

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MAKE A MATCH PADA MATERI
PENGOLAHAN BUAH DAN SAYURAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA ASPEK PENGOLAHAN
KELAS VII 3 DI SMP NEGERI 10 PADANG**

Oleh

MARFEFTATI
Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kota Padang

ABSTRACT

This study aims to: determine the application of the Make a Match learning method in improving students' understanding of the processing aspect of craft learning.

This research was conducted on October 1, 2018 – June 20, 2019 at SMP Negeri 10 Padang. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The research subjects were students of class VII B SMP Negeri 10 Padang totaling 32 students. Data collection methods used include observation, tests, understanding, and documentation. The data analysis technique used is descriptive quantitative.

The results showed that: 1) the application of the Make a Match learning method in the Processing Aspect Craft subject had a good impact on student activities including: students became more active in learning activities; students are directly involved in learning as a real example of the interaction between teachers and students; there is good cooperation in each student in solving problems; students begin to have the courage to express their opinions during presentations and ask the teacher; The interaction between teachers and students is very well established and students are more enthusiastic about participating in learning. 2) learning the theory of processing aspects of the craft subject by applying the Make a Match learning method can improve the understanding of class VII B students at SMP Negeri 10 Padang. The results of the first cycle of research showed the results of the pre-test with a percentage of completeness of 6.25% with an average of 6.62, while the results of the post-test showed that the percentage of completeness was 78.12% with an average of 7.89. In the second cycle pre-test showed the results of 15.62% with an average of 7.25, while the post-test results showed the percentage of completeness was 96.87% with an average of 8.62. The percentage increase in the first cycle was 71.87% and the second cycle reached 81.25%

Keywords: Understanding, Processing Aspect Craft, Make a Match Method

LATAR BELAKANG

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 10 Padang khususnya pada kelas

VII. Mata pelajaran prakarya aspek pengolahan merupakan salah satu mata pelajaran umum yang termasuk dalam mata pelajaran kelompok B. Mata pelajaran pada kurikulum 2013 terbagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B. Kelompok A merupakan mata pelajaran khusus yang muatan dan acuannya dikembangkan oleh pusat. Sedangkan mata pelajaran kelompok B merupakan mata pelajaran umum yang muatan dan acuannya dikembangkan oleh pusat dan dapat dilengkapi dengan muatan/konten lokal. Mata pelajaran kelompok B dapat berupa mata pelajaran muatan lokal yang berdiri sendiri. Mata pelajaran prakarya mempunyai 4 aspek diantaranya yaitu kerajinan, rekayasa dan teknologi, budidaya dan pengolahan. Setiap sekolah diwajibkan untuk memilih 2 diantara ke empat aspek tersebut. SMP Negeri 10 Padang memilih aspek kerajinan dan

pengolahan untuk dimasukkan ke dalam mata pelajaran prakarya. Dalam mata pelajaran prakarya terutama aspek pengolahan banyak peserta didik yang masih asing dengan pelajaran tersebut sehingga peserta didik sulit untuk memahami pelajaran tersebut. Pemahaman terhadap materi yang disampaikan perlu diperhatikan agar dapat menjadi dasar bekal siswa dalam menjalankan praktek. Apabila pada tahap teori siswa tidak dapat memahami materi dengan baik maka akan berakibat buruk pada pelaksanaan praktek dan nantinya siswa tidak mampu mencapai nilai yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti di kelas VII2 SMP Negeri 10 Padang, proses belajar mengajar khususnya penyampaian materi pelajaran prakarya aspek pengolahan masih belum sempurna dalam penggunaan metode scientific. Metode scientific merupakan metode ilmiah yang digunakan dalam pembelajaran kurikulum 2013. Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran dan dilihat dari data yang dimiliki oleh guru mata pelajaran, terlihat dari tiga tahun terakhir 2021 – 2022 rata-rata terdapat 40 siswa dari 108 siswa yang belum tuntas KKM di setiap tahunnya. Tahun 2013 menunjukkan nilai KKM Mata Pelajaran Prakarya yaitu 77 dan jumlah siswa yang belum tuntas KKM Mata Pelajaran Prakarya mencapai 38 siswa dari 108 siswa. Tahun 2014 menunjukkan nilai KKM Mata Pelajaran Prakarya yaitu masih sama seperti tahun lalu yaitu 77 akan tetapi jumlah siswa yang belum tuntas malah semakin meningkat menjadi 40 siswa dari 108 siswa. Pada tahun 2015 nilai KKM Mata Pelajaran Prakarya mencapai 78, dan pada tahun ini masih terdapat 40 siswa yang belum tuntas akan KKM Mata Pelajaran Prakarya.

Materi pengolahan pangan makanan cepat saji yang sehat dari buah dan sayuran merupakan materi yang terdapat pada pembelajaran prakarya aspek pengolahan kelas VII. Alasan peneliti memilih materi ini karena materi pengolahan pangan makanan cepat saji yang sehat dari buah dan sayuran merupakan materi yang baik bagi kalangan anak SMP agar siswa dapat menjaga warisan budaya yang perlu dikembangkan sehingga warisan budaya tetap terjaga.

Melihat kondisi dimana siswa kurang tertarik dan kurangnya keaktifan serta kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran prakarya aspek pengolahan. Kondisi tersebut sangatlah saling berhubungan dengan hasil yang nantinya akan dicapai siswa, keaktifan belajar ditunjukkan dengan adanya rasa ketertarikan terhadap proses pembelajaran, perasaan senang, adanya perhatian serta keinginan untuk belajar sehingga presentase ketuntasan hasil belajar dapat ditingkatkan. Keaktifan siswa perlu ditingkatkan mengingat tuntutan kurikulum 2013 yang menjadikan siswa lebih aktif dan giat dalam mengikuti pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih mengarah kepada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang paling efisien dan efektif pada situasi yang alamiah (bukan eksperimen). *Action research* mempunyai asumsi bahwa pengetahuan dapat dibangun dari pengalaman, khususnya pengalaman yang diperoleh melalui tindakan (*action*). Dengan adanya asumsi tersebut, maka akan memberikan peluang untuk meningkatkan kemampuannya melalui tindakan-tindakan penelitian. Peneliti yang melakukan penelitian tindakan diasumsikan telah mempunyai keahlian untuk mengubah kondisi, perilaku dan kemampuan subjek (siswa) yang menjadi sasaran penelitian. (Endang Mulyatiningsih, 2011:60)

Penelitian tindakan kelas menurut Kunandar (2011: 44-45) dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam siklus. PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya. Hasil PTK dapat digunakan

HASIL PENELITIAN

Siklus I

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa siswa masih bingung mengenai penerapan metode pembelajaran *Make a Match*, sehingga guru harus mengulang kembali untuk menjelaskan aturan permainan, tetapi setelah berjalannya waktu siswa mulai memahami. Proses pembelajaran belum optimal karena terdapat beberapa kekurangan. Pada penyampaian materi kurang efektif karena masih terdapat siswa yang asik sendiri dan ngobrol dengan teman sebangkunya. Guru harus memberikan umpan kepada siswa agar siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru kepada siswa. Akan tetapi pada saat penerapan metode pembelajaran *Make a Match* siswa mulai fokus dan konsentrasi terhadap kartu-kartu yang diberikan oleh guru. Setiap kelompok bersemangat dan bekerja sama untuk mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban. Pada siklus I permainan hanya sebatas mencocokkan kartu sehingga beberapa siswa terlihat bosan dan tidak tertarik lagi dengan permainan *Make a Match*.

Dengan adanya kekurangan-kekurangan yang telah dijelaskan diatas, penelitian tindakan kelas masih belum sesuai dengan hasil yang diharapkan dan belum sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dan peningkatan untuk penelitian siklus berikutnya.

Adapun perbaikan dan peningkatan yang akan dilakukan untuk siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Pemahaman siswa yang diukur melalui tes pemahaman mengalami peningkatan walaupun sudah menuju hasil 75%, peneliti ingin lebih meyakinkan hasil yang didapat siswa pada siklus II.
- 2) Penerapan metode *Make a Match* pada siklus berikutnya dibuat permainan secara kompetisi, agar siswa lebih termotivasi untuk bisa belajar dengan metode pembelajaran *Make a Match*. Sehingga kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan lebih menyenangkan.

Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung, maka diperoleh gambaran tentang tindakan kelas yang dilaksanakan siklus II yang digunakan untuk refleksi. Refleksi dilakukan setelah kegiatan pembelajaran dan evaluasi berlangsung. Refleksi menunjukkan kelebihan dan kekurangan selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun kelebihan dan kekurangan pada penelitian siklus II sebagai berikut:

- 1) Kelebihan
 - a) Siswa lebih mudah memahami materi pelajaran dengan adanya permainan menjodohkan kartu
 - b) Siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dengan adanya minat dan perhatian terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung
 - c) Siswa dapat beradaptasi dengan metode pembelajaran *Make a Match*

PEMBAHASAN

1. Siklus I

Pada saat pelaksanaan siklus I diadakan dua test, yang pertama diadakan *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Sedangkan yang kedua diadakan *post test* untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah adanya penerapan metode pembelajaran *Make a Match*. Setelah adanya penerapan metode pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan, terjadi peningkatan jumlah prosentase siswa yang tuntas KKM 71,87% dari hasil *pre test* siklus I sebanyak 6,25% dan *post test* siklus I sebanyak 78,12%. Pemahaman siswa meningkat pada siklus I, rata-rata nilai *pre test* siklus I yaitu 6,62 dan untuk *post test* siklus I mencapai 7,89. Hasil *pre test* dan *post test* siklus I mengalami peningkatan dikarenakan siswa lebih bisa memahami materi pembelajaran dengan bantuan metode pembelajaran *Make a Match*. Dari hasil tersebut, sudah terlihat bahwa terdapat peningkatan yang cukup bagus pada siklus I, namun peneliti ingin mengetahui lebih dalam tingkat pemahaman pada siswa kelas VII 2 di SMP Negeri 10 PADANG. Oleh sebab itu, peneliti memutuskan untuk melanjutkan dari siklus I menuju siklus II.

signifikan, untuk itu dilakukan upaya perbaikan pada siklus berikutnya.

Penerapan metode *Make a Match* pada siklus berikutnya dibuat dua jenis permainan untuk lebih memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dan menciptakan suasana belajar mengajar yang lebih menyenangkan. Dengan adanya kekurangan yang ada, penelitian tindakan kelas masih belum sepenuhnya sesuai dengan harapan dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dan peningkatan serta melanjutkan materi untuk penelitian tindakan kelas siklus II.

2. Siklus II

Pelaksanaan metode pembelajaran *Make a Match* penelitian siklus II dilaksanakan dengan menggunakan materi Teknik Olah dan Kemasan Makanan Cepat Saji. Media yang digunakan pada pembelajaran siklus II adalah *handout* dan kartu *Make a Match* yang berfungsi untuk permainan menjodohkan kartu. Penyampaian dalam pembelajaran Prakarya Aspek Pengolahan dalam siklus II menggunakan metode ceramah dan presentasi dari siswa saat siswa telah melakukan permainan menjodohkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban. Permainan dalam pembelajaran Prakarya Aspek Pengolahan siklus II dibuat dengan menjodohkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban dengan adanya batasan waktu selama 10 menit. Dalam hal ini guru sengaja untuk membuat permainan tanpa adanya batasan waktu agar siswa dapat belajar untuk disiplin dengan cara memanfaatkan waktu dengan sebaik mungkin, sehingga siswa tetap fokus pada apa yang dikerjakan. Pada permainan siklus II, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang sudah berhasil menyelesaikan dengan cepat dan tepat. Kelompok yang berhasil meraih juaranya antara lain, juara pertama dimenangkan oleh kelompok II, juara kedua dimenangkan oleh kelompok III dan juara ketiga dimenangkan oleh kelompok I.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan metode pembelajaran *Make a Match* memberikan perbedaan dengan pembelajaran yang sudah ada. Dengan metode pembelajaran *Make a Match*, siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, adanya kerjasama yang baik pada setiap siswa dalam memecahkan masalah, siswa mulai mempunyai keberanian untuk mengutarakan pendapatnya melalui kegiatan presentasi, terjadinya komunikasi dua arah antara guru dengan siswa sehingga interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih baik, dan siswa lebih antusias selama kegiatan pembelajaran dengan adanya suasana belajar yang menyenangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian tindakan kelas tentang peningkatan pemahaman siswa kelas VII B dalam mata pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan dengan metode pembelajaran *Make a Match* di SMP Negeri 10 PADANG dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Siklus I

a) Terdapat peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran teori mata pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan dengan menerapkan metode pembelajaran *Make a Match*. Hasil penelitian siklus I menunjukkan hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan presentase peningkatan mencapai 71,87% dengan rata-rata dari 6,62 menuju 7,89.

2. Siklus II

a) Terdapat peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran teori mata pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan dengan materi Teknik Olah dan Kemasan Makanan Cepat Saji dengan menerapkan metode pembelajaran *Make a Match*. Hasil penelitian siklus I menunjukkan hasil *pre test* dan *post test* menunjukkan presentase peningkatan mencapai 81,25% dengan rata-rata dari 7,25 menuju 8,62.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, maka peningkatan pemahaman siswa kelas VII C pada mata pelajaran Prakarya Aspek Pengolahan dengan metode pembelajaran *Make a Match* di SMP Negeri 10 PADANG, diajukan sejumlah saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sebaiknya pihak sekolah mendorong tenaga pendidik/guru untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan menerapkan metode pembelajaran *Make a Match*.

2. Bagi Guru

- a. Dengan hasil penelitian ini, sebaiknya guru menerapkan metode pembelajaran *Make a Match* dalam proses pembelajaran di kelas, agar nantinya kualitas pembelajaran semakin membaik.
- b. Guru diharapkan selalu menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum memulai proses belajar mengajar..
- c. Guru diharapkan membimbing lebih lanjut bagi siswa yang belum dapat memenuhi batas ketentuan minimal.
- d. Guru diharapkan dapat membagi alokasi waktu dengan baik dalam penerapan metode pembelajaran *Make a Match*
- e. Guru diharapkan dapat mengarahkan siswa yang aktif di kelas agar nantinya pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. 1997. *Classroom Instructional and Management*. New York: Mc. Graw Hill Companies
- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, Supardi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*
Jakarta: Rineka Cipta

- Artzt, A.F & Syaloz-Femia.1999. *Cooperative Learning, Mathematics Teacher*, Vol.83, pp 448-449
- Asma, Nur. 2006. Model Pembelajaran Kooperatif. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan
- Curran, Lorna. 1994. *Lessons for Little Ones: Language Arts: Cooperative Learning Lessons*. Kagan Cooperative Learning
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Degenng, I Nyoman Sudana. 1998. Pengorganisasian Pengajaran Berdasarkan Teori Elaborasi dan Pengaruhnya Terhadap Perolehan Belajar Informasi Verbal dan Konsep Disertasi untuk Memperoleh Gelar Doktor di Bidang Teknologi Pengajaran. Malang: FPS IKIP Malang
- Dimiyati & Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama 2009 tentang Kompetensi Dasar SMP. Pdf
- Ditjen POM. 2001. *Kebijakan Nasional. Pengembangan Obat Tradisional*. Jakarta: Departemen Kesehatan RI