

ABSTRAK

Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make A Match* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Multimedia Kelas XI Di SMK Negeri 2 Padang Panjang

Oleh: Agia Lestari

Masalah pada penelitian ini adalah kurangnya ketercapaian target Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Multimedia 3D. Penelitian ini bertujuan untuk melihat ada tidaknya perbedaan hasil belajar menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Teknik *Make A Match* dengan hasil belajar yang tidak menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Teknik *Make A Match*, yaitu pengajaran langsung. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen, populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI MM SMK Negeri 2 Padang Panjang Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian ini bersifat *experimental quasi*. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan menggunakan teknik *random sampling*. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Teknik *Make A Match* dan yang menjadi kelas kontrol adalah kelas yang menggunakan model pengajaran langsung. Data dikumpulkan dari tes hasil belajar berupa soal objektif sebanyak 33 butir soal. Data yang diperoleh dianalisis secara manual untuk uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Dari hasil tes penelitian di dapat nilai rata-rata siswa yang menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Teknik *Make A Match* yaitu 83.34 sementara nilai rata-rata siswa yang menggunakan model pengajaran langsung lebih rendah yaitu 75.18 dengan persentase perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 11.76 %. Hasil hipotesis dengan menggunakan rumus secara manual diperoleh *thitung* (1.962) > *ttabel* (1.672), sehingga hipotesis kerja (H1) diterima atau menolak hipotesis nihil (H0). Hal ini berarti bahwa secara signifikan peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dari pada hasil belajar kelas kontrol.