi tentang pembelajaran hari ini. Semua siswa telah berkelompok dengan benar dan tepat waktu serta menjaga kondusivitas pembelajaran baik dari awal hingga akhir pembelajaran. Pembelajaran selesai pada pukul 10.00 dan ditutup dengan salam.

Lampiran 12. Perangkat *Make A Match*





Lampiran 13. Foto Kegiatan

