

**PENGUNAAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE A MATCH
TERHADAP HASIL BELAJAR KEWIRAUSAHAAN
SISWA KELAS X PEMASARAN**

Ningrum¹⁾ Lilian Mega Puri²⁾

Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Metro
dra.ningrum@gmail.com¹⁾ lilianmega86@gmail.com²⁾

Abstarct

Based on the results of preliminary observations of entrepreneurial values at SMK Muhammadiyah 1 Seputih Banyak class X students still have many learning outcomes that have not reached the minimum completeness criteria (KKM). The learning outcomes of students who have not completed with the number of students are 17 percentages 56.07%, who achieve learning completeness and are categorized as complete with the number of students 13 percentages 43.33%, while the minimum completeness value (KKM) class X marketing SMK Muhammadiyah 1 Seputih Banyak In entrepreneurship lessons is 75. Alternatives to improve student learning outcomes are used the cooperative learning model type make a match, in connection with this problem the formulation of the problem is: "is there an effect of using the make a match type cooperative learning model on the learning outcomes of students in class X marketing even semester of SMK Muhammadiyah 1 Seputih Banyak for 2019/2020 academic year ". The results of the analysis of the calculation of t_{count} and t_{table} above means that it is known that $t_{count} > t_{table}$. It can be seen in list G, on the significant list 5%, namely $4.69 > 1.70$ and at the 1% significant level, namely $4.69 > 2.47$, thus the hypothesis reads: there is a positive effect using the cooperative learning model make a match Regarding entrepreneurial learning outcomes in X grade marketing students of even semester SMK Muhammadiyah 1 Seputih Banyak, the hypothesis is accepted, students who are said to be complete with KKM (75) after treatment are 21 students or 72.41% and students who are declared incomplete as many as 8 students or 27.59%. Therefore, to improve student learning outcomes, teachers should apply the cooperative learning model make a match type in organized learning.

Keyword : *Cooperative Learning, Tipe Make A Match, Learning Outcomes*

ENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas sebaiknya tidak hanya didominasi oleh guru saja, akan tetapi harus peserta didik yang lebih aktif karena memang peserta didik yang belajar bukan guru, sehingga peserta didik tidak lagi sebagai objek belajar akan tetapi sebagai subjek belajar. Untuk mendapatkan dan mengembangkan pengetahuan itu, sementara peran guru bukan sebagai satu-satunya sumber belajar akan tetapi sebagai

mediator dan fasilitator dalam rangka membantu optimalisasi belajar siswa.

Dalam proses pendidikan titik beratnya terletak pada peserta didik, yaitu akan terjadi proses belajar yang merupakan interaksi dengan pengalaman-pengalamannya. Belajar merupakan suatu proses yang komplek yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya.

Untuk mewujudkan cita-cita itu maka usaha mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pendidikan semakin digalakkan, salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan sekarang ini adalah rendahnya mutu lulusan SMK. Diantara penanda lulusan mutu lembaga pendidikan dinyatakan dalam bentuk prestasi belajar. Proses pembelajaran merupakan isi pokok pendidikan, oleh karena itu semua komponen yang ada dalam pendidikan harus diabadikan demi terciptanya proses belajar pada peserta didik.

Pada dasarnya guru adalah seorang pendidik. Pendidikan adalah orang dewasa dengan segala kemampuan yang dimilikinya untuk dapat mengubah psikis dan pola pikir anak didiknya dari tidak tahu menjadi tahu serta mendewasakan anak didiknya. Salah satu hal yang harus dilakukan oleh guru adalah dengan mengajar di kelas. Salah satu yang paling penting adalah *performance* guru di kelas. Bagaimana seorang guru dapat menguasai keadaan kelas sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian guru harus menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya. Menurut Rusman (2011: 223-233) Model *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Salah satu cara keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Kelebihan dan kelemahan *model Cooperative Learning tipe Make A Match* menurut Huda (2013: 253-254) adalah :

a. Kelebihan model pembelajaran tipe *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.

b. Kelemahan tipe *Make A Match* antara lain: (1) jika strategi ini tidak dipersiapkan 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 member hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu; dan (5) menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan

Model pembelajaran *Make A Match* dapat melatih siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dikelas secara merata serta menuntut siswa untuk saling berkelompok atau bekerjasama dengan para anggota kelompoknya dan untuk melatih siswa agar tanggung jawab dapat tercapai, sehingga semua siswa aktif dalam proses pembelajaran. Djumiati (2010: 35) menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *Make A Match* bertujuan untuk (1) menumbuhkan sikap saling menghormati, menumbuhkan sikap tanggung jawab, meningkatkan percaya diri dalam suatu masalah, (2) merupakan model pembelajaran yang menuntut anak didik aktif dalam pembelajaran, keterampilan mulai dari tingkat awal maupun tingkat mahir yang dimiliki anak didik akan terlihat di pembelajaran ini, (3) lingkungan dalam

pembelajaran *make a match* diusahakan demokratis, anak didik diberi kebebasan mengutarakan pendapat. Model *make a match* mengaktifkan siswa dengan cara siswa menemukan sendiri jawaban dari soal yang dibawa teman lain, sama dengan latihan kerjasama (Aliputri, 2018:72).

Tiap-tiap kelas bisa kemungkinan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda dengan kelas lain. Untuk itu seorang guru harus mampu menerapkan berbagai metode pembelajaran. Metode pembelajaran mempunyai peran yang begitu vital, maka menerapkan metode yang efektif dan efisien adalah sebuah keharusan. Dengan harapan proses belajar mengajar akan berjalan menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu ketepatan dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan metode pembelajaran yang benar akan mempermudah dan mempercepat proses penyampaian ilmu kepada

Agar tidak terjadi kesalahan dan melebur luas, maka dalam penelitian peneliti membuat ruang lingkup objek penelitian adalah penggunaan model *cooperative learning tipe make a match* (X) dan hasil belajar kewirausahaan (Y), subjek penelitian siswa kelas X, sifat penelitian adalah pengaruh, tempat penelitian di SMK Muhammadiyah 1 Seputih Banyak, waktu penelitian adalah semester genap tahun pelajaran 2019/2020.

Berdasarkan dari hasil penelitian, adapun kegunaan penelitian adalah: Dengan mengetahui pengaruh penggunaan model *cooperative learning tipe make a match* terhadap hasil belajar kewirausahaan siswa kelas X pemasaran semester genap SMK Muhammadiyah 1 Seputih Banyak tahun pelajaran 2019/2020, selain itu penelitian ini juga dapat dijadikan wawasan pengetahuan dan pengalaman bagi penulis.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian merupakan penelitian yang bersifat pengaruh yang mengkaji antara variabel bebas dan variabel terikat. Penelitian ini mencari bagaimana pengaruh penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar kewirausahaan. Dengan menggunakan metode eksperimen ini sebagai metode dalam pengumpulan data hasil belajar setelah peserta didik diberikan (*treatment*) data yang terkumpul dapat lebih akurat dan memudahkan dalam analisis. Tentu saja dalam menggunakan teknik eksperimen ini peneliti bebas menentukan rancangan eksperimen mana yang sesuai dengan masalah penelitian.

Variabel penelitian untuk mengukur kelompok variabel, terlebih dahulu kita harus tahu apa itu variabel. Menurut Sugiono (2011– 60) mengatakan variabel bebas adalah sesuatu yang terbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut. Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu: Variabel bebas (Independent Variabel) Variabel bebas adalah suatu variabel yang mempengaruhi variabel lain, yang menjadi variabel bebasnya dalam penelitian ini adalah model *cooperative Learning* tipe *Make A Match* (X). Variabel Terikat (*Dependend Variabel*) Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil belajar (Y).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMK Muhammadiyah 1 Seputih Banyak Tahun Pelajaran 2019/2020 sebanyak 3 kelas dengan jumlah peserta didik 104 peserta didik dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dengan cara *Cluster Random Sampling* yaitu dengan mengacak atau mengundi kelompok-kelompok kelas X yang ada dan terpilihlah sebagai sampel

dalam penelitian ini adalah kelas X pemasaran yang berjumlah 29 peserta didik. Teknik pengumpulan datanya menggunakan metode observasi, dokumentasi, wawancara, eksperimen dan tes. Teknik analisis datanya menggunakan $Y' = a + bX$.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis data dan pengujian Hipotesis untuk menganalisis data sebagai objek dari penelitian adalah nilai hasil *pretest* dan *posttest* kewirausahaan yang diberikan pada peserta didik untuk mengetahui keadaan awal hasil belajar kewirausahaan sebelum diberikan pada peserta didik untuk mengetahui keadaan awal hasil belajar kewirausahaan sebelum diberikan perlakuan *treatment*. Pokok bahasan pada kepuasan pelanggan dan dilakukan negoisasi. Sedangkan nilai yang digunakan dalam perhitungan untuk menguji hipotesis adalah nilai yang telah diperoleh hasil pengujian Uji Normalitas rumus hipotesis. H_0 = sampel diambil dari populasi yang tidak berdistribusi normal hasil evaluasi *pre-test* kewirausahaan kelas peserta didik kelas X SMK Muhammadiyah 1 Seputih Banyak ternyata untuk taraf nyata 0,01 yaitu : $4,75 < 11,3$.

Berdasarkan kriteria uji diatas maka dapat di simpulkan bahwa H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa distribusi normal. Dalam pengujian hipotesis kerja untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *cooperative Learning* tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar kewirausahaan. Dalam penelitian ini setelah peserta didik mendapatkan *treatment* atau perlakuan model *cooperative Learning* tipe *Make A Match* hasil belajar mengalami meningkat dilihat dari perbandingan pada evaluasi *pretest* dan evaluasi *posttest*. Dalam penelitian ini setelah peserta didik mendapatkan *treatment* atau perlakuan

model *cooperative Learning* tipe *Make A Match* hasil belajar mengalami peningkatan dilihat dari perbandingan pada evaluasi *pretest* dan evaluasi *posttest*, yaitu 24,13 peserta didik mencapai kriteria ketuntasan minimal pada evaluasi *pretest* dan evaluasi *posttest* adalah 72,41 atau 21 peserta didik, dari total keseluruhan peserta didik sebanyak 29 peserta didik. Secara keseluruhan bahwa setelah peserta didik mendapatkan *treatment* perlakuan model *based Learning* (PBL) hasil belajar kewirausahaan mengalami meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis dan pembahasan seperti yang dipaparkan diatas selanjutnya dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Pada pengujian dengan menggunakan rumus Regresi Linier sederhana diperoleh $a = 32,25641$ $b = 0,63589$ sehingga dengan demikian $Y' = a + bX$, adalah $Y = 1953,4483 + X$ 0,63589 kemudian, dari hasil analisis yang dilakukan maka terbukti bahwa: Ada pengaruh yang positif penggunaan model *cooperative Learning* tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar kewirausahaan pada peserta didik kelas X pemasaran semester genap SMK Muhammadiyah 1 Seputih Banyak tahun pelajaran 2019/2020. Hal ini terbukti dengan perhitungan analisis data dapat diketahui bahwa nilai tersebut $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan terlihat bahwa taraf signifikan 5% yaitu $4,69 > 2,47$, yang dapat dilihat pada daftar G tabel statistik. Dengan demikian hipotesisnya diterima bila penggunaan model *cooperative Learning* tipe *Make A Match* diterapkan makin aktif maka hasil belajar kewirausahaan akan menjadi baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliputri, Dhesta Hazilia. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, Vol.2 No.1A ejournal.unikama.ac.id/JBPD
- Djumiaty. 2010. *Model Pembelajaran Make a Match*. Jurnal Kependidikan Dasar Vol 1 No 2.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Pengembangan Profesionalisme Guru*. Jakarta:Rajawali Press.
- Sugiyono. 2011. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.