

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA

Rehawati¹, Asep Hidayat², Ilyas³

¹²³Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Langlangbuana

Article Info

Keywords

model pembelajaran
make a match
media powerpoint interaktif
aktivitas belajar

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh bukti empiris tentang penerapan model pembelajaran make a match berbantuan powerpoint interaktif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penelitian ini menggunakan disain Nonequivalent Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di salah satu SMKN Kota Bandung. Dari populasi tersebut diambil sampel sebanyak dua kelas. Kelas X AK 1 yang berjumlah 33 siswa sebagai kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran make a match berbantuan powerpoint interaktif dan kelas X AK 3 yang berjumlah 33 siswa sebagai kelas kontrol dengan diberikan pembelajaran modul make a match. Hasil penelitian diperoleh sebagai berikut. (1) Terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran make a match berbantuan powerpoint interaktif. (2) Peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran make a match berbantuan powerpoint interaktif lebih baik daripada aktivitas siswa yang menggunakan model pembelajaran make a match

Correspondence Author

¹reha130018fkip@gmail.com

²asephidayat1204@gmail.com

³ilyas_1964@yahoo.com

How to Cite

Rehawati, Hidayat, A., Ilyas. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. JP2EA, Vol. 2, No. 2, Des. 2016, 128-138.

PENDAHULUAN

Konsep peminatan kejuruan adalah program kurikuler yang disediakan untuk mengakomodasi pilihan minat, bakat, dan kemampuan peserta didik dengan orientasi penugasan kelompok mata pelajaran kejuruan. Peminatan pada SMK / MAK memiliki tujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan dalam bidang kejuruan, program kejuruan, dan paket kejuruan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sekolah sebagai institusi yang bertujuan untuk menyiapkan lulusan yang dapat bekerja di dunia usaha dan industri harus membekali siswanya dengan kompetensi yang dibutuhkan untuk bekerja di bidang keahlian masing-masing. Untuk mencapai tujuan tersebut kegiatan pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) melakukan 2

kegiatan pembelajaran dengan lebih memfokuskan pada penguasaan siswa terhadap bidang keahlian masing – masing.

Berdasarkan hasil survey pendahuluan dengan observasi dan wawancara ke salah satu SMK di kota Bandung ditemukan kendala yang dihadapi siswa ialah kesulitan dalam menjelaskan cara menghitung berbagai biaya produksi. Kegiatan pembelajaran biasanya menggunakan metode ceramah dan penugasan, saat guru menerangkan di depan para siswa banyak yang pasif, siswa kurang memiliki kemampuan menyimak, membaca dan mencatat dengan baik bahkan terdapat pula siswa yang sibuk berbicara dengan temanya sehingga tidak dapat menerima apa yang disampaikan oleh guru mengenai pembelajaran pengantar Ekonomi dan Bisnis Kelas X. Selain itu siswa masih enggan bertanya kepada guru walaupun tidak mampu memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.

Di dalam proses pembelajaran dengan metode ceramah dan penugasan guru cenderung lebih

mendominasi dan lebih kepada teacher centered dimana komunikasi terjadi dalam kegiatan pembelajaran berupa komunikasi satu arah, guru menjelaskan dan siswa yang mendengarkan dan menerima tugas, sehingga proses kegiatan pembelajaran mudah membuat siswa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian dapat diketahui masalah siswa kesulitan dalam menjelaskan cara menghitung berbagai biaya produksi ialah karena kurangnya aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kalau hal ini dibiarkan kemampuan siswa dalam menjelaskan cara menghitung berbagai biaya produksi tidak dapat mengalami peningkatan dan siswa akan mengalami kesulitan saat menghitung berbagai biaya produksi dan dalam menentukan laba perusahaan.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu dilakukan langkah – langkah yang mampu untuk mengatasi kurangnya aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pengantar ekonomi dan bisnis, sehingga siswa mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif dan mampu menjelaskan cara menghitung biaya produksi. Untuk itu diperlukan model dan media pembelajaran yang tepat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat bermanfaat baik untuk guru dan siswa, bagi guru model dan media dapat dijadikan alat untuk membantu kegiatan pembelajaran agar dapat berjalan secara kondusif, bagi siswa model dan media pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran dalam memahami materi pelajaran.

Permasalahan tersebut akan diurai dengan menggunakan model pembelajaran *Make a match* berbantuan media PowerPoint Interaktif dalam pembelajaran pengantar ekonomi dan bisnis yang dikemas semenarik mungkin. Digunakannya model pembelajaran *Make a match* berbantuan media PowerPoint Interaktif akan lebih menarik perhatian siswa dan juga akan dirasakan sangat dibutuhkan oleh setiap siswa karena dengan model

pembelajaran *Make a match* berbantuan media PowerPoint Interaktif siswa dapat mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dengan bantuan media PowerPoint interaktif dalam suasana yang menyenangkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dengan begitu siswa akan lebih memahami materi apa yang sedang mereka pelajari dan cara mereka mempelajari Pengantar Ekonomi dan Bisnis kelas X Akuntansi 1 (Satu).

Dengan penggunaan model pembelajaran *Make a match* berbantuan media PowerPoint Interaktif dalam pembelajaran Pengantar ekonomi dan bisnis akan meningkatkan kemampuan siswa dalam menjelaskan cara menghitung berbagai biaya produksi karena meningkatnya aktivitas belajar siswa.

Rumusan Masalah dari penelitian ini adalah; "Apakah terdapat pengaruh Penerapan model pembelajaran *Make a match* berbantuan media PowerPoint Interaktif terhadap peningkatan Aktivitas belajar siswa pada materi Pengantar Ekonomi Bisnis Kelas X Akuntansi SMK Negeri".

KAJIAN LITERATUR

Model Pembelajaran Make a Match

Menurut Rusman (2010 : 223) Model *Make a Match* (membuat pasangan) yaitu, "siswa mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan" sehingga metode ini menuntut aktivitas siswa dalam pembelajaran, yaitu siswa berbuat, berbicara, mendengar, membaca, menulis, bertanya kepada kawan, kemudian memecahkan masalahnya dan merangkum konsep yang diperoleh.

Langkah-Langkah Model Pembelajaran Make a Match

Menurut Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, (2012 : 46) Langkah-langkah pembelajaran model *Make a Match* adalah sebagai berikut:

- Guru menyiapkan beberapa kartu yang

berisi beberapa konsep/topik yang cocok (satu sisi kartu berupa soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban)

- Setiap siswa mendapatkan satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang di pegang
- Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban). ,
- Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point. Setelah satu babak. Kartu di kocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- Membuat kesimpulan.

Kelebihan dan Kelemahan Model

Pembelajaran Make a Match

Menurut Miftahul Huda (2013 : 253-254) Kelebihan dan kelemahan model Cooperative Learning tipe *Make a match* adalah :

Kelebihan

- Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik
- Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan;
- Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari
- Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Kelemahan

- Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
- Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya
- Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan
- Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu dan
- Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

PowerPoint Interaktif

Menurut Daryanto, (2013:163). Microsoft Office PowerPoint adalah "sebuah software yang di kembangkan oleh perusahaan Microsoft dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Didalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan ke dalam program Microsoft Office. Program yang dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan dengan berbagai fitur yang menarik."

PowerPoint Interaktif menurut Daryanto (2013 : 163) menyatakan bahwa " Pada prinsipnya program powerpoint ini terdiri dari beberapa unsur rupa, dan pengontrolan operasionalnya. Biasanya jika digunakan untuk penyampaian bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik, maka control operasinya menggunakan cara manual." Sedangkan menurut Andriani, M.R. (2016) Pembelajaran menggunakan media PowerPoint ini dirancang untuk pembelajaran yang interaktif, dimana dalam media presentasi PowerPoint dirancang dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat di operasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk petunjuk penggunaan, materi dan soal latihan.

Cara Mendesain PowerPoint Interaktif

Menurut Johnson (2000) adalah sebagai berikut :

- **Menentukan tujuan**
Dalam mendesain powerpoint interaktif hal pertama yang perlu di perhatikan ialah menentukan tujuan untuk media pembelajaran powerpoint interaktif sehingga dapat mengetahui jika tujuan pembuatan media powerpoint interaktif tersebut tercapai dan untuk mengukur keberhasilan media pembelajaran tersebut.
- **Memahami Audience**
Dalam mendesain powerpoint interaktif setelah menentukan tujuan pembuatan

media powerpoint interaktif maka hal yang selanjutnya perlu di perhatikan ialah audiens karena penggunaan powerpoint interaktif karena untuk mengetahui apakah jenis interaksi yang akan digunakan dalam powerpoint interaktif mampu membuat siswa aktif , mendidik, mempengaruhi, menghibur dan menemukan hal baru. Selain itu dalam pembuatan powerpoint interaktif harus memperhatikan karakteristik siswa.

- **Desain Interface**
Dalam mendesain powerpoint interaktif perlu di perhatikan hal berikut : Desain Background , Windows, Kontrol panel, Dialog box, dll, Tombol (tombol kontrol dan tombol visual yang metafora), Gambar, Text (body text, berita utama, bagian kepala, dll), Video (Jika disertakan), Suara, Animasi (Termasuk Video), Warna , Dimensi layar atau jendela.
- **Interaktivitas Desain**
Dalam interaktivitas desain dalam media powerpoint interaktif ialah dimana media powerpoint interaktif dapat berinteraksi dengan audiens atau siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dasar Pedoman Interaktivitas: Semakin banyak interaktivitas dalam sebuah proyek, semakin besar biaya untuk membuat itu; Semakin interaktivitas, lebih terlibat penampil Anda mendapat-kecuali mereka yang hilang; Semakin banyak interaktivitas, semakin besar kesempatan penampil tersesat. Memiliki pilihan, tetapi tidak terlalu banyak. Seorang pengguna umumnya membutuhkan beberapa struktur; Semakin sedikit interaktivitas, semakin besar kesempatan pemirsa akan bosan atau frustrasi; Kegunaan Testing melakukan beberapa pengujian terhadap powerpoint interaktif apakah bekerja seperti yang dirancang (uji fungsional), pengujian kegunaan dapat memberikan wawasan efektivitas desain tersebut.

Kelebihan PowerPoint Interaktif

Kelebihan program powerpoint menurut Daryanto (2013 : 164) adalah sebagai berikut :

- Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik
- Animasi teks maupun animasi gambar atau foto
- Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
- Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang – ulang.
- Dapat disimpan dalam bentuk data optic atau magnetic. (CD / Disket / Flashdisk), sehingga praktis untuk di bawa ke mana – mana.
- Dampak visual meningkat
- Meningkatkan fokus siswa
- Memberikan penjelasan dan highlights
- Meningkatkan spontanitas dan interaktivitas

Aktivitas Belajar

Menurut Sadirman (2010:100) menyatakan bahwa, "Aktivitas Belajar ialah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan. Lebih lanjut lagi piaget menerangkan dalam buku Sardiman bahwa jika seorang anak berfikir tanpa berbuat sesuatu, berarti anak itu tidak berfikir. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik fisik maupun psikis. Aktivitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja. ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran. Dapat disimpulkan

bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan pembelajaran yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif.

Jenis – jenis aktivitas belajar

menurut Dierich (dalam Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, 2012:24) aktivitas belajar dibagi ke dalam delapan kelompok yaitu :

- Kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran dan mengamati orang lain
- Kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara diskusi dan interupsi
- Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, atau mendengarkan radio.
- Kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan *copy*, membuat outline atau rangkuman, dan mengerjakan tes serta mengisi angket.
- Kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*), yaitu menggambar, membuat grafik, diagram, peta dan pola.
- Kegiatan-kegiatan motorik (*motor activities*), yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun.
- Kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*), yaitu merenungkan mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
- Kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*), yaitu minat, membedakan, berani, tenang, merasa bosan dan gugup.

Mengukur Aktivitas Belajar Siswa

Menurut Yunita Rachmawati (2016) aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran di kelas. Identifikasi tersebut dapat dilakukan dengan melihat dimensi-dimensi yang merupakan indikator dari aktivitas belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran di kelas, yaitu keterampilan berpikir kompleks, memproses informasi, berkomunikasi efektif, bekerja sama, berkolaborasi, dan berdaya nalar yang Masing-masing dimensi aktivitas belajar siswa dapat diuraikan sebagai berikut:

- Berpikir kompleks, artinya bagaimana siswa menggunakan berbagai strategi berfikir kompleks dengan efektif dan menerjemahkan suatu tugas menjadi langkah kerja dengan tujuan yang jelas.
- Memproses informasi, artinya bagaimana siswa menggunakan berbagai strategi teknik pengumpulan informasi dan berbagai sumber informasi dengan efektif, bagaimana siswa menginterpretasikan dan mensintesis informasi dengan efektif, bagaimana siswa mengevaluasi informasi dengan tepat dan bagaimana siswa mengidentifikasi kemungkinan-kemungkinan perolehan manfaat tambahan dari informasi.
- Berkomunikasi efektif, artinya bagaimana siswa menyatakan/ menyampaikan ide dengan jelas, bagaimana keterlibatan siswa dalam melakukan prakarsa seperti menjawab dan mengajukan pertanyaan, berusaha memecahkan masalah yang diajukan atau yang timbul selama proses pembelajaran berlangsung. Termasuk di dalamnya adalah terjadinya interaksi yang multi arah, baik antara siswa dengan siswa atau antara guru dengan siswa.
- Bekerja sama atau berkolaborasi, artinya apakah siswa berusaha untuk mencapai tujuan kelompok, apakah siswa menunjukkan kemampuan untuk berperan dalam berbagai peran secara efektif; apakah pengalaman nyata, seperti merasakan, meraba, mengoperasikan, melakukan sendiri, dan lain sebagainya

bisa dilakukan dalam bentuk kerja sama dan interaksi dalam kelompok.

- Berdaya nalar yang efektif, artinya apakah siswa mengerti akan pola pikirnya sendiri, apakah siswa membuat rencana yang efektif, apakah siswa mencari, membuat dan menggunakan sumber-sumber yang diperlukan, dan apakah siswa sangat peka terhadap umpan balik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif karena dalam penelitian ini melalui pengumpulan data dilapangan. Menurut Nana Syaodih (2013:17) menyatakan bahwa, "Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang paling dasar. Ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia".

Sifat penelitian yang digunakan adalah kuantitatif yaitu analisis yang menggunakan angka atau bilangan statistik. Digunakan untuk menguji apakah hipotesis yang dirumuskan diterima atau ditolak. Hasil analisis akhirnya akan menyampaikan hasil pengujian apakah diterima atau ditolak. Untuk menguji tingkat pengaruh penerapan model pembelajaran *Make a match* berbantuan media PowerPoint Interaktif yang merupakan variabel X sebagai variabel bebas sedangkan yang menjadi variabel Y sebagai variabel terikat adalah aktivitas belajar siswa.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu. Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen Nonequivalent Control Group Design*. Pada desain ini peneliti menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih tidak secara random. Dalam penelitian ini kelas eksperimen adalah kelas yang menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan powerpoint interaktif. Sedangkan di kelas kontrol yaitu kelas yang menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan pembelajaran seperti biasa.

Desain eksperimen yang digunakan dalam

penelitian ini yaitu *"Nonequivalent Control Group Design"*.

Desain penelitian ini digunakan untuk penerapan model pembelajaran *Make a match* berbantuan media PowerPoint Interaktif. Desain penelitian memilih dua kelompok, selanjutnya dari dua kelompok tersebut satu kelompok diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Make a match* berbantuan PowerPoint Interaktif dan satu kelompok lagi menerapkan model pembelajaran *make a match* seperti biasa.

Objek penelitian dalam penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media powerpoint interaktif, dan subjek penelitian yaitu X Akuntansi 3 sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *make a match* seperti biasa dan X Akuntansi 1 sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media powerpoint interaktif pada mata pelajaran pengantar ekonomi dan bisnis.

Teknik Pengumpulan Data;

Pengumpulan data untuk mengukur aktivitas belajar siswa digunakan pedoman observasi untuk mengetahui gambaran pembelajaran yang sedang berlangsung dan perangkat pembelajaran. Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Nana Syaodih (2013:220), menyatakan bahwa "observasi atau pengamatan merupakan suatu cara terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan tersebut bisa berkenaan dengan cara guru mengajar, siswa belajar, dan lain-lain".

Instrument Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dan penelitian maka instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)** Rencana pelaksanaan pembelajaran

merupakan panduan guru dalam kegiatan pembelajaran. RPP yang dibuat tiga kali pertemuan dan terdiri atas dua jenis berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu RPP yang menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media powerpoint interaktif untuk kelas eksperimen dan RPP yang menggunakan model pembelajaran *make a match* biasa digunakan oleh guru seperti biasanya untuk kelas kontrol.

- **Pedoman Observasi Pembelajaran** Dengan menggunakan instrument observasi, peneliti akan melihat sampai mana aktivitas belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pengantar ekonomi dan bisnis kelas X. Dimana lembar observasi ini memuat aspek-aspek data yang penting dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Observasi yang digunakan berupa daftar ceklis untuk melihat aktivitas siswa pada mata pelajaran pengantar ekonomi dan bisnis kelas X.
- **Lembar Observasi Aktivitas** Lembar observasi memuat aspek – aspek yang penting dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Berdasarkan lembar observasi ini digunakan sebagai data pendukung untuk melihat pelaksanaan model pembelajaran di dalam kegiatan pembelajaran. Lembar observasi yang digunakan berupa daftar ceklis untuk melihat penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media powerpoint interaktif selama pembelajaran berlangsung.

Pengolahan Data Hasil Observasi

Data hasil lembar observasi yang telah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen harus diubah kedalam bentuk bilangan, hal ini dilakukan untuk mempermudah pengolahan hasil observasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Rating scale* dengan interval 4 alternatif dengan pilihan Sangat baik, baik, cukup baik dan kurang baik untuk mengetahui pengaruh

penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media powerpoint interaktif yang dilakukan guru pada penelitian ini.

Uji normalitas pada data *Pre-test* kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas, peneliti menggunakan uji Shapiro Wilk, karena jika tarafnya signifikan maka hasil perhitungannya lebih besar dari taraf nyatanya, maka dapat disimpulkan data tersebut terdistribusi secara normal. Dalam perhitungan ini taraf nyatanya 0,05. Hipotesis uji untuk data *Pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol :

H₀ : Data *Pre-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal

H₁ : Data *Pre-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi tidak normal

Jika data berdistribusi normal maka akan dilanjutkan dengan uji homogenitas, dan jika tidak berdistribusi normal maka akan dilanjutkan dengan uji non parametrik yaitu uji Mann-Whitney.

Uji homogenitas data *Pre-test* kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan untuk mengetahui bahwa kelompok data variansi sama atau tidak. Apakah data kedua sampel berasal dari populasi yang sama, Uji *Levene's test* dengan taraf signifikan sebesar 0,05. Hipotesis statistik untuk pengujian homogenitas :

H₀ : sampel memiliki variansi yang homogen

H₁ : sampel memiliki variansi yang tidak homogen

Uji-t dilakukan dengan melihat tingkat signifikan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Menurut Sugiyono (2014 : 273) Bila sampel berkorelasi atau berpasangan, misalnya membandingkan sebelum dan sesudah treatment atau perlakuan, atau membandingkan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen.

Perhitungan gain digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan aktivitas siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana analisisnya melalui hasil aktivitas

belajar awal dan aktivitas belajar akhir. Analisis dilakukan dengan menggunakan rumus gain ternormalisasi rata-rata (*average normalized gain*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini merupakan pemaparan dari hasil pengolahan data penelitian pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pengolahan data tersebut bertujuan untuk membuktikan hipotesis juga menjawab tujuan penelitian yang terdapat pada bab satu yang diarahkan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media powerpoint interaktif terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa, pada mata pelajaran pengantar ekonomi dan bisnis kelas X di SMK Negeri 3 Bandung pada kelas eksperimen yaitu kelas X Akuntansi 1 setelah mendapatkan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media powerpoint interaktif dibandingkan kelas kontrol yaitu X Akuntansi 3 yang mendapat perlakuan dengan model pembelajaran *make a match* yang biasa dilakukan guru di kelas.

Untuk mengamati proses penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media powerpoint interaktif pada mata pelajaran pengantar ekonomi dan bisnis dikelas eksperimen maka dilakukan observasi. Pengamatan dilakukan mengenai penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media powerpoint interaktif yang berlangsung terhadap aktivitas selama proses pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan pertama tergolong kategori baik dengan presentase 73,33 %, pertemuan kedua hasil observasi menunjukkan presentase 93,33 % maka tergolong ke dalam kategori sangat baik. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media powerpoint interaktif dapat dilaksanakan dengan sangat baik dengan persentase 93,33

%.

Kegiatan *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui apakah siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol memiliki aktivitas yang sama atau tidak. Data skor *Pre-test* diperoleh dengan melakukan observasi aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran pada kelompok eksperimen dan kontrol. Berikut adalah langkah-langkah untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kontrol memiliki aktivitas belajar yang sama atau tidak.

Melakukan uji normalitas terhadap skor *pre-test* siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS V.21 dengan menggunakan statistik uji Shapiro Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan *output SPSS* nilai Sig. kelas eksperimen adalah 0,971 karena $\geq 0,05$ maka H_0 diterima berdasarkan kriteria uji. Sedangkan nilai Sig. kelas kontrol adalah 0,530 karena $\geq 0,05$ maka H_0 diterima berdasarkan kriteria uji. Pengujian normalitas data *pre-test* kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa kedua kelompok berasal dari data yang berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama. Langkah penarikan kesimpulan uji homogenitas dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan *output SPSS* nilai Sig. kelas eksperimen adalah 0,826 karena $\geq 0,05$ maka H_0 diterima berarti sampel memiliki variansi yang homogen.

Setelah data aktivitas belajar siswa dinyatakan normal dan homogen, maka langkah selanjutnya yaitu menghitung Uji-t. Hasil Uji-t awal sebelum kelas eksperimen mendapat perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Make a match* berbantuan PowerPoint Interaktif berdasarkan *output SPSS* nilai Sig. *Pre-test* adalah 0,060 karena $> 0,05$ maka H_0 diterima atau H_1 ditolak, berarti aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran pengantar ekonomi dan

bisnis kelas X tidak terdapat perbedaan secara signifikan di kelompok eksperimen dan kontrol.

Setelah kelompok eksperimen mendapat perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan powerpoint interaktif dan kelompok kontrol mendapat perlakuan dengan model pembelajaran *make a match* diperoleh berdasarkan *output SPSS* nilai Sig. *Post-test* adalah 0,000 karena $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau H_1 diterima, berarti aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran pengantar ekonomi dan bisnis kelas X terdapat perbedaan secara signifikan di kelompok eksperimen dan kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran pengantar ekonomi dan bisnis kelas X pada kelompok eksperimen dan kontrol berbeda.

Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa dapat terlihat dari perhitungan uji gain. Aktivitas Belajar siswa kelas eksperimen sebelum menerapkan model pembelajaran *Make a match* berbantuan PowerPoint interaktif memiliki nilai rata-rata 69,15 dan setelah menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan powerpoint interaktif nilai rata-ratanya meningkat menjadi 91,83. Peningkatan rata-rata tersebut menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran *Make a match* berbantuan PowerPoint interaktif. Berdasarkan hasil pengujian statistik data *pre-test* dan *post-test* aktivitas belajar siswa kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal serta mempunyai homogenitas dan terdapat perbedaan pada uji T.

Pengujian hipotesis terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan powerpoint interaktif. Hipotesis ini diterima karena dengan melihat nilai signifikansi pada uji T data *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol. Dalam hal ini, hasil signifikan terdapat perbedaan maka disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match*

berbantuan powerpoint interaktif pada kelas eksperimen tinggi atau meningkat dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran *make a match*. Pada pengalaman peneliti siswa lebih aktif dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan powerpoint interaktif untuk mata pelajaran pengantar ekonomi dan bisnis kelas X.

Selain data yang mendukung hipotesis, terdapat data penunjang dalam penelitian ini yaitu hasil lembar observasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *make a match* berbantuan powerpoint interaktif. Peneliti yang berperan sebagai guru dapat menyesuaikan waktu dan mengajak siswa berinteraksi secara aktif dalam pembelajaran. Dilihat dari hasil lembar observasi, pada kegiatan guru maupun siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan powerpoint interaktif lebih tinggi atau meningkat dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *make a match*.

Sesuai dengan yang telah diuraikan sebelumnya, bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan powerpoint interaktif di rancang untuk mengatasi kurangnya aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran pengantar ekonomi dan bisnis kelas X, oleh karena itu kegiatan pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada penelitian ini peneliti menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan powerpoint interaktif dalam pembelajaran pengantar ekonomi dan bisnis kelas X. Hal ini terlibat dari hasil penelitian yang menunjukkan terdapatnya peningkatan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran pengantar ekonomi dan bisnis kelas X Akuntansi.

KESIMPULAN

Aktivitas belajar siswa lebih baik dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan powerpoint interaktif, dilihat dari skor perhitungan hasil observasi

pre-test dengan presentase 73,33% dengan kategori baik dan hasil post-test dengan presentase 93,33% dengan kategori sangat baik dan peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran pengantar ekonomi dan bisnis kelas X Akuntansi dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan powerpoint interaktif lebih baik daripada kelas yang menggunakan model pembelajaran *make a match*.

REFERENSI

- Alam S. (2014). Pengantar Ekonomi dan Bisnis. Jakarta: Erlangga.
- Andriani, M. R. (2016) Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 Sdn Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang, "scholaria 6.1 (2016)
- Arikunto, S. (2010). Dasar-dasar evaluasi pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2014). Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Atty Srie S. dan Teti Heryati. (2014). Pengantar Ekonomi dan Bisnis. Bandung: HUP Penerbit Buku Pendidikan.
- Azhar Arsyad. (2016). Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. (2013). Media Pembelajaran. Yogyakarta : Gavamedia.
- Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana. (2012). Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: Refika Aditama.
- Rusman. (2010). Model – Model Pembelajaran, Bandung: Mulia Mandiri Press
- Saditman. (2010). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta : RajaGrafindo Persada (Rajawali Perss).
- Sugiyono, (2014). Metode Penelitian Bisnis. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono, (2014). Statistika untuk Penelitian. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2013). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT

- Remaja Rosdakarya.
- TechTerms. (2008). PowerPoint. Tersedia, <http://techterm.com/definition/powerpoint>. [22 Maret 2016]
- Warsono. dan Hariyanto. (2013). Pembelajaran Aktif. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Yunita Rachmawati. Bagaimana Mengukur aktivitas siswa belajar (2015). Tersedia, www.academia.edu/4816292/bagaimana_mengukur_aktivitas_siswa_belajar. [19 Januari 2016]
- Zainal Arifin. (2013). Evaluasi Pembelajaran. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.