

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Pengertian Belajar

Menurut pengertian secara psikologis, mengatakan belajar adalah suatu perubahan didalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan kepribadian atau suatu pengertian. H. C. Whiterington (dalam Eveline Siregar dan Hartini Nara, 2010 : 4). Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baik secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya ( Slameto, 2010 : 2).

Belajar adalah proses untuk membuat perubahan dalam diri manusia dengan cara berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor ( Purwanto, 2014 : 43). Menurut Sardiman ( 2012 : 21 ) belajar dapat dikatakan sebagai rangkaian jiwa raga, psiko – fisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cita, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Belajar merupakan proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh yang meliputi ranah ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Proses belajar yang mengaktualisasikan ranah-ranah tersebut tertuju pada bahan belajar tertentu (Dimiyati dan Mudjiono, 2006 : 18 ).

Dari berbagai pendapat yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa Belajar adalah suatu proses yang disadari dan dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai hasil dari pengalaman serta latihan yang dialaminya.

## B. Faktor – Faktor yang mempengaruhi Belajar

Menurut Dalyono ( 1997 : 55 – 60 ) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dikelompokkan menjadi 2 golongan, yaitu :

1. Faktor Internal ( yang berasal dari dalam diri ) dan diuraikan dalam beberapa bagian yaitu :

a. Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang selalu tidak sehat, sakit kepala, demam, pilek, batuk dan sebagainya, dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar.

b. Intelegensi dan bakat

Intelegensi dan bakat ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang memiliki intelegensi tinggi umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung naik. Sebaliknya, orang yang intelegensi rendah, cenderung mengalami ksukaran dalam belajar.

c. Minat dan Motivasi

Minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang juga besar pengaruhnya terhadap pencapaian prestasi belajar. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang rendah akan menghasilkan prestasi yang rendah. Sedangkan motivasi merupakan suatu perubahan yang terjadi pada diri seseorang yang muncul adanya gejala perasaan, kejiwaan dan emosi sehingga mendorong individu untuk melakukan atau bertindak sesuatu yang disebabkan karena kebutuhan, keinginan dan tujuan.

d. Cara belajar

Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor psikologis akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Menurut Djamrah (2008 : 61) menyatakan bahwa, ada beberapa cara belajar yang baik yaitu :

a) mempunyai fasilitas dan perabot belajar, b) mengatur waktu belajar , c) mengulang bahan belajar, d) membaca buku, e) membuat ringkasan dan ikhtisar, f) mengerjakan tugas, g) memanfaatkan perpustakaan. Cara belajar disekolah, cara belajar ini yaitu : a) masuk kelas tepat waktu, b) memperhatikan pelajaran guru, c) prestasi belajar siswa

2. Faktor Eksternal ( yang berasal dari luar diri )

a. Keluarga

Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurangnya perhatian dan bimbingan orang tua, rukun atau tidaknya kedua orang tua, akrab atau tidaknya hubungan orang tua dengan anak anak, tenang atau tidaknya situasi dalam rumah, semuanya itu turut mempengaruhi pencapaian prestasi hasil belajar siswa atau prestasi belajar.

b. Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas/perlengkapan disekolah dan sebagainya, semua ini turut mempengaruhi keberhasilan belajar anak.

c. Masyarakat

Bila disekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar

d. Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat penting dalam mempengaruhi prestasi belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, susana sekitar, keadaan lalu lintas, iklim dan sebagainya.

### C. Pengertian Aktivitas Belajar

Menurut Sriyono (1992 : 13), aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar, sedangkan menurut Hamalik (2010 : 28), belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Aspek tingkah laku tersebut adalah pengetahuan, pengertian, kebiasaan, ketrampilan, apresiasi, emosional, bimbingan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap.

Menurut Sardiman (2010:100), aktivitas belajar itu adalah aktivitas yang berisifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar ke dua aktivitas itu harus selalu berkait. Lebih lanjut lagi, Hamalik (2010:171) mengemukakan bahwa pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri.

Menurut Sardiman ( 2011 : 78 ) Faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas siswa yaitu :

1. Kebutuhan Biologis, insting adalah proses biologis lebih menekankan pada mekanisme pembawaan biologis.
2. Unsur-unsur kejiwaan adalah komponen-komponen manusia yang melakukan aktivitas.
3. Perkembangan kebudayaan manusia adalah pengaruh kebudayaan atau kehidupan masyarakat.

Disini siswa akan menjadi aktif, karena adanya motivasi yang didorong oleh berbagai macam kebutuhan, siswa sebagai suatu organisme yang memiliki potensi untuk berkembang. Oleh karena itu, tugas pendidik adalah membimbing dan menyediakan situasi dan kondisi yang kondusif, agar siswa dapat mengembangkan bakat dan potensinya.

#### **D. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan hal yang dapat diundang dari dua sisi yaitu siswa dan guru (Dimiyati dan Mudjino, 2006 : 250) dari sisi siswa. Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan (Purwanto:54).

Menurut Sardiman (2008 : 45), hasil akhir dalam sebuah pembelajaran (hasil belajar “) yang mesti diupayakan dan baru bisa dikatakan hasil belajar itu betul betul baik, apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Hasil belajar itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh siswa. Dalam hal ini guru juga akan menghadapi ujian. Kalau pengajaran itu tidak tahan lama dan cepat menghilang, berarti hasil belajar itu tidak efektif.
- 2) Hasil itu merupakan pengetahuan “asli”. Pengetahuan hasil proses belajar mengajar itu bagi siswa seolah olah telah merupakan bagian kepribadian bagi diri setiap siswa, sehingga akan mempengaruhi pandangan dan acara mendekati suatu masalah.

Intinya Hasil Belajar merupakan produk aktif dari aktivitas pembelajaran yang memberikan pemahaman kepada siswa untuk mampu memecahkan suatu permasalahan yang datang dari dalam (internal) maupun dari luar (eksternal) itu sendiri yang digunakan secara lama (tahan lama).

Menurut Sudjana (2013: 49), mengatakan bahwa ada tiga aspek yang meliputi hasil belajar:

- 1) Aspek kognitif, merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Aspek afektif, merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan sikap atau tingkah laku siswa, seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar dan menghargai guru serta teman sekelas.
- 3) Aspek psikomotorik, merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan keterampilan serta kemampuan bertindak.

## E. Pembelajaran *Kooperatife Learning*

### 1. Pengertian Pembelajaran Kooperatife

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau/tim kecil yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda. Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (reward), jika kelompok mampu menunjukkan prsetasi yang di persyaratkan Wina Sanjaya (2006 : 240).

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran (Isjoni, 2009 : 14).

Dengan demikian, Pembelajaran Kooperatif bergantung pada efektivitas kelompok-kelompok siswa tersebut. Dalam pembelajaran ini, guru diharapkan mampu membentuk kelompok-kelompok kooperatif dengan berhati-hati agar semua anggotanya dapat bekerja bersama-sama untuk memaksimalkan pembelajarannya sendiri dan pembelajaran teman-teman satu kelompoknya. Masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab mempelajari apa yang disajikan dan membantu teman-teman satu anggota untuk mempelajarinya juga Miftahul huda (2011 :32).

Menurut Aris Shoimin ( 2014:45) Kooperatif Learning adalah Kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengontruksi konsep dan menyelesaikan persoalan.

#### **F. Ciri-ciri pembelajarn kooperatif**

Arend dalam Trianto ( 2007 : 47 ) menyatakan bahwa pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar.
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- 3) Bila memungkinkan, anggota kelompok, berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin, yang beragama dan
- 4) Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok dari pada individu

#### **G. Unsur-unsur pembelajaran kooperatif**

Menurut Lungdren dalam Isjoni (2009 : 16 ), unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif adalah :

- 1) Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”
- 2) Para Siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa atau peserta didik lain dalam kelompoknya, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi
- 3) Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama



- 4) Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggung jawab di antara para anggota kelompok
- 5) Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok
- 6) Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar
- 7) Setiap siswa akan diminta memepertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif learning merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikap sesuai dengan kehidupan nyata dimasyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersma-sama diantara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas dan perolehan belajar siswa dengan model pembelajaran ini apabila suatu prsoses pembelajaran berjalan dengan melibatkan siswa secara langsung maka akan memberikan hasil belajar baik pula.

#### **H. Langkah-langkah pembelajaran Kooperatif**

Menurut Rusman ( 2012 : 211 ) terdapat enam langkah utama atau tahapan didalam pelajaran yang menggunakan Pembelajaran Kooperatif Learning, pelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar.

Langkah-langkah pembelajaran Kooperatif adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.1 langkah – langkah pembelajaran Kooperatif**

Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar
Tahap 2 Menyampaikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan
Tahap 3 Mengorganisasi siswa kedalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing – masing kelompokmempresentasikan hasil kerjanya
Tahap 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Rusman ( 2012 : 211).

## I. Pembelajaran Kooperatif *Make a Match*

### 1. Pengertian kooperatif *Make a Match*

Model Pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran. Ciri utama Model *Make a Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua usia tingkatan usia anak (Lie, 2003:54)

Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu-kartu. Berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban pertanyaan-pertanyaan tersebut (Istarani, 2011:63).

Pengaruh Metode *Make a Match* dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Menurut Aris Shoimin ( 2014 : 98 ), Karakteristik Model Pembelajaran *Make a Match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan Model *Make a Match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Siswa yang pembelajarannya dengan model *make a mach* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.

## 2. Langkah – langkah dalam pembelajaran *Make a Match*

Menurut Aris Shoimin (2014 : 98), adapun langkah – langkah pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review ( satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban)
- b. Setiap siswa mendapat satu buah kartu
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang
- d. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya ( kartu soal/kartu jawaban )
- e. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
- f. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya
- g. Membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

### **J.** Kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif *Make a Match*

Menurut Lie (2007 : 56 ) kelebihan dan kekurangan Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* dalam proses belajar mengajar sebagai berikut

#### **Kelebihan *Make a Match* :**

- a. Siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana belajar aktif dan menyenangkan
- b. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa
- c. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi
- d. Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* bisa digunakan semua mata pelajaran

- e. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran
- f. Kerja sama sesama siswa terwujud dengan dinamis
- g. Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh siswa.

**Kekurangan *Make a Match* :**

- a. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan
- b. Waktu yang tersedia perlu dibatas jangan sampai terlalu banyak bermain – main dalam proses pembelajaran
- c. Kelas yang gemuk ( lebih dari 30 siswa/kelas) jika kurang bijaksana muncul suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali. tentu saja kondisi ini akan mengganggu ketenangan belajar kelas dikiri kanannya. apalagi jika gedung kelas tidak kedap suara. tetapi hal ini bisa diantisipasi dengan menyepakati beberapa komitmen ketertiban dengan siswa sebelum pertunjukan dimulai. Pada dasarnya mengendalikan kelas itu tergantung bagaimana kita memotivasi nya pada langkah pembukaan.

**K. Hubungan Model *Make a Match* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar**

Salah satu bentuk Pembelajaran yang diharapkan dapat Meningkatkan Belajar siswa di SMK adalah menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* merupakan penerapan yang dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya dapat diberi poin ( Rusman, 2010: 223).

Pembelajaran tipe *Make a Match* akan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Motivasi tergantung dari guru berhasil atau tidaknya guru terhadap siswanya dalam memberikan motivasi (Sardiman, 2012:76).

Karakteristik Model Pembelajaran *Make a Match* adalah adanya permainan mencari pasangan. Permainan mencari pasangan menggunakan kartu yang berisi soal dan jawaban soal dari kartu lain. Siswa mencoba menemukan jawaban dari soal dalam kartunya yang terdapat pada kartu yang dipegang siswa lain. Model pembelajaran tipe *Make a Match* cocok digunakan untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar siswa karena model pembelajaran ini siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi satu dengan yang lainnya, suasana belajar dikelas dapat diciptakan sebagai suasana permainan, ada kompetisi antara siswa untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topik pembelajaran serta adanya penghargaan, sehingga siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan

Menurut Isjoni (2009:67), bahwa model mencari pasangan (*Make A Match*) yaitu model yang dikembangkan oleh Loma Curran (1994). Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Model ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia.

Bentuk diskusi dengan mencari pasangan adalah bentuk pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas sambil bermain dengan teman, pada suasana yang menyenangkan tetapi mengena dan sampai pada sasaran, karena siswa berkompetisi untuk lebih cepat menemukan pasangannya dari kartu atau jawaban yang dibawa masing-masing siswa. Peserta didik yang mendapat kartu soal

mencari peserta didik yang mendapat kartu jawaban yang cocok, demikian pula sebaliknya.

Menurut Lie ( 2007:56), Kelebihan dari *Make a Match* ini adalah bisa membuat siswa aktif dalam pembelajaran dan membuat suasana menyenangkan. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, sebagai saran melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi dan munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.

Menurut Tarmizi Ramadhan (2008) model pembelajaran *Make a Match* memiliki kelebihan diantaranya :

- 1) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan
- 2) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa
- 3) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **L. Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang dilakukan Dwi Septi Anggraini ( 2015 ) yang berjudul “Penerapan *Make a Match* meningkatkan Aktivitas dan hasil belajar siswa. Pada siklus I aktivitas belajar siswa sebesar 56,66 % mengalami peningkatan sebesar 18,57 % menjadi 75,23 %. Pada siklus ke II. Selain aktivitas belajar, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 68,33, mengalami peningkatan sebesar 8,05 menjadi 76,38 pada siklus II. Selain rata-rata hasil belajar siswa diperoleh juga persentase ketuntasan hasil belajar pada siswa siklus I sebesar 57,14 % mengalami peningkatan sebesar 23,82 % menjadi 80,96 % pada siklus ke II . pada akhirnya penelitian siswa dinyatakan tuntas karena ketuntasan belajar siswa kelas VIB mencapai  $\geq 75$  %.

Penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Hafitri (2016) yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Menggunakan Handout untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Biologi siswa kelas VII SMPN Gambut Mutiara Kabupaten Pelalawan Tahun Ajaran 2016”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* menggunakan Handout dapat Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Biologi siswa kelas VII SMPN Gambut Mutiara Kabupaten Pelalawan Tahun Ajaran 2016. Hasil analisis data nilai kognitif siswa rata-rata daya serap nilai kognitif sebelum PTK yaitu 70,78 % mengalami peningkatan sebesar 11,19 % pada siklus I menjadi 81,97 %, dan pada Siklus II mengalami peningkatan sebesar 3,48 % menjadi 85,45 %.

Penelitian yang dilakukan Nisa Fitriani ( 2014 ) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Meningkatkan Hasil Belajar siswa pada mata Pelajaran Perpajakan kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Tipe *Make a Match* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Perpajakan siswa kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat pada siklus I dengan rata-rata 86,3 dan ketuntasan belajar siswa secara klasikal 72,2 % meningkat pada siklus ke II dengan rata-rata 93,3 dan ketuntasan belajar siswa secara Klasikal 100 %.

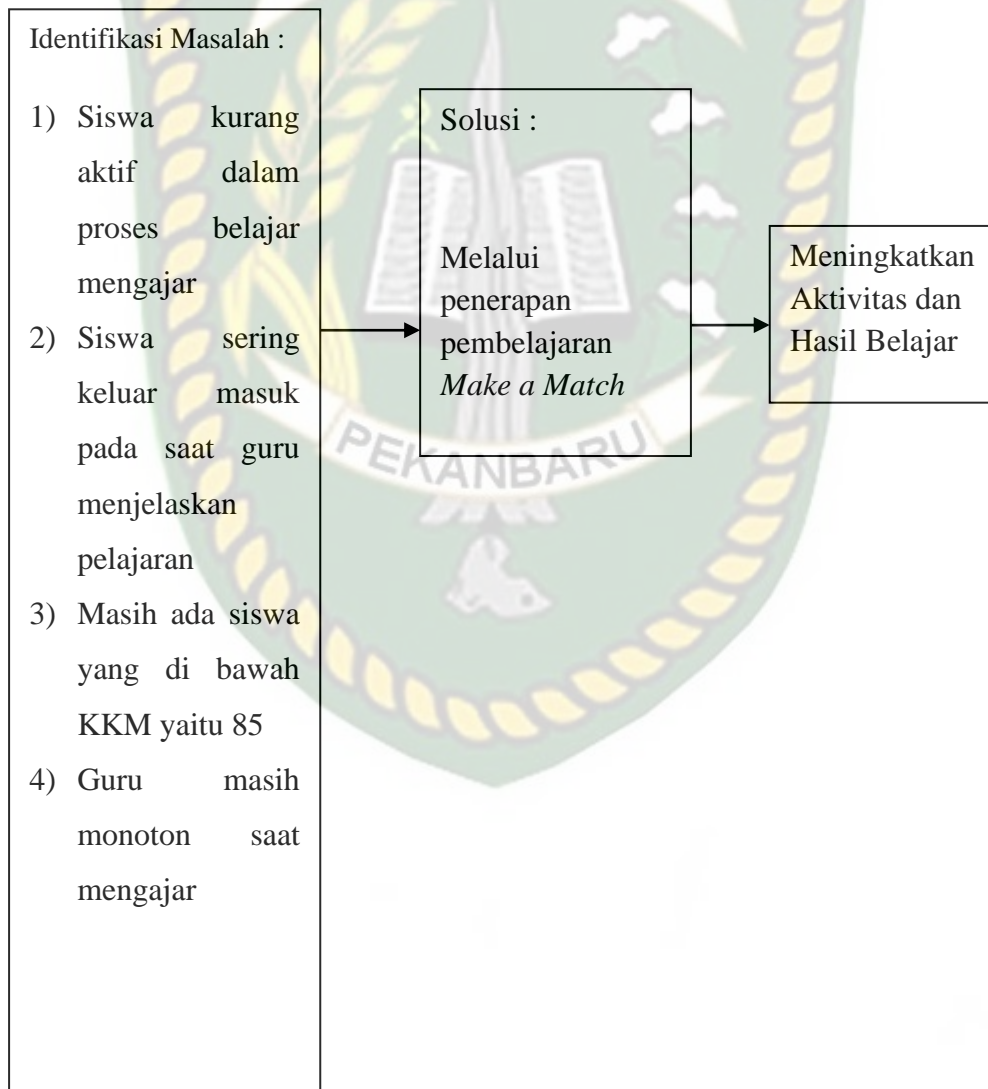
Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu bedanya dari segi variabelnya, dipenelitian yang saya lakukan untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kewirausahaan siswa dan dipenelitian saya menggunakan lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa yang bertujuan untuk mengetahui



apakah aktivitas siswa dan guru sudah sesuai dengan apa yang tercantum dalam lembar pengamatan, sehingga dapat diperbaiki pada siklus selanjutnya, sedangkan penelitian sebelumnya hanya menggunakan variabel Hasil belajarnya saja. Selain itu yang membedanya yaitu dari segi mata pelajaran.

### M. Kerangka Berfikir

Berdasarkan uraian teori, maka dapat dibangun kerangka berfikir sebagai berikut :



Dari masalah yang ada pada kerangka pemikiran diatas, maka dapat diberikan solusi dari masalah-masalah tersebut dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*. Dalam penerapan metode *Make a Match* dapat menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan sehingga dapat Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar siswa.

#### **N. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah “jika diterapkan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*, maka dapat Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kewirausahaan Kelas X ADP SMK Ibnu Taimiyah.

