

PENERAPAN KOOPERATIF LEARNING TIPE MAKE A MATCH PADA MATERI
PENGENALAN TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI MENGGUNAKAN
GOOGLE MEET KELAS X PADA SMA NEGERI KOTA BAHAGIA ACEH
SELATAN

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

MONTI KARMITA. B
NIM. 170212029

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prodi Pendidikan Teknologi Informasi



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY

DARUSSALAM, BANDA ACEH

2022

**PENERAPAN KOOPERATIF LEARNING TIPE MAKE A MATCH PADA MATERI
PENGENALAN TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI MENGGUNAKAN
GOOGLE MEET KELAS X DI SMA NEGERI KOTA BAHAGIA ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh

Sebagai Beban Negeri untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh

MONTI KARMITA. B

NIM. 170212029

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. Muzrullah, S.Pd.I. M.Pd
NIP. 197907012007101002


Rahmad Musfekar, M.Kom
NIP. 198909132020121015

**PENERAPAN KOOPERATIF LEARNING TIPE MAKE A MATCH
PADA MATERI PENGENALAN TEKNOLOGI INFORMASI
KOMUNIKASI MENGGUNAKAN *GOOGLE MEET* KELAS X DI
SMA NEGERI KOTA BAHAGIA ACEH SELATAN
SKRIPSI**

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi


Pada Hari/Tanggal

Rabu, 27 Juli 2022
27 Dzhuhijjah 1443

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

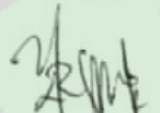

Dr. Fauziah, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 197907012007101002


Nurul Fajri, S.Pd

Penguji I,

Penguji II,


Rahmat Musfika, M.Kom
NIP. 198909132020121015


Raihan Islamadina, M.T
NIP. 198901312020122011

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Monti Karmita. B

NIM : 170212029

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Penerapan Kooperatif Learning Tipe Make a Match pada Materi Pengenalan Teknologi Informasi Komunikasi pada Kelas X di SMA Negeri Kota Bahagia Aceh Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ode orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 02 November 2022

Yang menyatakan,



Monti Karmita. B
Monti Karmita. B
170212029

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga terselesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Penerapan Kooperati Learning Tipe Make A Match Pada Materi Pengenalan Teknologi Informasi Komunikasi (*Menggunakan Google Meet*) Kelas X Pada Sma Negeri Kota Bahagia Kabupaten Aceh Selatan”. Tidak lupa pula, selawat beserta salam penulis limpahkan kepada pangkuan alam Baginda Rasulullah Muhammad SAW, karena berkat perjuangan beliau-lah kita telah dituntunnya dari alam jahiliyah ke alam islamiyah, dari alam kegelapan ke alam yang terang benderang yang penuh dengan ilmu pengetahuan, seperti yang kita rasakan pada saat ini.

Skripsi ini merupakan kewajiban yang harus penulis selesaikan dalam rangka melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program Sarjana (S1) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Dalam rangka pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dimana pada kesempatan ini penulis menyampaikan ungkapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Yusran, M.Pd, selaku ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Komunikasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Dr. Hazrullah, S.Pd.I., M.Pd. sebagai pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan fikiran untuk membimbing dan memberikan arahan dalam proses pelaksanaan penelitian sehingga terselesainya skripsi ini dengan baik.
4. Rahmat Musfika, M.Kom, sebagai pembimbing II yang telah membantu dan memberikan arahan sehingga terselesainya skripsi ini dengan baik.
5. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Komunikasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah banyak memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulis.
6. Teristimewa penulis persembahkan skripsi ini kepada Ayahanda tercinta Bintang Sarona, dan Ibunda tercinta Rosmi Bintang, yang selalu memberikan kasih sayang,

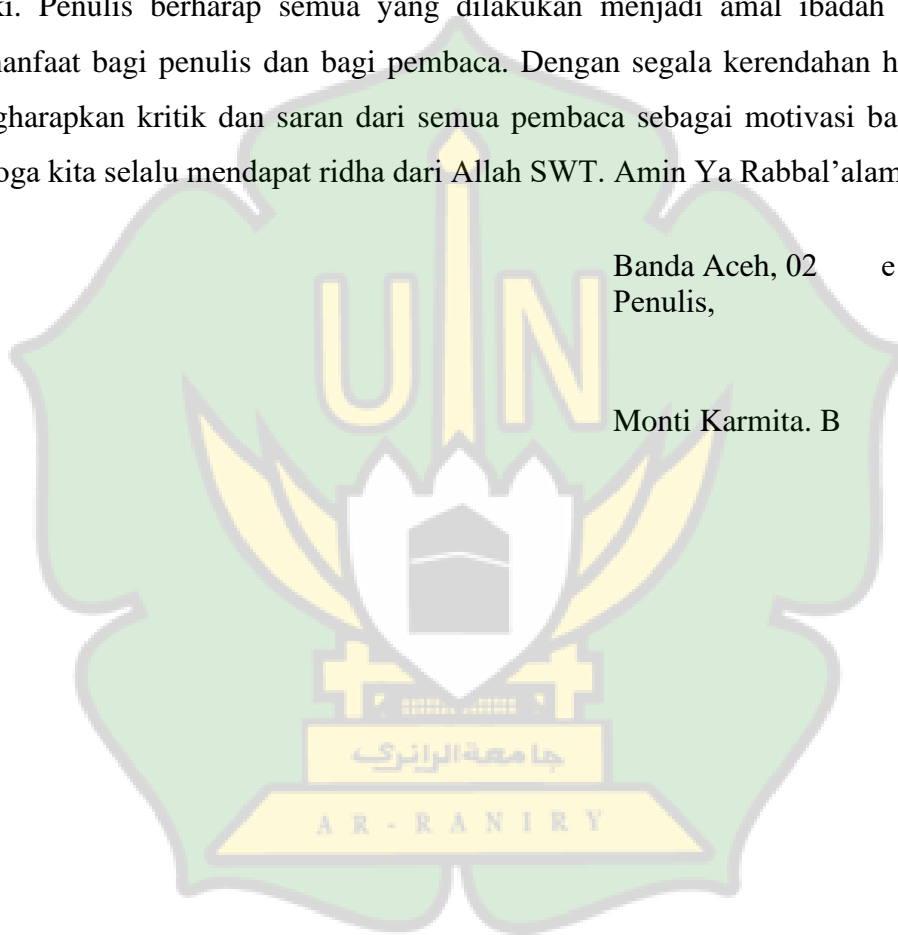
doa, nasehat, sertadorongan yang luar biasa selama penulis mengikuti perkuliahan sampai menyelesaikan pendidikan, serta penulis berharap dapat menjadi anak yang dapat dibanggakan.

7. Terimakasih juga buat sahabat-sahabat seperjuangan saya yang paling *the best* dan seluruh angkatan 2017

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Hal ini tidak terlepas dari keterbatasan kemampuan dan ilmu pengetahuan yang penulis miliki. Penulis berharap semua yang dilakukan menjadi amal ibadah dan dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca. Dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pembaca sebagai motivasi bagi penulis. Semoga kita selalu mendapat ridha dari Allah SWT. Amin Ya Rabbal'amin.

Banda Aceh, 02 Desember 2022
Penulis,

Monti Karmita. B



ABSTRAK

Nama : Monti Karmita. B
NIM : 170212029
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*
Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada
Mata Pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi di SMA Negeri
Kota Bahagia

Tanggal Sidang : 27 Juli 2022
Tebal Skripsi : 94 Halaman
Pembimbing I : Dr. Hazrullah, S.Pd.I, M.Pd
Pembimbing II : Rahmat Musfekar, M.Kom
Kata Kunci : *Make A Match, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar Siswa*

Penelitian yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi di SMA Negeri Kota Bahagia”, bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran daring pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan model pembelajaran kooperatif learning tipe *make a match* menggunakan Google Meet dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi model pembelajaran kooperatif learning tipe *make a match* menggunakan Google Meet. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian PTK. Populasi dalam penelitian siswa kelas X sebanyak 44 orang dan sampel 18 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan lembar observasi dan tes. Analisa data menggunakan rumus distribusi frekuensi. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa keterlaksanaan pembelajaran daring menggunakan model kooperatif tipe *make a match* menggunakan Google Meet pada mata pelajaran Teknologi Informasi siswa kelas X SMA Negeri Kota Bahagia mengalami peningkatan, dimana pada siklus I tingkat keterlaksanaan aktivitas guru sebesar 72% dan aktivitas siswa 71% menjadi 91% aktivitas guru dan 90% aktivitas siswa pada siklus II. Hasil belajar peserta didik pada pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe *make a match* menggunakan Google Meet mengalami peningkatan, dimana pada siklus I sebesar 66,6% menjadi 88,8% pada siklus II.

DAFTAR ISI

BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Mamfaat Penelitian.....	6
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Pembelajaran Kooperatif.....	8
1. Pembelajaran.....	8
2. Pembelajaran Kooperatif.....	9
3. Langkah-langkah pembelajaran Kooperatif.....	9
4. Kelebihan dan Kekurangan Kooperative Learning.....	11
5. Pembelajaran Kooperative Tipe Make A Match.....	13
6. Keaktifan Belajar Siswa.....	15
7. Cara Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa.....	16
B. Penelitian Terdahulu.....	18
C. Kerangka Berfikir.....	24
D. Hipotesis.....	25
METODELOGI PENELITIAN.....	26
A. Pendekatan dan Desain Penelitian.....	26
1. Perencanaan.....	26
3. Pengamatan.....	27
4. Refleksi.....	27

B. Lokasi Penelitian.....	28
C. Populasi dan Sampel	29
1. Populasi	29
2. Sampel.....	29
D. Prosedur Penelitian	29
E. Teknik Pengumpulan Data	32
1. Observasi	32
2. Tes	36
3. Dokumentasi.....	36
F. Teknik Analisis Data	36
1. Analisis data aktivitas guru dan siswa	36
2. Analisis data penilaian soal test	37
BAB IV	38
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	38
2. Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin.....	40
3. Jumlah Rombongan Kelas	40
4. Sarana SMA Negeri Kota Bahagia	41
5. Prasarana SMA Negeri Kota Bahagia.....	42
B. Hasil Penelitian.....	43
1. Siklus I:.....	44
2. Siklus II	56
C. Pembahasan	63
1. Aktivitas Belajar Siklus I dan Siklus II.....	63
2. Hasil Belajar Siswa.....	65

BAB V.....	72
PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74



DAFTAR TABEL

2.1 Penelitian Terdahulu	17
3.1 Tahapan Prosedur Penelitian.....	26
3.2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru dalam Proses Pembelajaran	28
3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Siswa dalam Proses Pembelajaran	29
4.1 Identitas SMA Negeri Kota Bahagia	32
4.3 Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	36
4.4 Nilai Penjelasan	37
4.5 Hasil Observasi Aktvitas Guru Siklus I.....	37
4.6 Hasil Observasi Aktvitas Siswa Siklus I.....	39
4.7 Daftar Nilai Hasil Tes Belajar Siklus I	41
4.8 Hasil Temuan Rencana Siklus I	42
4.9 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus II.....	44
4.10 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Mengelola Pembelajaran Siklus II.....	46
4.11 Hasil Tes Belajar Siklus II	47

DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berpikir.....	21
3.1 Alur Penelitian PTK.....	24
4.1 Grafik Aktivitas Guru Pada Siklus I dan II.....	48
4.2 Grafik Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan II	49
4.3 Grafik Hasil Belajar Pada Siklus I dan II.....	50



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Nasional SMA ialah unit pembelajaran yang merencanakan siswa, terutama dalam hal pembelajaran. Pendidikan menengah atas mempelajari berbagai materi yang telah ditentukan khususnya Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Cara paling umum untuk mengembangkan pembelajaran lebih lanjut di sekolah dikendalikan oleh kemampuan berbicara lisan atau menulis. Bahasa memainkan peran penting didalam pertumbuhan intelektual, sosial, kemajuan siswa yang bersemangat, dan merupakan sebagai pencapaian dalam memahami diseluruh bidang studinya. Pembelajaran bahasa diandalkan untuk mendorong siswa menjadi lebih mengenal diri sendiri, budaya, serta orang lainnya. Di sisi lain pelajaran bahasa Indonesia dapat membantu siswa dalam mengkomunikasikan pikiran, perasaan, berpartisipasi dengan masyarakatnya serta menemukan atau menggunakan kemampuan berpikir kreatif dan berwawasan dalam dirinya.[1] Dari penelitian yang saya wawancarai seorang guru di SMA Negeri 1 Kota Bahagia, beliau mengatakan bahwa pada sistem pembelajaran di ruang belajar pendidik memanfaatkan strategi bicara, memberi tugas, serta bertanya jawab. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), memanfaatkan teorinya sesuai silabus. Ia juga mengatakan mengenai pemberian tugas membuat siswa tampak bersemangat untuk belajar, tetapi umumnya siswa justru tidak fokus pada sistem pembelajaran. Terlepas dari jika diberi tugas tidak cepat diserahkan, ada siswa yang lebih memilih untuk tidak mempresentasikan tugas mereka. Setiap kali pendidik memberikan pertanyaannya, siswa akan menjawab asalkan

didelegasikan oleh pendidik. Setiap kali diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaannya, hanya sebagian siswa yang ingin bertanya, sementara yang lainnya terdiam dan tidak fokus. Untuk situasi ini, hanya terjadi proses aktivitas belajar satu arah di mana siswa sebagai pendengar dan pendidik sebagai orang yang menyalurkan. Ketika diberi tugasnya, hanya sedikit siswa mengerjakannya dengan semangat atau bahkan ada yang hanya meniru karya orang lain.

Melihat keadaan tersebut, maka diperlukan pembelajaran elektif yang berfokus pada bagaimana siswa memahami bagaimana menemukan data sendiri, mengaitkan poin-poin yang telah dipertimbangkan serta yang nantinya dipertimbangkan di kehidupan kesehariannya, dan bisa berinteraksi dengan cara yang berbeda baik dengan pendidik dan selama siswa berada dalam suasana yang indah dan ramah.

Melalui model pembelajaran kopeeratif, pengajar membuat suasana yang mendorong siswa untuk merasakan kebutuhan bersama pasti biasanya disinggung sebagai hubungan baik yang dapat dicapai melalui: berhubungan untuk mencapai tujuan, ketergantungan dalam melakukan tanggung jawab, hubungan materi atau sumbernya, ketergantungan perannya serta hadiahnya. Dalam memanfaatkan model ini, bisa mengembangkan kemampuan serta ketangguhan sosial, memungkinkan siswa untuk saling memahami dalam hal perspektif, kemampuan, pengetahuan, perilaku sosial, dan perspektif, memungkinkan pengaturan dan peningkatan kualitas dan tanggung jawab sosial.[2]

Manfaat model ini ada dalam akal sehatnya. Model ini menyambut siswa untuk menemukan jawaban atas pertanyaan atau beberapa ide melalui permainan berpasangan. Meskipun sangat masuk akal dan mendasar, model mencari pasangan dapat mempersiapkan

dan mengkondisikan siswa untuk bebas saat bekerja sama atau berbicara dengan orang lain dalam suasana yang indah.

Ada pula penerapan pembelajaran daring bisa menghindari kerumunan siswa di dalam kelas ataupun di zona sekolah. Siswa serta guru bisa melakukan sekolah dari tempat tiap-tiap sehingga tidak terdapat kontak raga antara guru dengan siswa serta menghindari kontak raga dengan orang lain. Pelaksanaan pendidikan ini secara daring dapat kurangi munculnya kerumunan massa di sekolah semacam yang terjalin pada pertemuan tatap muka. Proses pembelajaran yang terjalin pada masa pandemi covid- 19 menuntut guru serta siswa sering di dengar dan sanggup dalam memakai teknologi selaku fasilitas buat pendidikan daring. Guru dapat memilah aplikasi yang pas selaku fasilitas belajar online. Sejalan dengan komentar Sumliyah serta Handoko (2019) Salah satunya merupakan media pc serta internet yang setelah itu tumbuh jadi e- learning selaku media pendidikan berbasis IT. E- learning diharapkan bisa " menghidupkan" pendidikan supaya lebih menarik serta mengasyikkan. Pada intinya media pendidikan berbasis IT. E- learning diharapkan bisa membagikan pemecahan terbaik pada pendidikan jarak jauh yang membentuk keahlian mahasiswa di masa pandemic covid19 dikala ini.[3]

Bermacam media digunakan buat melaksanakan aktivitas belajar dalam kelas virtual. Guru bersama siswa dapat memilah aplikasi berbasis internet buat menunjang pendidikan dalam jaringan (daring). Dalam pembelajaran daring saat ini siswa dapat berinteraksi dengan guru dan teman melalui berbagai media *online* seperti *Google Classroom*, *Video Conference*, *Zoom*, *Edmodo*, *Google Meet* maupun *Group Whatsapp*. Salah satu media *online* yang banyak digunakan pada saat pembelajaran daring adalah *Google Meet*. *Google Meet* merupakan salah satu desain produk dari *Google Apps*. Banyak sekali

kelebihan dari aplikasi tersebut yang dapat digunakan pada saat pembelajaran daring. Aplikasi ini tidak memerlukan akses internet yang tinggi sehingga mudah digunakan dimana saja dan kapan saja. Selain itu *Google Meet* juga menyediakan fitur *Video Call* yang dapat dilakukan maksimal 250 orang aktif dan 100.000 orang yang ada dalam domain.

Google meet ialah suatu aplikasi yang dibesarkan oleh Google. *Google meet* bisa digunakan dalam menolong proses pendidikan secara daring. Aplikasi *google meet* ini dipakai siswa serta guru dalam pendidikan tatap muka jarak jauh siswa SMA angkatan 2021 semester ganjil ini dalam mata pelajaran Teknologi Data serta Komunikasi ini. Menggunakan *google meet* ini dirasa lebih gampang serta simpel sebab pengguna tidak butuh mengunduhnya terlebih dulu. *Google meet* ini bisa diakses dengan membukanya Google Chrome serta login lewat email telah bisa digunakan. *Google meet* bisa diakses lewat web, Android ataupun iOS.

Dalam melaksanakan proses belajar menggunakan strategi *make a match*, semua siswa disibukkan dengan aktivitas belajarnya. Siswa berkonsentrasi pada teori permainan untuk mencari pasangannya didalam kartunya. Siswa diberi lingkungan belajar kooperatif yang dibentuk didalam permainannya untuk membuat siswanya tidak mudah lelah serta akan merasakan diuji didalam permainannya yang sudah direncanakan oleh pendidik. Siswa akan lebih dinamis dalam mempelajari topik atau fokus pada materi yang diperkenalkan oleh pendidik dengan alasan bahwa sebelum melakukan strategi pembelajaran ini siswa dituntut untuk terlebih dahulu berkonsentrasi pada materinya.[4]

Metode pembelajaran Make A Match bisa dimanfaatkan sebagai teknik belajar yang bisa memperluas gerak dalam belajar dikarenakan seluruh siswa dikaitkan dengan aktivitas belajar. Strategi ini pun bisa lebih mengembangkan hasil belajar siswanya mengingat situasi belajar yang indah membuat siswa tertarik untuk mempelajarinya. Melihat gambaran diatas, peneliti memimpin penelitian dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi di SMA Negeri Kota Bahagia”.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi serta batas permasalahan di atas, hingga kasus dalam penelitian ini bisa diformulasikan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah keterlaksanaan pembelajaran daring pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan model pembelajaran kooperatif learning tipe make a match menggunakan Google Meet?
2. Bagaimanakah hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi model pembelajaran kooperatif learning tipe make a match menggunakan Google Meet?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran daring pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan model pendidikan kooperatif learning tipe make a match menggunakan Google Meet.

2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi model pendidikan kooperatif learning tipe *make a match* menggunakan Google Meet.

D. Mamfaat Penelitian

1. Mamfaat Teoritis

Bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk peneliti berikutnya terkait penggunaan strategi pembelajaran *Make A Match* guna memperluas gerak siswa serta hasil belajarnya. Penelitian ini juga diandalkan untuk membangun informasi, khususnya di bidang pendidikan

2. Mamfaat Secara Praktis

- a) Bagi guru, penelitian dapat memberikan masukan kepada untuk bisa membangun peran pendidik sebagai fasilitator yang layak, memberikan pengetahuan dan memperoleh kemampuan untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa, terutama dalam memanfaatkan model *Make A Match*.
- b) Bagi siswa, Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, sehingga siswa selalu antusias untuk meningkatkan hasil belajarnya.
- c) Bagi Peneliti selanjutnya, kajian ini dapat menjadi salah satu rujukan untuk melakukan penelitian lebih lanjut, khususnya tentang penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi informasi komunikasi di SMA Negeri Kota Bahagia.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Kooperatif

1. Pembelajaran

Pembelajaran pada hakekatnya adalah pekerjaan guru dalam membantu siswanya melaksanakan latihan pembelajaran. Alasan belajar adalah mewujudkan efisiensi serta efektivitas aktivitas pembelajaran yang dijalankan oleh siswanya, kelompok serta yang berkaitan pada pembelajaran adalah pengajar dan siswa atau orang-orang yang bekerja sama secara edukatif satu sama lain. Substansi kegiatannya adalah materi pembelajaran.

Belajar adalah suatu gerakan yang direncanakan oleh seorang pendidik guna mendorong seseorang untuk memahami kemampuannya atau nilai lain dalam interaksi yang disengaja melalui tahap perencanaan, pelaksanaan dan penilaian sehubungan dengan pengajaran dan kegiatan pembelajaran. Kualitas dasar pembelajaran adalah permulaan, bantuan, dan peningkatan langkah-langkah pembelajaran siswa. Sedangkan bagian-bagian pada proses belajar yaitu target, teori, aktivitas, serta penilaian proses belajar.[5]

Berdasarkan definisi yang sudah dijelaskan, maka kesimpulannya belajar adalah suatu proses komunikasi antara pengajar dan siswa dalam menghadapi keadaannya saat ini, membuat suasana belajar mencapai suatu tujuan pembelajarannya.

2. Pembelajaran Kooperatif

Arti kata kooperatif adalah kerja sama. Jadi pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* dapat dikatakan sebagai suatu model pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk berkerjasama. Dalam menyelesaikan suatu tugas atau permasalahan, siswa harus bekerja bersama-sama dalam suatu kelompok yang telah ditentukan.

Arti penting dari kata kooperatif yaitu partisipasi. Sehingga pembelajaran yang menyenangkan atau pembelajaran yang membantu bisa disebut dengan model pembelajaran yang mengharapkan siswanya bisa bekerja sama. Dalam menyelesaikan pekerjaan ataupun masalah, siswa perlu berkontribusi dalam kelompok yang sebelumnya sudah ditentukan.

Pembelajaran kooperatif yaitu strategi pembelajaran dalam membentuk suatu kelompok dalam pembelajarannya dengan tujuan saling membantu siswanya. Pembelajaran kooperatif pada umumnya mencakup 4 siswa dengan berbagai kapasitas dan beberapa kelompok penggunaan dalam berbagai ukuran. Pembelajaran yang menyenangkan mengarah pada beberapa model pengajaran yaitu untuk saling membantu siswanya dalam berkelompok sebagai tugas untuk memahami materinya.[6]

3. Langkah-langkah pembelajaran Kooperatif

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang kooperatif, pengajar dan siswa harus mengikuti strategi pembelajaran yang menyenangkan. Sarana dalam pembelajaran kooperatif perlu diselesaikan dengan cara yang wajar untuk ukuran pembelajaran yang lancar.

Metodologi dalam pembelajaran kooperatif dalam tingkat dasar mencakup 4 tahapan, lebih spesifiknya:

1) Penjelasan Materi

Pada tahap ini dicirikan sebagai cara yang paling umum untuk menyampaikan topik yang sebenarnya sebelum siswa belajar secara berkelompok. Maksud dari tahap ini yaitu agar siswa memahami tentang materinya. Pada tahap ini pengajar memberikan garis besar materi yang wajib dikuasai kemudian siswa akan memperluas materi dalam belajar berkelompok (group).

2) Belajar dalam Kelompok

Sesudah pendidik menerangkan gambaran keseluruhan dari pokok materi pembelajaran, kemudian siswa dituntut belajar kelompok yang sebelumnya sudah dibuat. Dengan belajar kelompok, siswa didukung untuk menyampaikan informasi dan wawasan, membicarakan masalah bersama, melihat jawaban mereka, dan meluruskan sesuatu yang kurang sesuai.

3) Penilaian

Penilaian pembelajaran kooperatif harus dimungkinkan dengan tes atau kuis yang dipimpin baik secara individu atau berkelompok. Tes individu akan memberi data tentang kapasitas tiap siswanya serta tes berkelompok akan memberi data tentang kapasitas tiap kelompoknya. Nilai dari tiap kelompok mempunyai kesamaan nilai dalam kelompoknya. Hal ini karena nilai diri perkelompok merupakan nilai bersama kelompok sebagai konsekuensi dari keikutsertaan tiap anggota kelompoknya.

4) Pengakuan Tim

Pengakuan tim yaitu jaminan tim yang dipandang sebagai kelompok yang paling mencolok atau paling berprestasi lalu diberikannya suatu kehormatan ataupun reward. Pengakuan ini diandalkan untuk membujuk kelompok untuk terus mendominasi dan selanjutnya mendorong kelompok yang berbeda untuk lebih siap meningkatkan prestasinya.[7]

4. Kelebihan dan Kekurangan Kooperatif

Pembelajaran kooperatif mempunyai kelebihan tersendiri. kelebihan ini membuat pembelajaran kooperatif dimanfaatkan secara teratur pada sistem pembelajaran.

Kelebihan dari pembelajaran kooperatif yaitu :

- 1) Melalui teknik pembelajaran kooperatif membuat siswa tidak selalu berketergantuan pada gurunya, namun bisa meningkatkan kepercayaannya pada kemampuan untuk memiliki perspektif yang mandiri, mendapatkan wawasan dari beberapa sumber, atau mendapatkannya dari siswa lain.
- 2) Prosedur pembelajaran kooperatif bisa menumbuhkan kapasitas untuk mengkomunikasikan pikiran atau gagasannya secara verbal dan dan membandingkan gagasan dengan oranglain.
- 3) Teknik pembelajaran kooperatif bisa mendorong anak-anak salut dengan orang lainnya serta mengetahui tentang keseluruhan batasan mereka dan menerima semua perbedaannya.
- 4) Metodologi pembelajaran kooperatif bisa memungkinkan siswanya menjadi lebih dapat diandalkan dalam belajar.

- 5) Teknik pembelajaran kooperatif adalah prosedur luar biasa untuk mengerjakan prestasi ilmiah serta kemampuan sosialnya, khususnya menumbuhkan rasa menghargai diri sendiri, hubungan positif dengan orang lain, mengatur waktu, serta pandangan yang baik terhadap sekolah.
- 6) Teknik pembelajaran kooperatif bisa menumbuhkan kompetensi siswa dalam menguji pikiran dan pemahamannya, mendapatkan masukan. Siswa bisa bekerja mengatasi konflik tanpa takut berbuat salah, karena pilihan yang diambil sebagai kewajiban berkelompok.
- 7) Sistem pembelajaran kooperatif bisa melatih kapasitas siswanya untuk memanfaatkan wawasannya serta kemampuan penguasaan teori menjadi nyata (asli).
- 8) Interaksi selama kooperatif bisa membangun inspirasi serta memberi dorongan berpikir.

Berikut adalah kekurangan dari belajar kooperatif, yaitu :

- 1) Untuk memahami cara berpikir prosedur pembelajaran kooperatif memang menyisihkan waktu. Begitu tidak masuk akal jika berharap bahwa secara alami siswa harus memahami cara berpikir pembelajaran kooperatif. Bagi siswa yang dipandang mempunyai kelebihan, misalnya, merasa terhalangi oleh siswa yang dipandang kurang cakap. Dengan demikian, kondisi ini bisa menghambat lingkungan partisipasi didalam kelompoknya.
- 2) Kualitas utama dari sistem pembelajaran kooperatif yaitu siswa memperoleh keuntungan dari satu sama lain. Dengan cara ini, dengan asumsi tanpa bimbingan teman yang kuat, berbeda dengan pendidikan langsung dari pendidik, dapat terjadi

bahwa metode untuk menyadari apa yang perlu ditemukan atau dipahami tidak pernah dilakukan oleh siswanya.

- 3) Penilaian dalam sistem pembelajaran kooperatif yang diberikan tergantung pada hasil kerja kelompoknya. Bagaimanapun, pendidik harus berusaha memahami hasil ataupun prestasi normal tiap siswanya.
- 4) Pencapaian sistem pembelajaran kooperatif sebagai maksud untuk menumbuhkan kesadaran kolektif membutuhkan waktu yang cukup lama. Juga, ini sulit untuk dicapai dengan hanya satu atau eksekusi intermiten dari metodologi ini. itu bukan pekerjaan sederhana.
- 5) Meskipun kemampuan bekerjasama adalah hal utama bagi siswanya, banyak latihan dalam hidup hanya didasarkan pada kemampuan individu. Dengan cara ini, sebaiknya melalui sistem perolehan yang menyenangkan selain dari membangun kerjasama siswa, siswa juga perlu belajar mengenai cara menciptakan keberanian[8].

5. Pembelajaran Tipe Make A Match

Pembelajaran kooperatif Make a Match diciptakan Lorna Curran pada tahun 1994. Dalam bahasa Indonesia Pentingnya make a match yaitu untuk menemukan pasangan. "Make a match ialah metode di mana siswa mencari teman sambil memahami ide ataupun mata pelajarannya dalam kondisi baik. Strategi ini bisa diaplikasikan untuk seluruh mata pelajaran.”.

Adapun tujuan dari strategi ini menurut Moh. Sholeh Hamid yaitu :

- 1) pengembangan teori ; 2) menggali teori ; serta 3) edutainment yaitu edukasi yang menghibur dan menyenangkan. Disisi lain edutainment sebagai interaksi belajar

yang direncanakan sebaik mungkin, sehingga konten edukatif dan penghiburan dapat digabungkan dengan damai dalam membuat proses belajar menjadi menyenangkan. Alasan diadakannya pembelajaran ini yaitu untuk menciptakan kondisi belajar di ruang belajar berubah, yang awalnya tidak menyenangkan menjadi menyenangkan, yang awalnya melelahkan menjadi menyenangkan, yang awalnya dibenci menjadi dirindukan. Sejalan dengan itu, siswa perlu untuk terus belajar, dikarenakan untuk mengikuti pembelajarannya dipengaruhi oleh semangat dan energi yang tinggi.

Berdasarkan paparan tersebut, cenderung disimpulkan pembelajaran kooperatif make a match yaitu belajar yang menghibur dan menyenangkan, menyebabkan siswa tidak merasa sedang mempelajari, bisa menjadi pilihan guna memahami dan memperluas materi, dan membuat siswa bersemangat dan energik dalam belajar. Adapun cara model pembelajaran make a match yaitu :

- 1) Pendidik meyalurkan materinya ataupun memberinya tugas untuk siswa dalam berkonsentrasi pada materi di rumah.
- 2) Siswa diisolasi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok inkuiri dan kelompok respon yang tepat.
- 3) Pendidik membagikannya satu kartu ke setiap siswanya dengan random. Kartu pertanyaan diberi untuk sekelompok pertanyaan dan kartu tanggapan diberi untuk kelompok tanggapan.
- 4) Siswa mempertimbangkan serangkaian pertanyaan ataupun jawabannya berdasarkan kartu yang mereka dapatkan.
- 5) Pendidik mendidik siswa dalam mencari set kartu yang didapat pada waktu yang ditentukan.

- 6) Siswa mencari set kartu yang sesuai kartu yang didapatnya.
- 7) Pendidik memberikannya penanda ketika kesempatan untuk menemukan beberapa kartu sudah habis.
- 8) Pendidik menulis nama siswanya yang sudah menemukan pasangannya dengan cepat.
- 9) Pendidik memanggil tiap pasangan untuk mempresentasikannya.

6. Google Meet

Google merupakan perusahaan di bidang layanan jasa internet. *Google* adalah salah satu perusahaan multinasional yang berada di Amerika Serikat. Perusahaan ini didirikan pada tanggal 4 September 1998 oleh Larry Page dan Sergey Brin.[9]

Penggunaan *Google Meet* diharapkan dapat mempermudah guru dan siswa dalam berinteraksi. *Google Meet* dapat digunakan sebagai media untuk mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara cepat dan akurat kepada siswa melalui layanan *Video Call*.

Berikut adalah beberapa fitur yang ada pada *Google Meet*. [10] :

- 1) Menyediakan panggilan audio-vidio multi arah dengan resolusi 720p
- 2) Tersedia enkripsi dari semua panggilan
- 3) Memiliki filter pembatal kebisingan
- 4) Memiliki mode cahaya yang rendah
- 5) Dapat digunakan melalui web browser, android maupun IOS

- 6) Dapat terhubung secara langsung dari *Google Kalender* dan *Google Kontak*
- 7) Menyediakan layanan *share screen* yang dapat digunakan untuk mempresentasikan dokumen, spreadsheet, gambar, dan lain-lain.

Adapun Kelebihan dari *Google Meet* sebagai medi Pembelajaran

Pemilihan *Google Meet* sebagai media pembelajaran daring memiliki banyak kelebihan jika dibandingkan dengan media lainnya, yaitu :[11]

- 1) Dapat digunakan oleh 250 pengguna aktif dengan 100.000 domain di dalamnya
- 2) *Mobile Friendly* sehingga sangat mudah digunakan untuk pengguna yang pertama kali menggunakan *Google Meet*
- 3) Memudahkan guru dalam menyamapaikan materi secara langsung kepada siswa karena dalam *Google Meet* dilengkapi dengan fitur *Share Screen* yang dapat digunakan untuk membagikan materi dalam bentuk dokumen
- 4) Menyediakan fitur *white board* yang dapat digunakan untuk memperjelas dan memudahkan pada saat guru menjelaskan materi ajar
- 5) Salah satu bentuk media interaktif
- 6) Dapat digunakan secara efisien dan fleksibel
- 7) Siswa dapat secara langsung menyamapaikan pikiran, gagasan, dan pertanyaan terkait materi yang disampaikan.

7. Keaktifan Belajar Siswa

Tercapainya suatu siklus belajar tidak dipandang dari hasil belajarnya yang telah siswanya capai tetapi dipandang dari animasi siswa dalam mengikuti latihan-latihan minat belajar. Pergerakan di sini tidak disibukkan, yang mencampuri sistem pembelajaran, melainkan animasi siswa yang dapat menjunjung tinggi sistem pembelajaran. Dalam arti sebenarnya, kata keaktifan berasal dari kata aktif. Dalam KBBI, kata aktif memiliki makna penting menjadi rajin, baik dalam masalah pekerjaan ataupun bisnis. Aktif mendapatkan imbuhan ke- serta penambahan -an, maka keaktifan yaitu tindakan ataupun kesibukan. Keaktifan bila dihubungkan dengan belajar mengandung arti latihan siswa atau kesibukan dalam mendidik dan aktivitas belajar siswanya.

Mengenai belajar, "keefektifan belajar adalah pengajaran yang memberikan kebebasan untuk belajar atau melakukan latihan sendirian. Dengan bekerja maka mendapatkan informasi, pengetahuan serta berbagai bagian perilaku, dan menumbuhkan kemampuan yang signifikan untuk hidup di Hal ini seperti penjelasan Sardiman bahwa "dalam aktivitas pembelajaran, mata pelajaran siswa/siswi harus dinamis.

Berdasarkan penilaian-penilaian tersebut cenderung disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa yaitu tindakan yang dilakukan siswanya secara efektif terlibat dengan aktivitas belajar dan latihan pendukung dan latihan pembelajaran guna mewujudkan tujuan pembelajarannya dengan menciptakan kondisi belajar yang berfungsi. Tindakan siswa dalam belajar yang tinggi bisa menjadikan petunjuk adanya keinginan ataupun inspirasi siswa untuk belajar. Tindakan siswa bisa mempengaruhi pengembangan lebih lanjut hasil belajar siswa, informasi, dan kemampuan serta memperluas kapasitas untuk bergaul dengan lingkungannya.[12]

8. Cara Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa

Keefektifan siswa memegang peran penting pencapaian tujuan pendidikan dan pembelajaran. Tanpa perolehan dinamis dari siswa, sistem pembelajaran tidak akan terjadi dengan baik. Menyadari di mana siswa belajar secara efektif dapat membuat lingkungan belajar menyenangkan dan signifikan. Membuat siswa efektif dalam memahami materi yang diperkenalkan serta bisa meningkatkan kemampuan terpendam mereka.

Dalam mengembangkan kegiatan belajar siswa, pendidik diharuskan menjalankan upayanya dalam mendorong aktivitas belajar siswa. Upaya tersebut bisa melalui mengajukan pertanyaan, memberi inspirasi, memberikan penghargaan, atau memberikan tugas kepada siswa. Serangkaian aktivitas belajar yang dilakukan guna mengembangkan latihan pembelajaran siswa, diantaranya:

- 1) Memberi inspirasi bagi siswa, sehingga mereka menganggap bagian yang berfungsi dalam aktivitas pembelajaran.
- 2) Mengembangkan kemampuan penting.
- 3) Memberikannya stimulus (isu, subjek, dan ide) untuk diperiksa.
- 4) Memberikannya prinsip untuk siswanya bagaimana cara memahaminya
- 5) Munculnya latihan, kontribusi siswa dalam belajar
- 6) Memberi kritik.
- 7) Melakukan tagihan kepada siswanya sebagai ujian, maka kemampuan siswa terus-menerus diamati atau diperkirakan.
- 8) Membuat kesimpulan pada tiap materi yang diperkenalkan menjelang akhir pembelajaran.

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Metode	Hasil	Tahun	Kekurangan
1	Agustin Citra Pertiwi	Penggunaan Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Kelas Iv Sdn 6 Metro Barat	Kuantitatif	Hasil penelitian Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model make a match di siklus I dari observer saat melaksanakan pertemuan pertama sebesar 45% sedangkan dipertemuan kedua mengalami peningkatan sebesar 55% di SD Negeri 6 Metro barat yaitu 70.	2020	Terjadinya hambatan saat guru hendak melakukan proses penerapan siklus pembelajaran

2	Bella Maulidya	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Jambi	Penelitian Tindakan Kelas	Dari data rata-rata hasil evaluasi belajar siswa meningkat, yaitu dari pra siklus sebesar 52,5 dengan kategori sangat kurang, meningkat menjadi 71,53 dengan kategori cukup pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 85,5 dengan kategori sangat baik pada siklus II. Tahapan siklus ini menyatakan bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat dikarenakan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe make a match	2020	Terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru dalam melaksanakan siklus pembelajaran berdasarkan RPP menggunakan <i>Make A Match</i>
---	----------------	---	----------------------------------	---	-------------	---

3	Nurul Fitria	Penerapan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas Iv Mis Lamgugob Kota Banda Aceh	Kuantitatif	Penerapan model make a match di kelas IV MIS Lamgugob dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa, serta hasil belajar siswa menjadi lebih baik.	2019	Terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru dalam melaksanakan siklus pembelajaran berdasarkan RPP menggunakan <i>Make A Match</i>
4	Muslimah, Kasmudin Mustapa, Ratman Ratman	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Larutan Elektrolit dan Non	Kuantitatif	Hasil belajar yang diperoleh setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match pada kelas eksperimen diperoleh skor rata-rata 70,5 sedangkan pada kelas kontrol dengan model	2018	Terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru dalam melaksanakan melakukan pembelajaran diakarenakan banyaknya murid masih asik sendiri

		Elektrolit di Kelas X Madrasah Aliya DDI Lonja		pembelajaran konvensional skor rata-rata yang diperoleh 60,2.		
5	Miftah Dyah Rosmala	Implementasi Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkat Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia di kelas x Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo	PTK	Hasil penelitian model pembelajaran make a match bisa membangun dukungan dan hasil belajar siswa kelas x Multimedia. Dalam pertemuan utama siklus pertama, tingkat normal kerjasama siswa adalah 62,50% pada pertemuan kedua meningkat menjadi 71,15%. Pada pertemuan utama siklus berikutnya meningkat menjadi 77,88% dan pada pertemuan kedua meningkat lagi menjadi	2020	Hanya saja ada sebagian siswa siswa yang belum pahan menggunakan metode make a match.

				83,65%. Peningkatan normal pada sub-poin dari siklus I ke siklus II adalah 15,27% diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran diketahui berdasarkan peningkatan jumlah siswa yang memenuhi KKM pada dasarnya 75% dari semua jumlah siswa.		
5	Ririn Andriyani	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik <i>Make A Match</i> untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK	Kualitatif	siklus utama normal 64,88%, dan siklus berikutnya meningkat menjadi 78,92%. Ekspansi inspirasi tergantung survei adalah 4,99% dengan normal 72,48% pada siklus utama dan 77,47% pada siklus	2019	Kurangnya materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran

	Muhammadiyah Yogyakarta	2	berikutnya. Peningkatan prestasi belajar ditunjukkan dengan peningkatan nilai normal dan ketuntasan sesuai KKM. Tingkat ketuntasan siswa meningkat sebesar 36,37% dengan tingkat kulminasi post-test menghasilkan pola dasar setengah dan siklus selanjutnya meningkat menjadi 86,37%..	
--	----------------------------	---	---	--

C. Perbedaan Penelitian ini dengan Penelitian Terdahulu

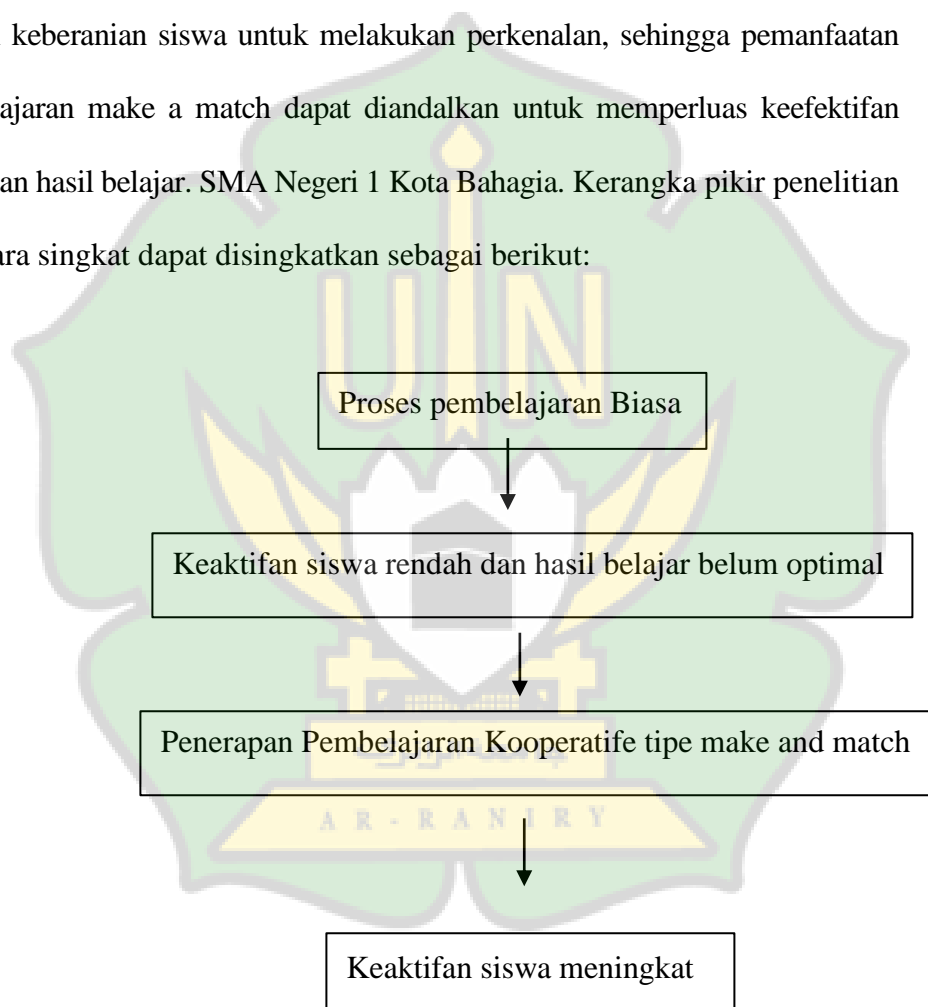
Terdapat perbedaan anatar penelitian ini dengan peneltian yang terdahulu yaitu penelitian terdahulu dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sedangkan penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan yang lain adalah terdapat pada tempat dan waktu yang berbeda, dan selanjutnya perbedaan penelitian ini adalah materi ayang diajarkan dan juga hasil penelitian.

D. Kerangka Berfikir

Strategi pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi adalah ceramah, tugas, dan beberapa pertanyaan dan jawaban. Dengan teknik ini, pembelajaran lebih kewalahan oleh pendidik atau terfokus pada pendidik. Hal ini menyebabkan tidak adanya kegairahan siswa dalam belajar di kelas tindakan siswa yang lebih rendah. Secara signifikan banyak siswa yang lelah dan sibuk dengan aktivitasnya, misalnya mengobrol dengan temannya, melakukan sesuatu di luar aktivitas belajar. Dengan cara ini, penting untuk menerapkan model ini yang membuat semua siswa lebih dinamis.[13]

Penemuan pilihan yang mungkin untuk mengatasi masalah ini yaitu dengan menerapkannya tipe pembelajaran make a match. Dalam tipe ini, kelas dipisahkan menjadi 2 kelompok, khususnya kelompok yang memberi pertanyaan dan kelompok respon yang sesuai. Kedua kelompok tersebut dalam jangka waktu tertentu, diperlukan untuk menemukan pasangan dari pertanyaan atau jawaban

yang mereka dapatkan, kemudian, pada saat itu, siswa yang sudah mendapatkan pasangan bergabung dan menunjukkan materinya. Teknik pembelajaran ini melatih siswanya dalam berinteraksi dengan siswa lainnya, memberi data antar siswa, menangani permasalahan berdasarkan waktu yang ditetapkan, serta melatih keberanian siswa untuk melakukan perkenalan, sehingga pemanfaatan pembelajaran make a match dapat diandalkan untuk memperluas keefektifan siswa dan hasil belajar. SMA Negeri 1 Kota Bahagia. Kerangka pikir penelitian ini secara singkat dapat disingkat sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

E. Hipotesis

Hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah:

Ha. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Ho. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* tidak dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.



BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Tinjauan ini menggunakan pendekatan kuantitatif, Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain. Penelitian kuantitatif dicirikan sebagai pemeriksaan metodis dari peristiwa dengan mengumpulkan data terukur dengan melakukan strategi matematis, statistik atau komputasi.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial siswa. PTK memiliki tugas penting untuk meningkatkan hakikat pembelajaran agar dapat dilaksanakan secara tepat dan efektif. Pelaku eksplorasi ini mengikuti tahapan PTK yang meliputi observasi, perencanaan, serta pelaksanaan kegiatan. Pelaksanaan kegiatan terdiri dari beberapa tahaap.

[14] Adapun masing-masing tahapannya yaitu:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan aktivitas yang dilakukan yaitu penyusunan rencana yang akan diselesaikan berdasarkan permasalahan dan teori

kegiatan. Dalam tahapan ini peneliti mengklarifikasi apa, mengapa, kapan, di mana, siapa, dan bagaimana aktivitas tersebut dilakukan.

2. Tindakan

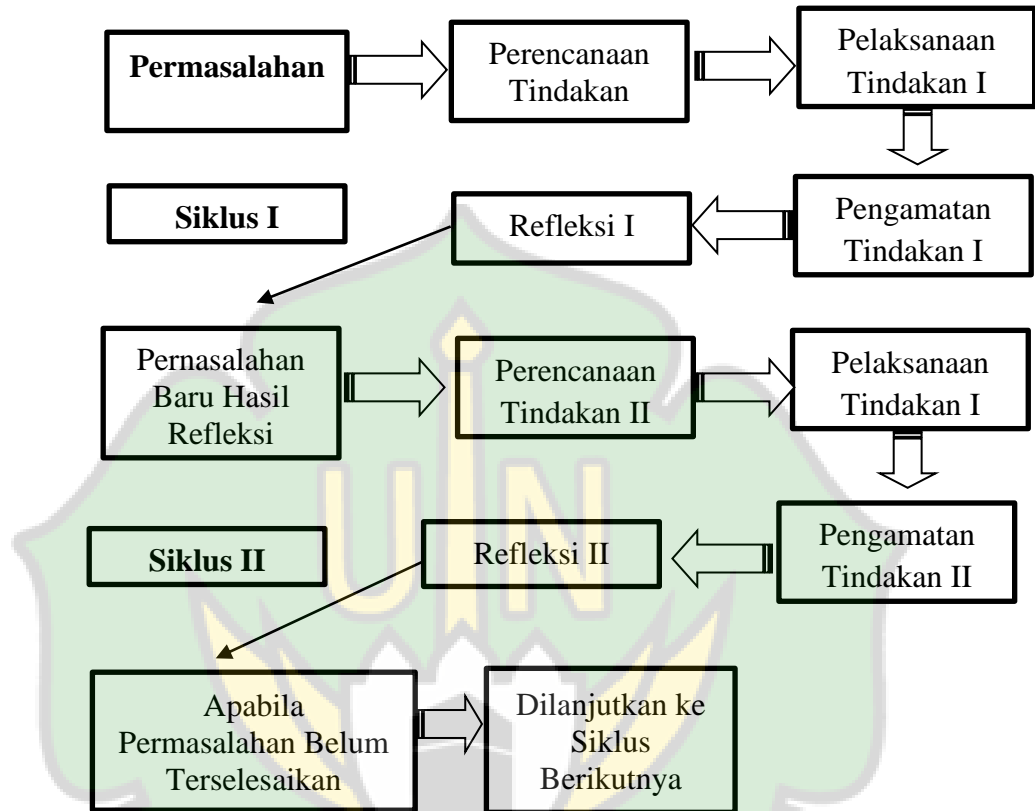
Tahap ini sebagai tahap eksekusi dari rencana yang sebelumnya sudah disusun. Pendidik menyelesaikan kegiatan pembelajaran berdasarkan rencana yang sudah disusun oleh Peneliti. Sementara peneliti memperhatikan kegiatan yang dilakukan siswa dalam sistem pembelajaran di ruang belajar..

3. Pengamatan

Secara bersamaan pengamatan dilakukan saat sistem pembelajaran terjadi, tindakan ini bermaksud memperhatikan pelaksanaan kegiatan. Analisis menyebutkan fakta-fakta yang dapat diamati dan menulis setiap hal-hal penting ada instrumen yang sebelumnya sudah disusun.

4. Refleksi

Pada tahap refleksi ini, peneliti mengingat dan mengulangi gerakan yang telah dilakukannya. Tindakan ini dilakukan guna melihat manfaat atau kerugian yang terjadi selama kegiatan dilakukan. Selain itu, pada tahap ini hasil yang diperoleh digunakan sebagai bahan perenungan dalam menyusun pelaksanaan siklus berikutnya.[15] Adapun prosedur pada penelitian ini antara lain terdiri dari: perencanaan, tindakan, dan refleksi, berikut penjabaran siklus tersebut:



Gambar 3.1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Sumber: Kemmis dan Taggart dalam Suharsimi (2017)

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA NEGERI 1 KOTA BAHAGIA yang berlokasi di Kabupaten Aceh Selatan. Penelitian ini dilakukan hanya dalam lingkungan sekolah SMA NEGERI 1 KOTA BAHAGIA. Penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun 2021.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah generalisasi wilayah meliputi objek ataupun subjek untuk ditarik kesimpulan. Adapun objeknya penelitian ini adalah murid kelas XMIPA SMA Negeri 1 Kota Bahagia.

2. Sampel

Sampel adalah jumlah dan kualitas yang digerakkan oleh populasi. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampling probability sampling yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik yang digunakan yaitu simple random sampling. Simple random sampling merupakan pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.[16]

Dari hasil wawancara guru mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi SMA Negeri 1 Kota Bahagia guru menyarankan kelas XMIPA sebagai sampel dikarenakan kelas tersebut banyak yang tidak memenuhi KKM.

Sampel penelitian ini siswa kelas X-MIPA Kota Bahagia Aceh Selatan semester ganjil tahun ajaran 2021. Pada tahun ajaran 2021 siswa kelas X-MIPA berjumlah 18 siswa.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif Make a Match menggunakan Google Meet ini ada dua siklus. Penelitian tindakan kelas dimulai dari tahap Pra Penelitian dijadikan sebagai acuan perencanaan dan tindakan pada Siklus I. [17]Prosedur penelitian dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 3.1 Tahapan Prosedur Penelitian.

Tahapan PTK	Model	Prosedur Penelitian
	Pembelajaran Kooperatif tipe make a match	
Pra-Penelitian		<ol style="list-style-type: none">1. Mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran di sekolah.2. Menyusun RPP yang cocok dengan sintaks model pembelajaran Kooperatif jenis Make a Match menggunakan Google Meet.3. Mempersiapkan lembar Observasi berupa Post tes dan Pretes Penerapan Pembelajaran Kooperatif Make a Match menggunakan Google Meet.4. Berkonsultasi dengan guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

		<p>mengenai penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match menggunakan Google Meet.</p> <p>5. Buat tautan Google Meet dan undang siswa buat bergabung ke rapat.</p>
Perencanaan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun RPP dengan model Cooperative Learning tipe make a match. 2. Mempersiapkan lembar observasi berupa Posttes dan Pretes penerapan pembelajaran kooperatif tipe make a match. 3. Mempersiapkan pertanyaan dan jawaban berbentuk kartu.
Pelaksanaan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengantarkan tujuan yang mau dicapai didalam Meet. 2. Guru menjelaskan materi Pembelajaran yang hendak dipelajari dalam Goggle Meet. 3. Guru menjelaskan kepada siswa tentang tata cara pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif make a match.

		<p>4. Guru membantu serta membimbing kelompok siswa buat mengerjakan tugasnya dalam pertemuan.</p> <p>5. Siswa yang sudah mendapatkan pendamping kartu yang cocok diinstruksikan untuk mempresentasikan temuannya dengan mengangkat tangan serta menanggapi.</p> <p>6. Guru membagikan apresiasi kepada siswa sehabis melaksanakan proses pembelajaran lewat Meet.</p>
Pengamatan		<p>Peneliti bekerja sama dengan observer untuk mengamankan pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif Make a Match menggunakan Google Meet.</p>
Refleksi		<p>Meninjau kembali semua hasil yang diperoleh pada siklus I dengan mengidentifikasi hambatan dan memperbaiki kekurangan pada tindakan inti yang telah dilakukan.</p>

E. Teknik Pengumpulan Data.

Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu :

1. Observasi

Dalam tinjauan ini, observasi dilakukan dalam mengumpulkan informasi mengenai keefektifan belajar siswa selama pelaksanaan kegiatan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi membiasakan menggunakan jenis pembelajaran kooperatif make a match. Pelaksanaan observasi dengan menulis hasil observasi berdasarkan lembar pengamatan. Dalam mengarahkan pengamatan, peneliti dibantu saksi mata yang berbeda. Instrumen yang digunakan adalah lembar pengamatan untuk mengestimasi tindakan belajar siswa selama sistem pembelajaran.[18]

Tabel 3.2 Kisi-kisi lembar Observasi guru dalam proses pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
I.	Pendahuluan				
1	Guru mengucapkan salam.				
2	Menyapa siswa, mengkondisikan kelas dan memulai pembelajaran dengan berdoa.				
3	Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa (Absen)				

4	Kemampuan guru dalam melaukan Apersepsi dan memotivasi siswa				
5	Kemampuan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.				
6	Guru menuliskan tema dan judul materi di papan tulis.				
II.	Kegiatan Inti				
1	Guru mengantarkan tujuan yang mau dicapai di dalam Meet				
2	Guru menunjukkan resensi modul yang hendak dipelajari dalam meet.				
3	Guru membagikan uraian kepada siswa tentang tata cara pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif make a match.				
4	Guru membantu serta membimbing kelompok siswa buat mengerjakan tugasnya dalam pertemuan.				
5	Siswa yang sudah mendapatkan pendamping kartu yang cocok diinstruksikan untuk mempresentasikan temuannya dengan mengangkat tangan serta menanggapi.				
6	Guru membagikan apresiasi kepada siswa sehabis melaksanakan proses pembelajaran lewat Meet.				
III.	Penutup				

1	Siswa menyimpulkan pembelajaran dan guru menguatkannya				
2	Guru membagikan kertas refleksi				
3	Guru menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya				
4	Siswa mendengarkan pesan moral untuk saling menghormati antar kawan.				
5	Siswa bersama guru berdo'a untuk menutup pembelajaran				

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Siswa dalam Proses Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
I	Pendahuluan				
1	Siswa menjawab salam.				
2	Menjawab sapaan guru, duduk rapi dan memulai pembelajaran dengan berdo'a				
3	Siswa melakukan komunikasi tentang kehadirann siswa.				
4	Siswa menjawab pertanyaan dari guru				
5	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang di sampaikan oleh guru.				
6	Siswa memperhatikan guru menuliskan tema dan judul materi di papan tulis.				

II	Kegiatan Inti			
7	Siswa memperhatikan guru dalam mengantarkan tujuan yang mau dicapai di dalam Meet			
8	Siswa mengamati guru dalam menunjukkan resensi modul yang hendak dipelajari dalam meet.			
9	Siswa mendengarkan uraian tentang tata cara pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif make a match.			
10	Siswa berkelompok mengerjakan tugasnya dalam pertemuan.			
11	Siswa yang sudah mendapatkan pendamping kartu yang cocok diinstruksikan mempresentasikan temuannya dengan mengangkat tangan serta menanggapi.			
12	Siswa mendapatkan apresiasi dari guru sehabis melaksanakan proses pembelajaran lewat Meet.			
III	Penutup			
13	Siswa menyimpulkan pembelajaran			
14	Siswa mengamatai penyampaian materi pembelajaran selanjutnya dari guru			
15	Siswa mendengarkan pesan moral untuk saling menghormati antar kawan.			
16	Siswa bersama guru berdo'a untuk menutup pembelajaran			

2. Tes

Dalam ulasan ini, tes dilakukan guna mengetahui hasil belajar siswa di bidang Teknologi Komunikasi Informasi dengan menggunakan tipe pembelajaran kooperatif make a match. Jenis tes yang dipakai yaitu pre tes dan post-test berupa soal-soal keputusan berbeda yang diselesaikan menjelang akhir setiap siklus. Penyelidikan pada setiap siklus mengarah dalam norma kemampuan materi Teknologi Informasi dan Komunikasi.[19]

3. Dokumentasi

Dalam tinjauan ini, dokumentasi berarti melaporkan kegiatan dan informasi yang membantu penelitian. Dokumentasi mencakup, RPP, daftar nama siswa kelas X Teknologi Informasi dan Komunikasi, serta foto yang bisa menjelaskan gambaran nyata tentang kegiatan siswa saat belajar.[20]

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis data aktivitas guru dan siswa

Data Aktivitas guru dan murid dalam bimbingan belajar dan mengajar dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan presentase. Rumus yang digunakan adalah analisis yaitu rumus yang dikemukakan oleh Sudijono, yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Angka persentase

f : Skor yang diperoleh

N : Skor maksimal

100 : Bilangan tetap. [21]

Adapun kriteria hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa dinyatakan dengan persentase. Kategori waktu sesuai jika waktu yang digunakan sama, kurang atau lebih 1 menit dari standar waktu yang ideal. Kategori belum sesuai jika waktu yang digunakan kurang atau lebih 2 menit dari standar waktu ideal yang terdapat pada RPP. Untuk mengetahui keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* digunakan analisis data berdasarkan hasil skor rata-rata pengamatan.

- Jika kriterianya > 80 = Sangat baik
- Jika kriterianya $60 - 79$ = Baik
- Jika kriterianya $40 - 59$ = Cukup baik
- Jika kriterianya $20 - 39$ = Kurang
- Jika kriterianya < 20 Sangat kurang. [22]

2. Analisis data penilaian soal test

Informasi perolehan nilai tes pelaksanaan modul pendidikan Kooperatif *Make a Match* diperoleh dengan menggunakan perhitungan yang mengacu pada Kemendikbud (2018). Bagi Nuryati, penghitungan persentase jumlah siswa yang tuntas ataupun telah penuh nilai KKM terdapat di Resep 3. 8. Sehabis itu, hasil yang diperoleh diinterpretasikan. Untuk mengetahui kenaikan hasil belajar siswa saat sebelum serta setelah pendidikan mengenakan model pembelajaran Kooperatif *Make a Match*. [22]

$$\text{Persentase pencapaian KKM} = \frac{\text{Siswa Yang Mencapai KKM KKM}}{\text{Seluruh siswa}} \times 100\% \quad (3.8)$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Tabel 4.1 Identitas SMA Negeri Kota Bahagia

Identitas Sekolah			
1	Nama Sekolah	:	SMA NEGERI KOTA BAHAGIA
2	NPSN	:	69874008
3	Jenjang Pendidikan	:	SMA
4	Status Sekolah	:	Negeri
5	Alamat Sekolah	:	Jl. Panglima Gadeng
6	Kode Pos	:	23773
7	Kelurahan	:	Bukit Gadeng
8	Kecamatan	:	Kec. Kota Bahagia
9	Kabupaten/Kota	:	Kab. Aceh Selatan
10	Provinsi	:	Prov. Aceh
11	Negara	:	Indonesia
Data Pelengkap			
	SK Pendirian Sekolah	:	22/SMA/V/2014
8	Tanggal SK Pendirian	:	2014-06-20

9	Status Kepemilikan	:	Pemerintah Daerah
10	SK Izin Operasional	:	21/1640/2014
11	Tgl SK Izin Operasional	:	2014-06-30
12	Kebutuhan Khusus Dilayani	:	
13	Nomor Rekening	:	12301026400041
14	Nama Bank	:	Bank Aceh
15	Cabang KCP/Unit	:	Bakongan
16	Rekening Atas Nama	:	SMAN 1 KOTA BAHAGIA
17	MBS	:	Ya
18	Memungut Iuran	:	Ya (Tahunan)
19	Nominal/siswa	:	30,000
20	Nama Wajib Pajak	:	Bendahara
21	NPWP	:	708843206106000
Kontak Sekolah			
20	Nomor Telepon	:	085260092960
22	Email	:	sma.kotabahagia@gmail.com
23	Website	:	http://

2. Jumlah Peserta Didik Berdasarkan Jenis Kelamin

Laki-laki	Perempuan	Total
78	96	174

3. Jumlah Rombongan Kelas

No	Nama Kelas	Tingkat Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total	Wali Kelas
1	X MIPA	10	5	13	18	Hasniar
2	X IPS	10	15	11	26	Yasnibar
3	XI MIPA 1	11	9	10	19	Arwati
4	XI MIPA 2	11	12	16	28	Wasikhah
5	XI IPS	11	13	11	23	Darmia
6	XII MIPA 1	12	6	16	22	Larsa Kasvia
7	XII MIPA 2	12	9	8	18	Atikah
8	XII IPS	12	9	11	20	Nursilawati

4. Sarana SMA Negeri Kota Bahagia

No	Jenis Sarana	Letak
1	Tempat Sampah	K. Mandi/WC Guru Laki-laki
2	Kloset Jongkok	K. Mandi/WC Guru Laki-laki
3	Tempat Air (Bak)	K. Mandi/WC Guru Laki-laki
4	Gayung	K. Mandi/WC Guru Laki-laki
5	Meja Siswa	X, XI, XII
6	Kursi Siswa	X, XI, XII
7	Meja Guru	X, XI, XII
8	Kursi Guru	X, XI, XII
9	Papan Tulis	X, XI, XII
10	Lemari	X, XI, XII
11	Tempat Sampah	X, XI, XII
		Kamar Mandi /WC Guru
12	Kloset Jongkok	Perempuan
		Kamar Mandi /WC Guru
13	Tempat Air (Bak)	Perempuan
		Kamar Mandi /WC Guru
14	Gayung	Perempuan
30	Lemari	Gudang
31	Rak	Gudang

32	Meja Siswa	Ruang Guru
33	Kursi Siswa	Ruang Guru
34	Meja Guru	Ruang Guru
35	Kursi Guru	Ruang Guru
36	Papan Tulis	Ruang Guru
37	Tempat cuci tangan	Ruang Guru
38	Kloset Jongkok	Kamar Mandi/WC Siswa Laki-laki
39	Tempat Air (Bak)	Kamar Mandi/WC Siswa Laki-laki
40	Gayung	Kamar Mandi/WC Siswa Laki-laki
50	Meja Guru	Ruang TU
51	Kursi Guru	Ruang TU
52	Meja TU	Ruang TU
53	Kursi TU	Ruang TU
54	Lemari	Ruang TU
55	Komputer TU	Ruang TU
56	Tempat Sampah	Ruang Perpustakaan
57	Rak Buku	Ruang Perpustakaan
58	Kursi Kerja	Ruang Perpustakaan

5. Prasarana SMA Negeri Kota Bahagia

No	Nama Prasarana	Keterangan	Panjang	Lebar
1	Gudang		3	2
2	Kamar Mandi Guru Laki2		3	3
3	Kamar Mandi /WC Guru Perempuan		3	3
4	Kamar Mandi/WC Siswa Laki-laki		3	3
5	Kamar Mandi/WC Siswa Perempuan		3	3
6	Laboratorium IPA		20	9
7	Laboratorium Komputer		9	8
8	Ruang Guru		21	9
9	Ruang Kepala Sekolah		5	4
10	Ruang Perpustakaan		9	8
11	Ruang TU		5	8
12	Ruang TU		9	9
13	Ruang UKS		3	2
14	X MIPA		9	8
15	X IPS		9	8
16	XI IPS		9	8
17	XI MIPA 1		9	8
18	XI MIPA 2		9	8
19	XII IPS		9	8

20	XII MIPA 1	9	8
21	XII MIPA 2	9	8

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, adapun uraian pelaksanaan setiap siklus adalah sebagai berikut:

1. Siklus I:

Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus I meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan

Perencanaan merupakan tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti. Pada tahap awal perencanaan perlu mempersiapkan segala persyaratan dan cara dalam melakukan penelitian. Pada tahap ini, peneliti ini menyiapkan instrumen, yaitu:

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi, yang di dalamnya terdapat langkah-langkah model pembelajaran kooperatif learning tipe *Make A Match* menggunakan Google Meet
2. Membuat lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa.
3. Membuat Lembar kerja peserta didik
4. Membuat soal *post test*.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan pelaksanaan dari perencanaan yang dirancang oleh peneliti. Tahap pelaksanaan siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan pada jam bergantian penugasan. Kegiatan Pembelajaran ini dilakukan dalam tiga tahap, pendahuluan (awal), kegiatan inti dan kegiatan akhir (penutup). Tahapan ini sudah sesuai dengan RPP.

Tabel 4.3
Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam.2. Menyapa siswa, mengkondisikan kelas dan memulai pembelajaran dengan berdoa3. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa (Absen)4. Kemampuan guru dalam melakukan Apersepsi dan memotivasi siswa5. Kemampuan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.6. Guru menuliskan tema dan judul materi di papan tulis.	15 Menit

Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengantarkan tujuan yang mau dicapai di dalam Meet. 2. Guru menunjukkan resensi modul yang hendak dipelajari dalam meet. 3. Guru membagikan uraian kepada siswa tentang tata cara pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif make a match. 4. Guru membantu serta membimbing kelompok siswa buat mengerjakan tugasnya dalam pertemuan. 5. Siswa yang sudah mendapatkan pendamping kartu yang cocok diinstruksikan untuk mempresentasikan temuannya dengan mengangkat tangan serta menanggapi. 6. Guru membagikan apresiasi kepada siswa sehabis melaksanakan proses pembelajaran lewat Meet. 	60 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menyimpulkan pembelajaran dan guru menguatkannya 2. Guru membagikan kertas refleksi 3. Guru menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya 	15 menit

	<p>4. Siswa mendengarkan pesan moral untuk saling menghormati antar kawan.</p> <p>5. Siswa bersama guru berdo'a untuk menutup pembelajaran.</p>	
--	---	--

c. Observasi (Pengamatan)

Kegiatan pada tahap ini mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa pada saat proses berlangsungnya pembelajaran dari awal sampai akhir. Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran dianalisis dengan presentase.

1. Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus 1

Pengamatan yang dilakukan pada tahap ini adalah kegiatan belajar dan mengajar pembelajaran antara guru dan siswa. Berikut adalah tabel Hasil Observasi Aktivitas guru sekolah di kelas X-MIPA SMA Negeri Kota Bahagia.

Tabel 4.4
Nilai Penjelasan

Nilai	Keterangan
1	Kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat baik

Tabel 4.5

Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus I

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
I.	Pendahuluan				
1	Guru mengucapkan salam.				√
2	Menyapa siswa, mengkondisikan kelas dan memulai pembelajaran dengan berdoa.			√	
3	Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa (Absen)				√
4	Kemampuan guru dalam melakukan Apersepsi dan memotivasi siswa			√	
5	Kemampuan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.		√		
6	Guru menuliskan tema dan judul materi di papan tulis.			√	
II.	Kegiatan Inti				
1	Guru mengantarkan tujuan yang mau dicapai di dalam Meet			√	
2	Guru menunjukkan resensi modul yang hendak dipelajari dalam meet.			√	

3	Guru membagikan uraian kepada siswa tentang tata cara pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif make a match.			√	
4	Guru membantu serta membimbing kelompok siswa buat mengerjakan tugasnya dalam pertemuan.			√	
5	Siswa yang sudah mendapatkan pendamping kartu yang cocok diinstruksikan untuk mempresentasikan temuannya dengan mengangkat tangan serta menanggapi.		√		
6	Guru membagikan apresiasi kepada siswa sehabis melaksanakan proses pembelajaran lewat Meet.		√		
III. Penutup					
1	Siswa menyimpulkan pembelajaran dan guru menguatkannya				√
2	Guru membagikan kertas refleksi		√		
3	Guru menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya			√	
4	Siswa mendengarkan pesan moral untuk saling menghormati antar kawan.		√		
5	Siswa bersama guru berdo'a untuk menutup pembelajaran			√	
Skor yang diperoleh		49			
Skor maksimal		68			

$$\text{Jumlah } \frac{49}{68} \times 100 = 72 \%$$

Sumber: Hasil penelitian di kelas X-MIPA SMA Negeri Kota Bahagia

Tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa setiap aspek yang diamati dalam mengelola pembelajaran mendapat skor yang berbeda dan skor rata-rata keseluruhan pada kemampuan guru sekolah adalah 72% dan termasuk dalam urutan yang baik. tetap saja, ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki, yaitu: 1) guru dalam menyampaikan tujuan pembelajarana masih kurang sesuai dengan materi. 2) dalam belajar guru belum maksimal mengarahkan siswa yang sudah mendapatkan pendamping kartu dalam proses belajar mengajar, 3) guru tidak memberikan apresiasi, 4) guru tidak melakukan refleksi dan 5) guru belum maksimal mendengarkan pesan guru dalam kegiatan penutup pembelajaran.

Adapun aspek tertinggi yang diperoleh guru dalam mengelola pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif learning tipe *Make A Match* menggunakan Google Meet adalah guru mampu membimbing siswa siswa dalam menyimpulkan pembelajaran serta guru menguatkannya. Hal ini karena guru mampu mengarahkan siswa kedalam tahap-tahap untuk menjawab tes yang telah dibagikan serta dalam memberi kesimpulan sementara dari jawaban siswa sebelum melanjutkan kegiatan selanjutnya.

2. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Analisis terhadap Aktivitas murid dalam pembelajaran adalah salah satu dasar terpenting dalam menentukan efektivitas Pembelajaran. Berikut adalah tabel hasil observasi keaktifan murid di kelas X-MIPA SMA Negeri Kota Bahagia.

Tabel 4.6

Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Mengelola Pembelajaran Siklus I

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
I	Pendahuluan				
1	Siswa menjawab salam.				√
2	Menjawab sapaan guru, duduk rapi dan memulai pembelajaran dengan berdoa			√	
3	Siswa melakukan komunikasi tentang kehadirann siswa.			√	
4	Siswa menjawab pertanyaan dari guru		√		
5	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang di sampaikan oleh guru.		√		
6	Siswa memperhatikan guru menuliskan tema dan judul materi di papan tulis.			√	
II	Kegiatan Inti				
7	Siswa memperhatikan guru dalam mengantarkan tujuan yang mau dicapai di dalam Meet			√	

8	Siswa mengamati guru dalam menunjukkan resensi modul yang hendak dipelajari dalam meet.			√	
9	Siswa mendengarkan uraian tentang tata cara pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif make a match.		√		
10	Siswa berkelompok mengerjakan tugasnya dalam pertemuan.				√
11	Siswa yang sudah mendapatkan pendamping kartu yang cocok diinstruksikan mempresentasikan temuannya dengan mengangkat tangan serta menanggapi.			√	
12	Siswa mendapatkan apresiasi dari guru sehabis melaksanakan proses pembelajaran lewat Meet.			√	
III	Penutup				
13	Siswa menyimpulkan pembelajaran			√	
14	Siswa mengamati penyampaian materi pembelajaran selanjutnya dari guru		√		
15	Siswa mendengarkan pesan moral untuk saling menghormati antar kawan.			√	
16	Siswa bersama guru berdo'a untuk menutup pembelajaran			√	
Skor yang diperoleh		46			
Skor maksimal		64			

Jumlah $\frac{46}{64} \times 100 = 71 \%$	71%
---	------------

Sumber: Hasil Penelitian di SMA Negeri Kota Bahagia, 2021

Tabel 4.6 di atas, menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan model inkuiri pada siklus I memperoleh nilai persentase 71% dan termasuk kategori baik. Akan tetapi masih ada beberapa aspek aktivitas siswa yang perlu diperbaiki, yaitu: dari pernyataan nomor 4, 5, 9, 14 dari aktivitas siswa di atas.

d. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Setelah kegiatan pembelajaran pada siklus I berlangsung, guru memberikan tes yang diikuti oleh 18 orang siswa. Skor hasil tes belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut :

Tabel 4.7

Daftar Nilai Hasil Tes Belajar Siklus I

No	Nama Siswa	Hasil Belajar Siswa	KKM	Keterangan
1	Nurul Aida	80	75	Tuntas
2	Sari	80	75	Tuntas
3	Nur Hidayah	80	75	Tuntas
4	Monika	80	75	Tuntas
5	Agus Andi	80	75	Tuntas
6	Akbarul Makzum	60	75	Tidak Tuntas

7	Alisa Rahma	60	75	Tidak Tuntas
8	Andilis	50	75	Tidak Tuntas
9	Riza Rizki	80	75	Tuntas
10	Cut Fatani	80	75	Tuntas
11	Nailul Amani	60	75	Tidak Tuntas
12	Katijah	80	75	Tuntas
13	Nurul Hidayati	50	75	Tidak Tuntas
14	Cut Intan Fonna	80	75	Tuntas
15	Daratul Hikmah	90	75	Tuntas
16	Erlisa	100	75	Tuntas
17	Deri Afrizal	80	75	Tuntas
18	Asrizal	40	75	Tidak Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas		12		
Jumlah siswa keseluruhan		18		
Jumlah Hasil $\frac{12}{18} \times 100 = 66.66 \%$				

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, terlihat bahwa hanya 66.66% murid yang tuntas (baik). Dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus I belum tuntas, sehingga perlu ada peningkatan dengan melanjutkan pada siklus II.

Refleksi

Refleksi adalah kegiatan meninjau kembali semua kegiatan dan hasil belajar pada kegiatan siklus pembelajaran yang telah dilakukan untuk menyempurnakan pada siklus berikutnya. Adapun hasil refleksi kegiatan pembelajaran siklus I dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8
Hasil Temuan Rencana Siklus I

No.	Refleksi	Hasil Temuan	Rencana Perbaikan
1.	Aktivitas guru	Guru belum mampu mengkondisikan kelas dengan baik, hal ini terlihat ketika guru membuka pembelajaran belum sepenuhnya menertibkan siswa agar tidak ribut di dalam kelas	Pada pertemuan selanjutnya guru akan mengkondisikan dan menertibkan siswa dalam kelas sebelum pembelajaran dimulai
		Guru masih kurang dalam menyampaikan tujuan pembelajarana	Pada pertemuan selanjutnya guru akan menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan
		Guru belum mampu meminta siswa dalam membimbing siswa untuk menyusun proses terjadinya fotosintesis	Guru akan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dalam menggali pengalaman siswa terkait

			materi ajar pada pertemuan selanjutnya dan juga akan
		Guru masih belum mampu mengaitkan pengalaman siswa dengan materi pembelajaran	Untuk pertemuan selanjutnya guru harus terlebih dahulu mencari tau lingkungan disekiling siswa
		Guru masih kurang dalam menanggapi jawaban sementara dari siswa	Untuk pertemuan selanjutnya guru harus terlebih dahulu menguasai materi pembelajaran secara lebih mendalam
		Memberi penguatan atas kesimpulan yang telah disampaikan oleh siswa	Guru harus lebih dekat dengan siswa agar siswa memberi masukan terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan
2	Aktivitas Siswa	Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru masih kurang	Pada pertemuan selanjutnya guru akan memancing siswa untuk memberikan tanggapan berupa jawaban sementara masalah yang diberikan oleh guru
		Siswa kurang dalam mendengarkan tujuan yang disampaikan guru	Untuk pertemuan selanjutnya siswa diminta untuk lebih fokus kedepan

			dan guru harus kreatif dalam mengambil hati siswa
		Siswa masih belum mampu dalam merumuskan masalah dan menemukan jawaban sementara dari permasalahan tersebut	Guru akan memusatkan perhatian kepada siswa, menyampaikan materi dengan cara yang mudah dipahami siswa yaitu dengan dikaitkan dengan kehidupan siswa, kemudian melibatkan langsung siswa dalam pembelajaran.
		Kemampuan siswa dalam mengumpulkan data dari permasalahan yang telah dirumuskan masih kurang	Guru akan memancing siswa dengan memberi sedikit jawaban
	Hasil Belajar	Masih ada beberapa siswa yang mendapat nilai di bawah rata-rata serta kurangnya aktivitas belajar siswa	Pada siklus selanjutnya guru Memberi penekanan pada materi dan mengajak siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran

Sumber: Hasil Temuan Siklus I

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan tes pada siklus I diperoleh data bahwa siswa belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Oleh karena itu dilaksanakan siklus berikutnya yaitu siklus II.

2. Siklus II

a. Hasil Pengamatan Siklus II

Kegiatan pada siklus II ini dilakukan dengan mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa pada saat proses berlangsungnya pembelajaran dari awal sampai akhir. Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran dianalisis dengan presentase.

3. Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus II

Indikator Pengamatan observasi yang dilakukan pada tahap ini kegiatan belajar dan mengajar pembelajaran antara guru dan siswa. Berikut adalah tabel hasil observasi siklus II terkait aktivitas guru di kelas X-MIPA SMA Negeri Kota Bahagia.

Tabel 4.9

Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus II

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
I.	Pendahuluan				
1	Guru mengucapkan salam.				√

2	Menyapa siswa, mengkondisikan kelas dan memulai pembelajaran dengan berdoa.				√
3	Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa (Absen)				√
4	Kemampuan guru dalam melakukan Apersepsi dan memotivasi siswa			√	
5	Kemampuan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.			√	
6	Guru menuliskan tema dan judul materi di papan tulis.				√
II.	Kegiatan Inti				
1	Guru mengantarkan tujuan yang mau dicapai di dalam Meet			√	
2	Guru menunjukkan resensi modul yang hendak dipelajari dalam meet.				√
3	Guru membagikan uraian kepada siswa tentang tata cara pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif make a match.				√
4	Guru membantu serta membimbing kelompok siswa buat mengerjakan tugasnya dalam pertemuan.			√	
5	Siswa yang sudah mendapatkan pendamping kartu yang cocok diinstruksikan untuk mempresentasikan temuannya dengan mengangkat tangan serta menanggapi.			√	
6	Guru membagikan apresiasi kepada siswa sehabis melaksanakan proses pembelajaran lewat Meet.				√

III. Penutup				
1	Siswa menyimpulkan pembelajaran dan guru menguatkannya			√
2	Guru membagikan kertas refleksi		√	
3	Guru menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya			√
4	Siswa mendengarkan pesan moral untuk saling menghormati antar kawan.			√
5	Siswa bersama guru berdo'a untuk menutup pembelajaran			√
Skor yang diperoleh			62	
Skor maksimal			68	
Jumlah $\frac{62}{68} \times 100 = 91 \%$				

Sumber: Hasil penelitian di kelas X-MIPA SMA Negeri Kota Bahagia

Tabel 4.9 di atas, menunjukkan bahwa setiap aspek yang diamati dalam mengelola pembelajaran memperoleh nilai yang berbeda-beda dan nilai rata-rata secara keseluruhan terhadap kemampuan guru adalah 91% dan termasuk dalam kategori baik. Akan tetapi, ada beberapa aspek yang sudah diperbaiki, yaitu: 1) guru dalam menyampaikan tujuan pembelajarana masih sudah sesuai dengan materi. 2) dalam belajar guru sudah maksimal mengarahkan siswa yang sudah mendapatkan pendamping kartu dalam proses belajar mengajar, 3) guru sudah memberikan

apresiasi, 4) guru sudah melakukan refleksi dan 5) guru sudah maksimal mendengarkan pesan guru dalam kegiatan penutup pembelajaran.

Adapun aspek tertinggi yang diperoleh guru dalam mengelola pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif learning tipe *Make A Match* menggunakan *Google Meet* adalah guru mampu membimbing siswa siswa dalam menyimpulkan pembelajaran serta guru menguatkannya. Hal ini karena guru mampu mengarahkan siswa kedalam tahap-tahap untuk menjawab tes yang telah dibagikan serta dalam memberi kesimpulan sementara dari jawaban siswa sebelum melanjutkan kegiatan selanjutnya.

2. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Analisis terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran siklus II merupakan salah satu unsur yang paling penting dalam menentukan efektivitas suatu pembelajaran. Berikut ini adalah tabel hasil observasi aktivitas siswa pada kelas X-MIPA SMA Negeri Kota Bahagia.

Tabel 4.10

Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Mengelola Pembelajaran Siklus II

	Aspek yang diamati	Nilai
--	---------------------------	--------------

No		1	2	3	4
.					
I	Pendahuluan				
1	Siswa menjawab salam.				√
2	Menjawab sapaan guru, duduk rapi dan memulai pembelajaran dengan berdoa			√	
3	Siswa melakukan komunikasi tentang kehadirannya siswa.				√
4	Siswa menjawab pertanyaan dari guru				√
5	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.			√	
6	Siswa memperhatikan guru menuliskan tema dan judul materi di papan tulis.			√	
II	Kegiatan Inti				
7	Siswa memperhatikan guru dalam mengantarkan tujuan yang mau dicapai di dalam Meet				√
8	Siswa mengamati guru dalam menunjukkan resensi modul yang hendak dipelajari dalam meet.				√
9	Siswa mendengarkan uraian tentang tata cara pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif make a match.			√	
10	Siswa berkelompok mengerjakan tugasnya dalam pertemuan.				√

11	Siswa yang sudah mendapatkan pendamping kartu yang cocok diinstruksikan mempresentasikan temuannya dengan mengangkat tangan serta menanggapi.			√	
12	Siswa mendapatkan apresiasi dari guru sehabis melaksanakan proses pembelajaran lewat Meet.				√
III	Penutup				
13	Siswa menyimpulkan pembelajaran				√
14	Siswa mengamatai penyampaian materi pembelajaran selanjutnya dari guru				√
15	Siswa mendengarkan pesan moral untuk saling menghormati antar kawan.				√
16	Siswa bersama guru berdo'a untuk menutup pembelajaran			√	
Skor yang diperoleh		58			
Skor maksimal		64			
Jumlah $\frac{58}{64} \times 100 = 90\%$		90%			

Sumber: Hasil Penelitian di SMA Negeri Kota Bahagia, 2021

Tabel 4.10 di atas, menunjukkan bahawa proses pembelajaran dengan menerapkan model inkuiri pada siklus II memperoleh nilai pesentase 90% dan termasuk kategori sangat baik.

a. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Setelah kegiatan pembelajaran pada siklus I berlangsung, guru memberikan tes yang diikuti oleh 18 orang siswa. Skor hasil tes belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 4.11 berikut :

Tabel 4.11

Daftar Nilai Hasil Tes Belajar Siklus II

No	Nama Siswa	Hasil Belajar Siswa	KKM	Keterangan
1	Nurul Aida	80	75	Tuntas
2	Sari	90	75	Tuntas
3	Nur Hidayah	90	75	Tuntas
4	Monika	80	75	Tuntas
5	Agus Andi	80	75	Tuntas
6	Akbarul Makzum	80	75	Tuntas
7	Alisa Rahma	80	75	Tuntas
8	Andilis	70	75	Tidak Tuntas
9	Riza Rizki	80	75	Tuntas
10	Cut Fatani	90	75	Tuntas
11	Nailul Amani	70	75	Tidak Tuntas
12	Katijah	85	75	Tuntas
13	Nurul Hidayati	80	75	Tuntas
14	Cut Intan Fonna	80	75	Tuntas

15	Daratul Hikmah	100	75	Tuntas
16	Erlisa	100	75	Tuntas
17	Deri Afrizal	90	75	Tuntas
18	Asrizal	80	75	Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas		16		
Jumlah siswa keseluruhan		18		
Jumlah Hasil $\frac{16}{18} \times 100 = 88,8 \%$				

Sumber: Hasil Penelitian di SMA Negeri Kota Bahagia, 2021

Berdasarkan tabel 4.11 di atas dapat diketahui bahwa hanya 88,8% siswa yang tuntas (Baik). Dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal untuk siklus II tuntas, sehingga tidak perlu adanya perbaikan dengan melanjutkan pada siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan tes pada siklus II diperoleh data bahwa siswa sudah mencapai KKM yang telah ditetapkan. Oleh karena itu tidak perlu lagi dilaksanakan siklus berikutnya.

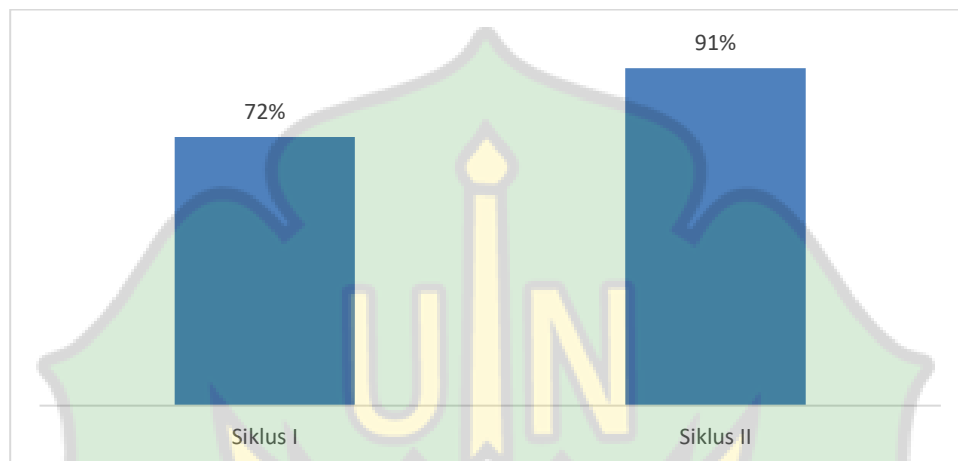
C. Pembahasan

1. Aktivitas Belajar Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan analisis terhadap aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif learning tipe *Make A Match* menggunakan

Google Meet mengalami peningkatan secara signifikan, sebagaimana terlihat pada Gambar 4.1

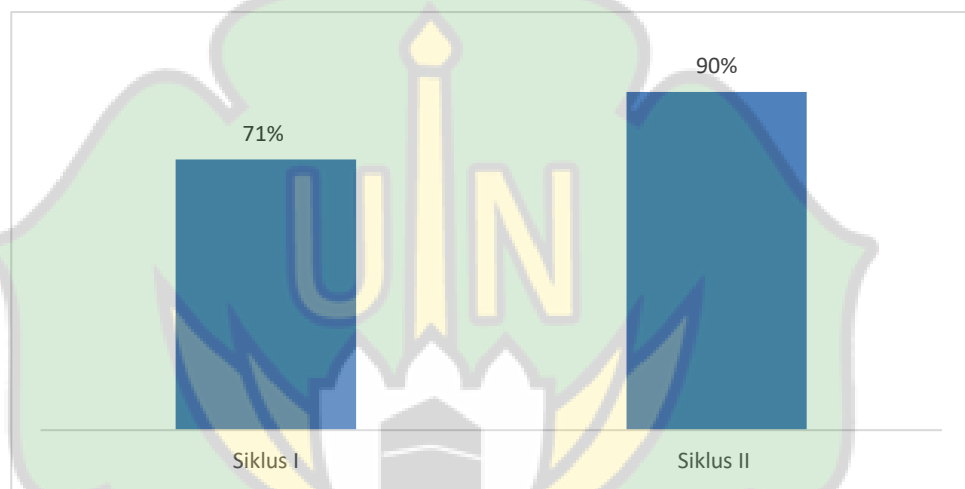
Gambar 4.1 Grafik Aktivitas Guru Pada Siklus I dan II



Berdasarkan grafik 4.1 di atas, maka dapat diketahui bahwa terjadinya peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif learning tipe *Make A Match* menggunakan *Google Meet* dimana angka persentase pada Siklus I sebesar 72% (kategori baik) menjadi 91% pada Siklus II (kategori sangat baik). Adanya peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran tipe *Make A Match* didukung oleh kajian sebelumnya, seperti kajian Fatimasari mengatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata keaktifan siswa dari siklus I sebesar 53,85% mengalami peningkatan menjadi 72,02% pada siklus II. [23]

Peningkatan aktivitas guru ini juga memberi dampak naiknya aktivitas belajar siswa dari siklus I dan siklus II, sebagaimana yang terlihat pada gambar 4.2 di bawah ini.

Gambar 4.2 Grafik Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan II

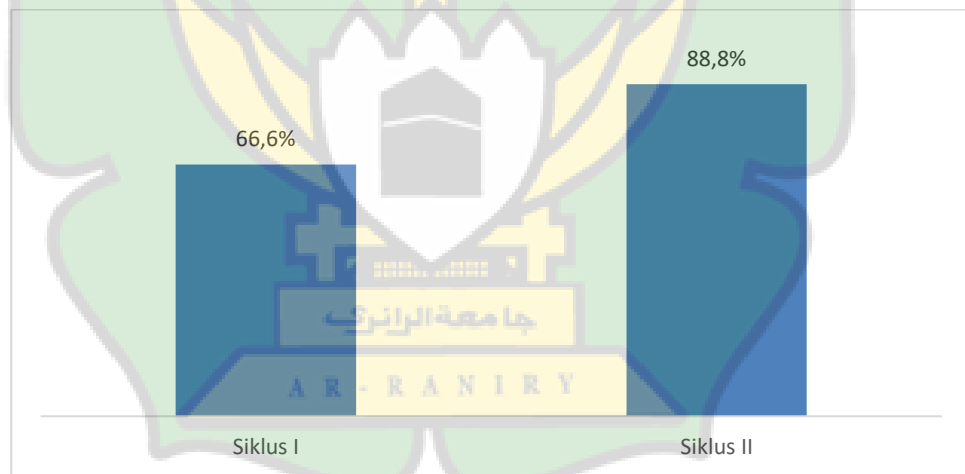


Berdasarkan grafik 4.2 di atas, maka dapat diketahui bahwa terjadinya peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran kooperatif learning tipe *Make A Match* menggunakan *Google Meet* dimana angka persentase pada Siklus I sebesar 71% (kategori baik) menjadi 90% pada Siklus II (kategori sangat baik). Adanya peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran tipe *Make A Match* didukung oleh kajian sebelumnya, seperti penelitian Letrianai mengatakan bahwa skor rata-rata kegiatan belajar siswa pada siklus I sebesar 64,05% bertambah jadi sebesar 84,08% pada siklus II. Perihal tersebut menunjukkan kalau kegiatan belajar siswa hadapi kenaikan sebesar 20,03%. [25]

2. Hasil Belajar Siswa

Begitu juga hasil belajar siswa dalam pembelajaran kooperatif learning tipe *Make A Match* menggunakan *Google Meet* terjadi peningkatan antara Siklus I dan Siklus II, sebagai mana terlihat pada Gambar 4.3 di bawah.

Gambar 4.3 Grafik Hasil Belajar Pada Siklus I dan II



Berdasarkan grafik 4.3 di atas, maka dapat diketahui bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran kooperatif learning tipe *Make A Match* menggunakan *Google Meet* dimana angka persentase pada Siklus I sebesar 66,6% yang tuntas hasil belajarnya menjadi 88,8% pada Siklus II. Adanya

peningkatan hasil belajar pelajaran teknologi informasi dengan menerapkan pembelajaran tipe *Make A Match* didukung oleh kajian sebelumnya, seperti Rohendi yang mengatakan bahwa setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan *cooperative learning* tipe *make a match* pada pembelajaran biasa terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang lebih tinggi secara signifikan.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

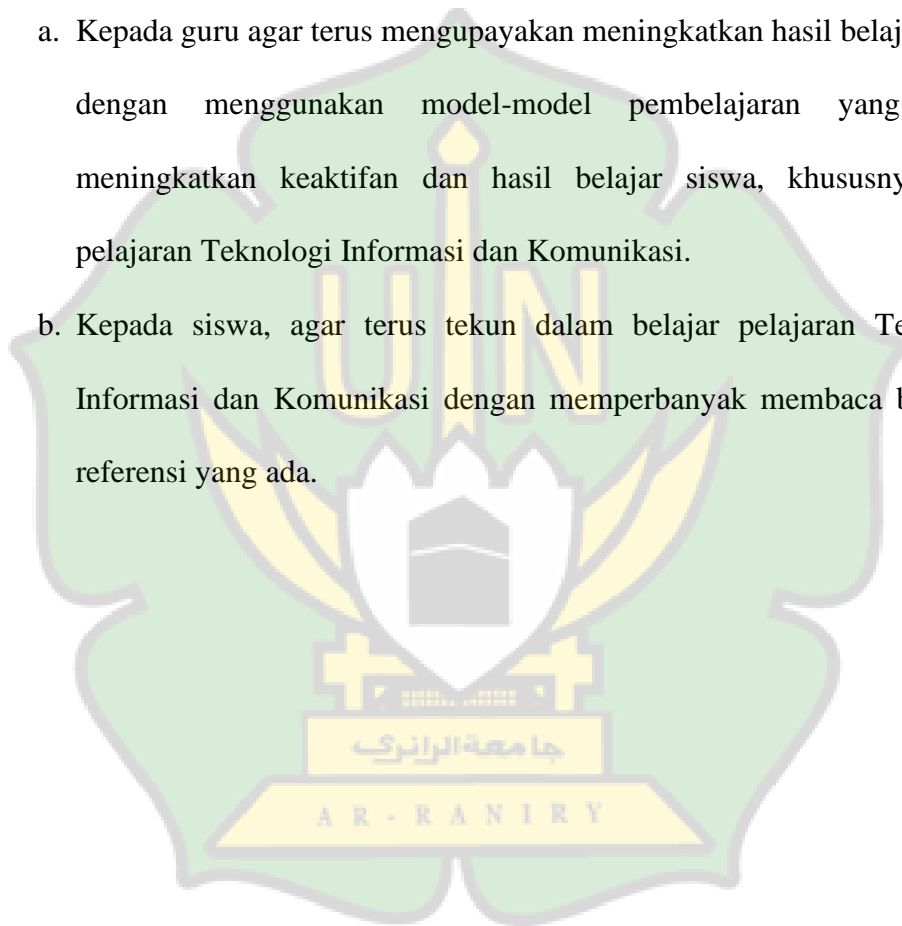
Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan pembelajaran daring menggunakan model kooperatif tipe *make a match* menggunakan Google Meet pada mata pelajaran Teknologi Informasi siswa kelas X SMA Negeri Kota Bahagia mengalami peningkatan, dimana pada siklus I tingkat keterlaksanaan aktivitas guru sebesar 72% dan aktivitas siswa 71% menjadi 91% aktivitas guru dan 90% aktivitas siswa pada siklus II.
2. Hasil belajar peserta didik pada pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe *make a match* menggunakan Google Meet mengalami peningkatan, dimana pada siklus I sebesar 66,6% menjadi 88,8% pada siklus II.

B. Saran

Agar kajian ini dapat terealisasi, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

- a. Kepada guru agar terus mengupayakan meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, khususnya pada pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- b. Kepada siswa, agar terus tekun dalam belajar pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan memperbanyak membaca berbagai referensi yang ada.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sri Rahayu “*Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dalam Meningkatkan hasil Belajar Siswa Kelas VII Smp Islam Darul Hikmah*” tahun ajaran 2010.
- [2] Ika Sholihatul Maulida, Dewi Widiana Rahayu, Muhammad Thamrin Hidayat, Suharmono Kasiyun “*Analisis pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match terhadap Hasil Belajar siswa pada Pembelajaran SD*” Vol. 10 No. 1 juni 2020.
- [3] Tutut Rahmawati, Djono, Musa Pelu “*Implementasi Model Kooperatif Learning tipe Make a Match untuk meningkatkan dan prestasi Belajar*” volume 19/ tahun X. No.2 Sempتمبر2019.
- [4] Maria Ulfa “*Penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match pada Pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa didik kelas IV SD Panjungan*” Tahun 2013.
- [5] Fitriyani “*Pengaruh Penerapan Metode Make a Match terhadap hasil Belajar siswa kelas V pada mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah Darul Aitam Palembang*” tahun 2017.
- [6] Tisha Fatimasari “*Penerapan Pembelajaran Kooperatif Learning tipe Make a Match untuk meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar siswa pada mata Pelajaran Kopetensi Kejuruan TKJ kelas X SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*” tahun 2017.
- [7] Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalism Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [8] Ririn Andriyani. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make A Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.
- [9] Slavin, Robert E. (2013). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

- [10] Umi Rochayati, Djoko Santoso & Muhammad Munir. (2014). Model Pembelajaran *Learning Cycle* Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Kualitas Proses dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 22(I). Hlm.110.
- [11] Hardianti, Titi. (2017). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Topik Penamaan Senyawa Dan Persamaan Reaksi*.
- [12] Dedi Rohendi, Waslaluddin, Sri Putri Ayun “Penerapan Kooperatif Larning tipe Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi” vol no.3 No. 1 Juni 2010
- [13] Ataupah, D. A., Triani. L., dan Wahyuni, S. (2018). Peningkatan hasil belajar biologi materi sistem gerak melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* siswa kelas XI IPA SMA Negeri 8 Malang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*. 4(1): 11-16
- [14] Fatmawati, A. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran konsep pencemaran lingkungan menggunakan model pembelajaran berdasarkan masalah untuk SMA kelas X. *Jurnal Edusains*. 4(2): 94-103
- [15] Ningrum Prasetia Dwi. (2013). *Keefektifan Model Make A Match dalam Pembelajaran Pemahaman Pantun*. Jurnal Ilmiah.
- [16] Wina Sanjaya. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [17] Sanjaya, Wina. (2013). *Perencanaan Pembelajaran dan Desain System Pembelajaran* Jakarta: Kencana.
- [18] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabetha, 2012), h. 43.
- [19] Fatimatul Khoriyah “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas Va Mi Negeri 2 Purbalingga Kecamatan Karangjambu Kabupaten Purbalingga” Tahun 2019.

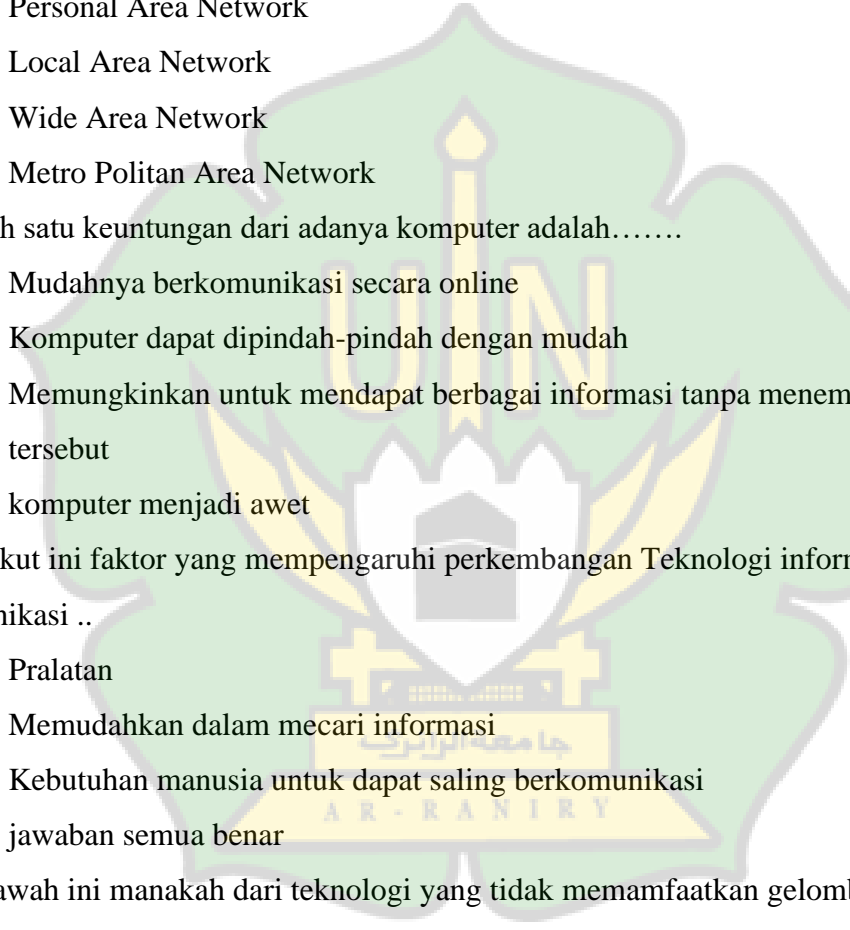
- [20] Afrizal. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [21] Fatimasari, *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan TKJ Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta*, Skripsi, (Yogyakarta: UNY, 2017), h. ii.
- [22] Letriani, dkk, *Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match*, Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha Vol 13 No 2 (2021), h. 308
- [23] Rohendi, dkk, *Penerapan Cooperative Learning Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (PTIK) Vol 3 No 1 (2018), h. 15.
- [24] Fatimatul Khoriyah “*Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas Va Mi Negeri 2 Purbalingga Kecamatan Karangjambu Kabupaten Purbalingga*” Tahun 2019.
- [25] Hardianti, Titi. (2017). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Topik Penamaan Senyawa Dan Persamaan Reaksi*”.

LAMPIRAN



PRE TES

1. Istilah Komputer diambil dari *Computer* artinya adalah.....
 - a. Menghitung
 - b. Menulis
 - c. Mengerjakan
 - d. Membaca
2. Tahap proses memasukan data kedalam komputer disebut.....
 - a. Processing
 - b. Input
 - c. Output
 - d. Originatio
3. Program yang dituliskan untuk mengendalikan dan mengkoordinasikan kegiatan dari sistem komputer adalah pengertian dari.....
 - a. Sistem Aplikasi
 - b. System Pengoperasian
 - c. Sistem Operasi
 - d. System Pengolahan
4. Perintah copy atau salin dapat dilakukan dengan cara mengkombinasika tombol keyboard dengan menekan.....
 - a. Ctrl+O
 - b. Ctrl+S
 - c. Ctrl+V
 - d. Ctrl+C
5. Program untuk pengolah kata pada Microsoft Windows bernama.....
 - a. Microsoft Ecxel

- 
- b. Microsoft Word
 - c. Microsoft Power Point
 - d. One Drive
6. Jaringan Komputer yang digunakan untuk menghubungkan antara komputer-komputer dikantor atau disekolah adalah jaringan.....
- a. Personal Area Network
 - b. Local Area Network
 - c. Wide Area Network
 - d. Metro Politan Area Network
7. Salah satu keuntungan dari adanya komputer adalah.....
- a. Mudahnya berkomunikasi secara online
 - b. Komputer dapat dipindah-pindah dengan mudah
 - c. Memungkinkan untuk mendapat berbagai informasi tanpa menemui orang tersebut
 - d. komputer menjadi awet
8. Berikut ini faktor yang mempengaruhi perkembangan Teknologi informasi dan Komunikasi ..
- a. Pralatan
 - b. Memudahkan dalam mencari informasi
 - c. Kebutuhan manusia untuk dapat saling berkomunikasi
 - d. jawaban semua benar
9. Dibawah ini manakah dari teknologi yang tidak memanfaatkan gelombang elektromagnetik...
- a. Radio
 - b. Televisi
 - c. Komputer
 - d. Ponsel
10. Munculnya teknologi SMS diawali pada ponsel generasi.....
- a. Generasi pertama(1G)

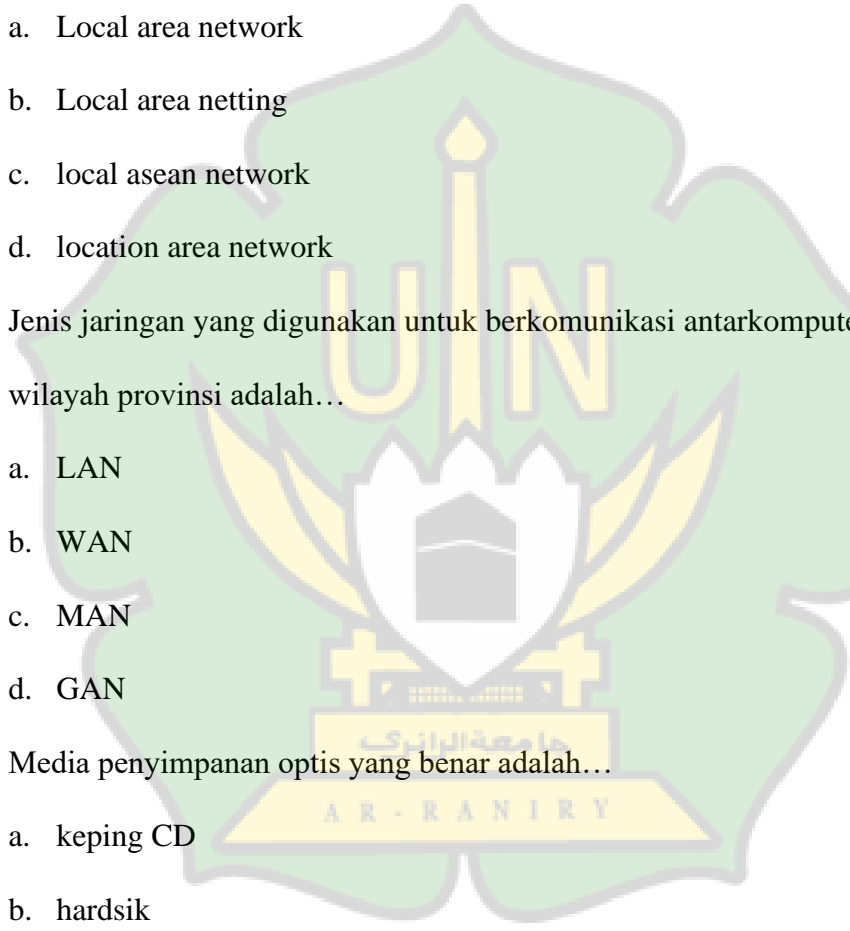
- b. Generasi Kedua(2G)
- c. Generasi Ketiga(3G)
- d. Generasi Empat(4G)

POST TES 1

Jawablah Pertanyaan Dibawah ini dengan Benar....

1. Alat yang merupakan sarana untuk memasukkan data atau instruksi ke dalam komputer disebut....
 - a. output device
 - b. input device
 - c. RAM
 - d. CD ROM
2. Untuk mengurangi intensitas radiasi dari layar monitor ke mata pengguna komputer, dapat menggunakan.....
 - a. screen saver
 - b. mouse
 - c. kaca mata
 - d. screen filter
3. Salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk mengelola dan menjaga keamanan atau program dari kerusakan adalah....
 - a. scandisk
 - b. microsoft excel
 - c. diskpace

- d. accessories
4. Siklus pemrosesan data yang benar adalah....
- a. output -> proses -> input
 - b. output -> input -> proses
 - c. input -> output -> proses
 - d. input -> proses -> output
5. Orang yang menggunakan komputer disebut....
- a. brainware
 - b. hardware
 - c. software
 - d. scanner
6. Tampilan awal microsoft windows disebut.....
- a. laptob
 - b. web shot
 - c. desktop
 - d. background
7. Berikut ini yang tidak termasuk media penyimpanan data adalah....
- a. floppy disk
 - b. mouse
 - c. hard disk
 - d. compact disk

- 
8. LAN adalah kepanjangan dari....
- Local area network
 - Local area netting
 - local asean network
 - location area network
9. Jenis jaringan yang digunakan untuk berkomunikasi antarkomputer dalam satu wilayah provinsi adalah...
- LAN
 - WAN
 - MAN
 - GAN
10. Media penyimpanan optis yang benar adalah...
- keping CD
 - hardsik
 - flashdisk
 - software

POST TES 2

1. Salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk mengelola dan menjaga keamanan atau program dari kerusakan adalah....
 - a. scandisk
 - b. microsoft excel
 - c. diskpace
 - d. accessories
2. Siklus pemrosesan data yang benar adalah....
 - a. output -> proses -> input
 - b. output -> input -> proses
 - c. input -> output -> proses
 - d. input -> proses -> output
3. Orang yang menggunakan komputer disebut....
 - a. brainware
 - b. hardware
 - c. software
 - d. scanner
4. Tampilan awal microsoft windows disebut.....
 - a. laptob

- b. web shot
 - c. desktop
 - d. background
5. Berikut ini yang tidak termasuk media penyimpanan data adalah....
- a. floppy disk
 - b. mouse
 - c. hard disk
 - d. compact disk
6. Program yang dituliskan untuk mengendalikan dan mengkoordinasikan kegiatan dari sistem komputer adalah pengertian dari.....
- a. Sistem Aplikasi
 - b. System Pengoperasian
 - c. Sistem Operasi
 - d. System Pengolahan
7. Jaringan Komputer yang digunakan untuk menghubungkan antara komputer-komputer dikantor atau disekolah adalah jaringan.....
- a. Personal Area Network
 - b. Local Area Network
 - c. Wide Area Network
 - d. Metro Politan Area Network
8. Salah satu keuntungan dari adanya komputer adalah.....
- a. Mudahnya berkomunikasi secara online

- b. Komputer dapat dipindah-pindah dengan mudah
 - c. Memungkinkan untuk mendapat berbagai informasi tanpa menemui orang tersebut
 - d. komputer menjadi awet
9. Berikut ini faktor yang mempengaruhi perkembangan Teknologi informasi dan Komunikasi ..
- a. Pralatan
 - b. Memudahkan dalam mencari informasi
 - c. Kebutuhan manusia untuk dapat saling berkomunikasi
 - d. jawaban semua benar
10. Dibawah ini manakah dari teknologi yang tidak memanfaatkan gelombang elektromagnetik...
- a. Radio
 - b. Televisi
 - c. Komputer
 - d. Ponsel

DOKUMENTASI

Gambar: 1 Saat Menjumpai Kepala Sekolah



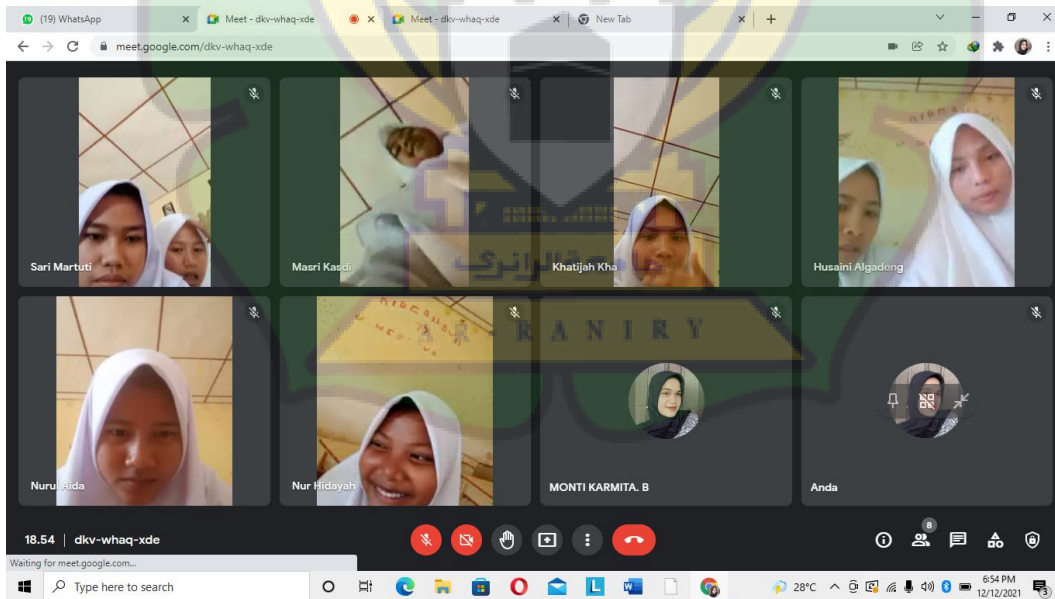
Sumber: Koleksi Pribadi, 2021

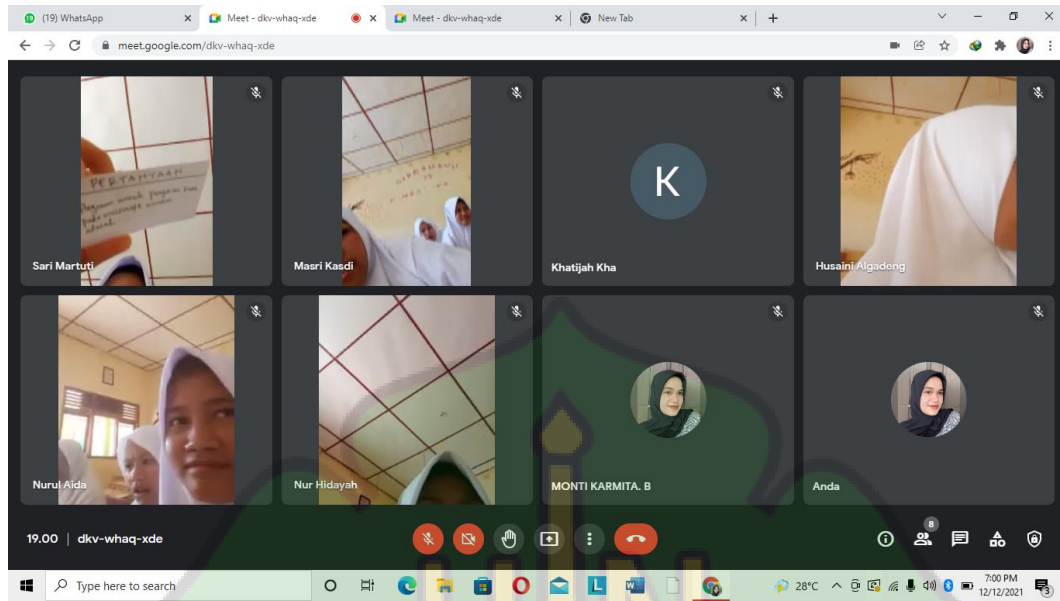
Gambar: 2 Suasana saat penulis Melakukan Mengajar di Sekolah



Sumber: Koleksi Pribadi, 2021

Gambar: 3 Suasana Proses Belajar Mengajar dengan Google Meet di SMA Kota Bahagia





Sumber: Koleksi Pribadi, 2021

Gambar: 4 Suasana saat penulis Memberikan lembar tugas untuk dikerjakan pada murid



Sumber: Koleksi Pribadi, 2021

Gambar: 5 Suasana sesi tanya jawab dengan para murid





Sumber: Koleksi Pribadi, 2021

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi dengan judul “Penerapan Kooperati Learning Tipe Make A Match Pada Materi Pengenalan Teknologi Informasi Komunikasi (*Menggunakan Google Meet*) Kelas X Pada Sma Negeri Kota Bahagia Kabupaten Aceh Selatan” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.



PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN



SMA NEGERI KOTA BAHAGIA

Jln Panglima Gading Kecamatan Kota Bahagia Kabupaten Aceh Selatan Kode Pos. 23773

SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

NOMOR : 422 / 277 / 2021

Yang bertanda tangan dibawah ini,

NAMA : MASRIJAL, S.Pd.
NIP : 197002031998011001
PANGKAT/GOL RUANG : IV/b
JABATAN : KEPALA SEKOLAH
UNIT KERJA : SMA NEGERI KOTA BAHAGIA

Menerangkan bahwa :

NAMA : MONTI KARMITA. B
NIM : 170212029
TEMPAT/TGL LAHIR : LABUHAN TAROK/ 09 APRIL 1999
JURUSAN : PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
KOMUNIKASI, UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH

Benar yang tersebut namanya di atas telah melakukan penelitian di SMA Negeri Kota Bahagia Dengan judul "PENERAPAN KOOPERATIF LEARNING TIPE MAKE A MATCH PADA MATERI PENGENALAN TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI (MENGUNAKAN GOOGLE MEET) KELAS X PADA SMA NEGERI KOTA BAHAGIA KABUPATEN ACEH SELATAN" dimulai dari Tanggal 14 Desember 2021 sampai dengan selesai.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlu.

Bukit Gadeng, 18 Desember 2021
Kepala Sekolah,



MASRIJAL, S.Pd
Nip. 197002031998011001