

**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**

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



OLEH:

**AGIA LESTARI
1206524/2012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : 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

Nama : AGIA LESTARI

NIM / TM : 1206524 / 2012

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

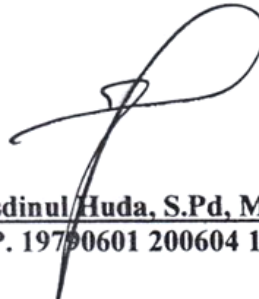
Disetujui :

Pembimbing I



Drs. Efrizon, MT
NIP. 19650409 199001 1 001

Pembimbing II



Yasdinul Huda, S.Pd, MT
NIP. 19790601 200604 1 026

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika



Drs. Hanesman, MM.
NIP. 19610111 198503 1 002

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Ujian Skripsi Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang*

**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**

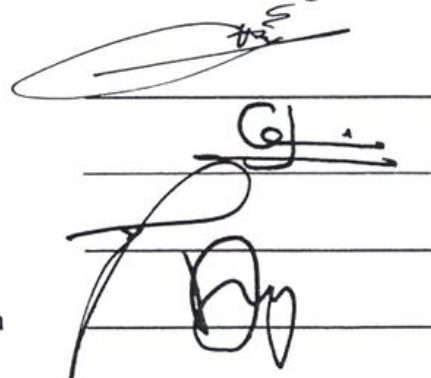
Nama : Agia Lestari
NIM/BP : 1206524 / 2012
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, September 2016

Tim Penguji

1. Ketua : Drs. H. Sukaya
2. Anggota : Drs. Efrizon, MT
3. Anggota : Yasdinul Huda, S.Pd, MT
4. Anggota : Dr. Dedy Irfan, S.Pd,M.Kom

Tanda Tangan



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Agia Lestari
NIM : 1206524
Judul Skripsi : 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
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri.
S 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 lazim.

Padang, September 2016
Yang Menyatakan,



Agia Lestari

HALAMAN PERSEMBAHAN



Alhamdulillah..Alhamdulillah..Alhamdulillahirobbil'alamin.

Sujud syukurku kusembahkan kepadamu Tuhan yang Maha Agung nan Maha Tinggi nan Maha Adil nan Maha Penyayang, atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berfikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita besarku.

Lantunan Al-fatihah beriring Shalawat dalam silahku merintih, menadahkan doa dalam syukur yang tiada terkira, terima kasihku untukmu.

Kupersembahkan sebuah karya kecil ini untuk Alm.Ayahanda d syurga dan Ibunda tercinta, yang tiada pernah hentinya selama ini memberiku semangat, dorongan, nasehat dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada didepanku,, Ayah,,

Ibu... terimalah bukti kecil ini sebagai kado keseriusanku untuk membalas semua pengorbananmu.. dalam hidupmu demi hidupku kalian ikhlas mengorbankan segala perasaan tanpa kenal lelah...maafkan anakmu Ayah,,, Ibu,, masih saja ananda menyusahkanmu..

*Untukmu Ayah (Alm. Muswir),,,
Ibu (Elia Darna)... Terimakasih....
We always loving you... (ttd.Anakmu)*

Dalam setiap langkahku aku berusaha mewujudkan harapan-harapan yang kalian impikan didiriku, meski belum semua itu kuraih' insyaallah atas dukungan doa dan restu semua mimpi itu kupersembahkan ungkapan terimakasihku kepada:

Kepada kakakku (Junizmen, Jaya, Iwan) makasih yaa buat segala dukungan doa dan semangatnya,, dan terlebih terimakasih atas segala materinya, kalian adalah pengganti sosok Ayah yang selalu ada di saat dibutuhkan. bayangkan gimana bahagianya adek bungsumu ini pakai toga.

Special buat mutiara hatiku (Boby Fitrayoka) yang insyaallah akan menjadi Imamku...

*Engkaulah seorang yang mempunyai kebeningan hati dengan belaian
kasih sayang sesejuk embun yang kau berikan padaku sehingga aku bisa
bersemangat dan berpacu untuk maju...*

*Aku ingin melihatmu dengan tenang setenang mentari dan sinar pagi...
Aku mencintaimu dengan lembut selembut sutra dan tetesan air mata...
aku menyayangimu seperti sayangnya engkau kepadaku...
Semoga keyakinan dan takdir ini terwujud, insyaallah jodohnya kita
bertemu atas ridho dan izin Allah SWT*

*Untuk sahabat-sahabat seperjuanganku (Maya, Lori, Yeni) suka cita
empat tahun kita lalui bersama kini giliran kita terbang tinggi mengejar
mimpi-mimpi yang pernah kita rangkai.*

*Jangan cepat menyerah apapun yang terjadi, tetap melangkah meski itu
sulit. Letakkan bayangan doa didepan banyak orang yang telah kita raih !!!*

*sendiri tanpa melibatkan bantuan Tuhan dan orang lain. "tak ada
tempat terbaik untuk berkeluh kesah selain bersama shabat-sahabat terbaik"...
Terimakasih ku ucapkan kepada Teman sejawat saudara seperjuangan
PTI 12' Gagal Bangkit Lagi !*

Never give up!

*Hanya sebuah karya kecil dan untaian kata-kata ini yang dapat
kupersembahkan kepada kalian semua,, Terimakasih beribu terimakasih ku
ucapkan..*

*Atas segala kekhilafan salah dan kekuranganku, kurendahkan hati
serta diri menjabat tangan meminta beribu-ribu kata maaf tercurah.
Skripsi ini ku persembahkan. -By" Agia*

Padang, September 2016

ABSTRAK

Agia Lestari : 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.

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 $t_{hitung} (1.962) > t_{tabel} (1.672)$, sehingga hipotesis kerja (H_1) diterima atau menolak hipotesis nihil (H_0). Hal ini berarti bahwa secara signifikan peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dari pada hasil belajar kelas kontrol.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Teknik *Make A Match*, Pengajaran Langsung, Hasil Belajar, *Quasi Experimental*, *Random Sampling*.

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur hanya milik Allah dengan sebenar-benarnya pujian dan syukur. Salawat dan salam semoga tercurah kepada nabi kita Muhammad SAW, keluarga, sahabat, sertapara pengikutnya yang selalu mengikuti jejaknya.

Atas rahmat Sang Khalik Yang Maha Kuasa, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “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”.

Penulisan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat mendapat gelar Sarjana Pendidikan pada Progam Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.

Selama penulisan ini begitu banyak bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Syahril, ST, M.SCE, Ph.D yang menjabat sebagai Dekan Fakultas Teknik.
2. Bapak Drs. Hanesman, MM sebagai Ketua Jurusan Teknik Elektronika.

3. Bapak Drs. Efrizon, MT selaku Dosen Pembimbing 1 sekaligus Pembimbing Akademik dan Bapak Yasdinul Huda, S.Pd, MT yang selaku Pembimbing 2.
4. Bapak Drs. H. Sukaya dan Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom selaku penguji yang telah memberikan saran dan masukan.
5. Bapak Candra Tri Susanto, ST selaku Kepala Sekolah, Ibu Ridvia Lisa, S.Pd sebagai guru mata pelajaran Multimedia 3D, dan tak lupa pula kepada karyawan/karyawati serta siswa/i kelas XI MM di SMK N 2 Padang Panjang.
6. Kedua orang tua yang sangat saya sayangi Ayahnda Alm. Muswir dan Ibunda Elia Darna yang selalu menyertai penulis dengan do'a dan memberikan semangat dan dorongan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Teman-teman angkatan 2012 yang telah memberikan motivasi kepada penulis.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Dan penutup doa penulis adalah *Alhamdulillahirrabbi 'aalamiin*. Semoga Allah SWT melimpahkan shalawat salam dan berkah untuk nabi kita penutup para nabi dan rasul.

Padang, Agustus 2016

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kompetensi Mata Pelajaran Multimedia 3 Dimensi	10
B. <i>Autodesk 3ds Max 8</i>	12
C. Model Pembelajaran.....	16
D. Model Pembelajaran Kooperatif	18
E. Kooperatif Teknik <i>Make A Match</i>	24
F. Hasil Belajar.....	26
G. Penelitian Relevan.....	28
H. Kerangka Berpikir Penelitian.....	30
I. Hipotesis Penelitian.....	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	32
B. Subjek Penelitian.....	32
C. Populasi dan Sampel	33
D. Desain Penelitian	34
E. Variabel dan Data	36
F. Prosedur Penelitian	38
G. Instrumen Penelitian.....	43
H. Teknik Analisis Data.....	48

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	56
B. Analisis Data	59
C. Pembahasan.....	74
D. Keterbatasan Penelitian.....	76

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	77
B. Saran.....	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar MID Semester Genap siswa SMK Negeri 2 Padang Panjang pada mata pelajaran Multimedia 3D kelas XI Multimedia Tahun Ajaran 2015/2016	3
2. SK dan KD mata pelajaran Multimedia 3D yang akan di ajarkan selama proses penelitian.....	10
3. Populasi Penelitian Kelas XI Jurusan Multimedia.	33
4. Sampel Penelitian Kelas XI Jurusan Multimedia	34
5. Rancangan Penelitian.....	35
6. Interpretasi Nilai r	46
7. Klasifikasi Indeks Kesukaran	47
8. Klasifikasi Indeks Daya Beda.....	48
9. Rancangan perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol	50
10. Analisis Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	57
11. Analisis Klasifikasi Indeks Daya Beda.....	58
12. Analisis Butir Soal	58
13. Deskripsi Data Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	60
14. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	61
15. Deskripsi Data Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol.	62
16. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol	62
17. Profil Data Hasil <i>Posttest</i>	64
18. Deskripsi Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Sampel.....	65
19. Nilai Terbesar, Nilai Terkecil, R, BK, dan Interval Kelas	65
20. Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen XI MM 1	66
21. Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol XI MM 2	66
22. Nilai Rata-rata, Simpangan Baku dan Varians Kelas Sampel.....	66

23.	Persentase Nilai <i>Posttest</i> Siswa XI MM1 dan XI MM2.....	67
24.	Uji Normalitas dengan Menggunakan Rumus Chi Kuadrat	69
25.	Hasil Uji Homogenitas Kelas Sampel	70
26.	Ringkasan Pengujian Hipotesis dengan <i>t-test</i>	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Area Kerja Autodesk 3ds Studio Max 8	13
2. Main Toolbar Standar	14
3. Hubungan Variabel.....	30
4. Alur Penelitian	42
5. Histogram Nilai dan Kurva Normal Hasil Posttest XI MM 1	68
6. Histogram Nilai dan Kurva Normal Hasil Posttest XI MM 2	68
7. Wilayah Penolakan H_0 Uji Pihak Kanan	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nilai Ujian Tengah Semester Ganjil Multimedia 3D	80
2. Silabus	82
3. RPP	84
4. Lembar Kerja Siswa dan <i>JobSheet</i>	96
5. Kisi-Kisi Uji Coba Posttest	110
6. Soal Uji Coba <i>Posttest</i>	111
7. Tabulasi Perhitungan Validitas.....	122
8. Reabilitas <i>Posttest</i>	123
9. Uji Daya beda Soal Uji Coba.....	124
10. Hasil Analisa Uji Coba Instrumen.....	125
11. Tabulasi Data Penelitian Kelas Eksperimen	127
12. Tabulasi Data Penelitian Kelas Kontrol	129
13. Mean, Varians, dan Standar Deviasi Pertemuan 1	131
14. Mean, Varians, dan Standar Deviasi Pertemuan 2	140
15. Mean, Varians, dan Standar Deviasi Pertemuan 3	149
16. Mean, Varians, dan Standar Deviasi Pertemuan 4	158
17. Mean, Varians, dan Standar Deviasi Posttest	168
18. Uji Normalitas	169
19. Uji Homogenitas.....	177

20.	Uji Hipotesis	178
21.	Persentase Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	179
22.	Tabel Distribusi Z	180
23.	Tabel Distribusi F	181
24.	Tabel t	184
25.	Tabel Chi Kuadrat.....	185
26.	Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	186
27.	Dokumentasi Kelas Kontrol	188
28.	Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	189

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pondasi dalam mengelola, mencetak dan meningkatkan sumber daya manusia yang handal dan berwawasan untuk menjawab tantangan di masa yang akan datang. Pendidikan memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan bangsa indonesia bisa membebaskan diri dari kebodohan, keterbelakangan, dan dapat mengembangkan sumber daya manusia sehingga dapat memiliki rasa percaya diri untuk bersanding dan bersaing dengan bangsa-bangsa lain di dunia.

Lembaga pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang berisi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam mencapai tujuan untuk peningkatan mutu pendidikan formal di sekolah, tidaklah terlepas dari tuntutan keberhasilan proses kegiatan pembelajaran. Proses kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa

komponen utama yang saling berkaitan satu sama lainnya, diantaranya adalah guru, siswa dan metode pembelajaran. Komponen-komponen tersebut memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses kegiatan pembelajaran, sehingga akan mempengaruhi keaktifan belajar siswa.

Hasil belajar dapat digunakan sebagai indikator keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Pengukuran hasil pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan metoda tes dan non tes. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai indikator mutu pendidikan yang ditentukan dari proses pembelajaran.

Keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari tinggi atau rendahnya hasil belajar yang dipengaruhi oleh banyak faktor. Slameto (2010:54) menyatakan bahwa “Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor internal dan faktor eksternal”. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, meliputi: faktor kesehatan, perhatian, *intelegensi*, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, meliputi: faktor keluarga atau dalam hal ini meliputi cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, keadaan ekonomi keluarga, faktor sekolah yang meliputi model pembelajaran, kurikulum, hubungan guru dan siswa, hubungan antar siswa, disiplin sekolah, media pembelajaran, waktu sekolah, suasana sekolah, sarana dan prasarana sekolah dan bentuk kehidupan di sekolah.

Kriteria Ketuntasan Minimal yang diterapkan di SMKN 2 Padang Panjang ialah 75 hal ini sesuai dengan petunjuk BSNP (Badan Standar

Nasional Pendidikan) tahun 2006 bahwa setiap sekolah boleh menentukan standar ketuntasan masing-masing. Penetapan KKM ini merupakan tahap awal pelaksanaan penilaian proses pembelajaran.

Untuk melihat sejauh mana penyerapan mata pelajaran Multimedia dapat dilihat pada tabel dibawah ini. Sesuai dengan KKM yang ditetapkan maka hasil dari rata-rata nilai ulangan harian mata pelajaran Multimedia pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Belajar Ujian Tengah Semester Genap siswa SMK Negeri 2 Padang Panjang pada mata pelajaran Multimedia 3D kelas XI Multimedia Tahun Ajaran 2015/2016.

Kelas XI Multimedia Tahun Ajaran 2019/2020:						
	Kelas	Persentase Hasil Belajar				Rata-Rata Kelas
		Tuntas (Nilai ≥ 75)		Belum Tuntas (Nilai < 75)		
		Jumlah	%	Jumlah	%	
1	XI MM 1	15	50	15	50	71,83
2	XI MM 2	14	46,67	16	53,33	71,80
3	XI MM 3	15	50	15	50	75,47
Jumlah		44	48,89	46	51,11	
Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 75						

Sumber: guru mata pelajaran Multimedia 3D SMK Negeri 2 Padang Panjang

Dari tabel 1 terlihat bahwa 51,11% siswa memperoleh hasil belajar masih dibawah KKM, dan 48,89% diatas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa skor untuk ketuntasan belajar siswa tergolong rendah dan ketercapaian target hasil belajar yang belum memenuhi harapan guru dalam meningkatkan proses belajar mengajar. Di lain hal, rendahnya hasil belajar Multimedia 3D siswa kelas XI disebabkan oleh berbagai faktor, baik eksternal maupun internal. Pembentukan KKM terdiri dari 3 unsur, yaitu :

1. Inteke siswa

Intake siswa merupakan tingkat kemampuan rata-rata yang dimiliki oleh siswa. Bagi sekolah-sekolah yang memberikan kriteria penerimaan siswa dari rata-rata nilai yang tinggi tentu akan berbeda dengan sekolah-sekolah yang menetapkan kriteria penerimaan siswa dari rata-rata yang lebih rendah. Ini juga yang menyebabkan guru setiap mata pelajaran harus dapat membuat nilai KKM-nya sendiri. Penetapan KKM untuk kelas XI didasarkan kepada tingkat pencapaian yang telah didapatkan oleh siswa pada semester/kelas sebelumnya.

2. Daya dukung

Penetapan KKM juga harus dilihat dari segi daya dukung sekolah, dimana daya dukung tersebut antara lain: sarana dan prasarana yang ada disekolah, media yang akan digunakan saat proses pembelajaran, kemampuan yang dimiliki oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran, jumlah siswa yang tidak terlalu banyak, suasana kelas yang menyenangkan, dan sumber pembiayaan

3. Kompleksitas

Kompleksitas merupakan tingkat kesukaran suatu KD. Semakin kompleks (sulit) KD maka nilainya semakin rendah tetapi semakin mudah KD maka nilainya semakin tinggi. Ini bisa dilihat dari indikator atau tujuan pembelajaran dari kompetensi tersebut. Aspek Kompleksitas (kesulitan dan kerumitan) ini ditentukan bila dalam pelaksanaan pencapaian kompetensi menurut hal-hal sebagai berikut :

- a. Pemahaman SDM, seperti: memahami kompetensi yang harus dicapai siswa dan memiliki pengetahuan dan kemampuan sesuai bidang studi.
- b. Daya kreativitas dan inovasi dalam melaksanakan pembelajaran.
- c. Waktu yang diperlukan untuk pencapaian kompetensi (menggunakan metode yang bervariasi)
- d. Daya nalar dan kecermatan siswa yang tinggi.
- e. Latihan khusus dengan bantuan orang lain.
- f. Semakin kompleks atau sukar Kompetensi Dasar (KD) maka nilainya semakin rendah, tetapi semakin mudah KD maka nilainya semakin tinggi.

Kondisi pembelajaran Multimedia yang sering ditemukan selama ini adalah kurangnya minat dan motivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran Multimedia yang dianggapnya kegiatan tersebut membosankan, kurang menantang, tidak bermakna karena banyak materi dan keterampilannya dapat dipelajari secara umum.

Model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Multimedia. Dalam menerapkan model pembelajaran langsung, model pembelajaran yang diterapkan cukup bervariasi, seperti ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab. Model Ceramah adalah model pembelajaran langsung yang dominan digunakan oleh guru di SMK N 2 Padang Panjang. Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat menunjang tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut, sehingga dapat meningkatkan nilai siswa.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI SMK Negeri 2 Padang Panjang pada mata pelajaran multimedia adalah dengan cara memberikan variasi model pembelajaran. Proses pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan kondisi yang ada dalam pembelajaran multimedia, maka masalah diatas penting untuk segera diatasi. Guru perlu memilih metode untuk menciptakan keadaan kelas yang kondusif, sehingga dapat meningkatkan aktifitas peserta didik dalam belajar, memotivasi belajar peserta didik, dan membangkitkan minat serta menggali potensi yang dimiliki peserta didik secara merata. Untuk itu sebuah metode yang dianggap tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran multimedia adalah metode pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Strategi pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar mengajar yang menekankan perilaku bersama diantara siswa dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok kecil. Dan diantara banyak pilihan model pembelajaran kooperatif yang ada, model pembelajaran *make a match* dapat menjadi solusi permasalahan yang dihadapi di kelas XI Multimedia. Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran menyenangkan dengan unsur permainan yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara 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).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka perlu dilakukan penelitian untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Multimedia. Penulis bermaksud melakukan penelitian yang berjudul **“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”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa sebanyak 51,11 % masih belum memenuhi standar KKM yang telah ditetapkan sekolah.
2. Proses pembelajaran masih bersifat ceramah, tanya jawab, guru dijadikan pusat pembelajaran sehingga siswa cenderung bosan dalam proses pembelajaran dan sering keluar masuk saat jam pembelajaran, kondisi seperti ini yang pada akhirnya berakibat pada rendahnya hasil belajar.
3. Keaktifan siswa dalam pembelajaran juga rendah, yang pada akhirnya berakibat pada rendahnya hasil belajar.

C. Batasan Masalah

Supaya penelitian tidak menyimpang dari masalah yang diteliti, maka penulis membatasi masalah pada “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”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Seberapa besarkah 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?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan tersebut, tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengungkapkan informasi tentang hasil belajar yang dicapai dengan menerapkan model *cooperative learning* teknik *make a match* dibandingkan dengan hasil belajar yang menggunakan model pengajaran langsung (*Direct Instruction*) pada pelajaran Multimedia 3D di kelas XI Jurusan Multimedia SMK Negeri 2 Padang Panjang.
2. Mengungkapkan besarnya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Multimedia 3D dengan diterapkannya model *cooperative*

learning teknik *make a match* kelas XI Jurusan Multimedia SMK Negeri 2 Padang Panjang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain :

1. Bagi peserta didik
 - a. Peserta didik lebih termotivasi, aktif, dan mampu mempraktekan Multimedia 3D dengan kreatif.
 - b. Hasil belajar pada mata pelajaran Multimedia 3D dapat meningkat.
2. Bagi guru

Memberikan suatu masukan mengenai model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga guru lebih termotivasi untuk melakukan perbaikan dalam peningkatan proses belajar mengajar.
3. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan serta sebagai informasi untuk memotivasi tenaga pendidik agar menerapkan metode yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti

Mendapatkan pengalaman langsung dalam pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* teknik *Make A Match*.