

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* PADA MATA PELAJARAN BOGA DASAR UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X

Oleh :

Made Ari Okta Cahyani¹, Erpia Ordani Astuti² dan I Wayan Suryanto³

Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Fakultas Ekonomika dan Humaniora
Universitas Dhyana Pura Bali

Email : oktacahyani22@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah : 1) Untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa kelas X pada mata pelajaran boga dasar melalui penerapan model pembelajaran *make a match*; 2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran boga dasar melalui penerapan model pembelajaran *make a match*. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Terjadinya peningkatan kreativitas belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *make a match* pada siswa kelas X Resto 2 SMK Pariwisata Triatma Jaya. Hal ini dapat dilihat dari kreativitas belajar siswa pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* memperoleh persentase rata-rata 58,09% sedangkan pada siklus II dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* memperoleh rata-rata 81,42%. 2) Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa kelas X Resto 2 SMK Pariwisata Triatma Jaya setelah diterapkan model pembelajaran *make a match*. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* memperoleh persentase rata-rata 75,11% sedangkan pada siklus II dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* memperoleh persentase rata-rata 84,88%.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Make A Match*, Kreativitas Belajar, Hasil Belajar

Abstract

The purpose of this study were: 1) to determine the creativity improvement of the tenth grade on basic culinary subjects through the application of make a match learning model; 2) to determine the student learning improvement of tge tenth grade on basic culinary subjects through the application of Make A Match learning model. The results showed: 1) occur an increase in student creativity after applied of make a match model in X Resto 2 class at SMK Pariwisata Triatma Jaya. It can be seen from the students creativity in the first cycle by application of make a match model gained 58,09% while in the second cycle by implementing of make a match model gained 81,42%. 2) occur an increase in student learning outcomes after applied of make a match model in X Resto 2 class at SMK Pariwisata Triatma Jaya. It can be seen from the results of student learning outcomes in the first cycle by implementing of make a match model gained 75,11% while in the second cycle implementing of make a match model gained 84,88%.

Keywords: *Make A Match Model, Learning Creativity, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Manusia tidak akan bisa dipisahkan dari pendidikan karena tuntutan akan pengetahuan dan sumber daya manusia yang berkompeten akan terus meningkat. Tanpa adanya pendidikan maka manusia tidak bisa bersaing di era globalisasi ini. Pendidikan sebagai hak asasi

terhadap individu anak bangsa juga telah diakui dalam UUD 1945 pasal 31 ayat (1) yang menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Di Indonesia terdapat banyak sekolah-sekolah baik negeri maupun swasta yang ditujukan untuk memajukan pendidikan itu sendiri, salah satunya adalah Sekolah Menengah Kejuruan atau SMK.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu jenjang pendidikan menengah dengan kekhususan mempersiapkan lulusannya untuk siap bekerja. Pendidikan kejuruan mempunyai arti yang bervariasi namun dapat dilihat suatu benang merahnya. Pendidikan kejuruan adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada suatu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan daripada bidang-bidang pekerjaan lainnya (Evans dalam Rasto, 2012).

SMK memiliki banyak program keahlian. Program keahlian yang dilaksanakan di SMK menyesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja yang ada. SMK Pariwisata Triatma Jaya merupakan SMK program keahlian pariwisata yang memiliki 4 kompetensi keahlian yaitu: 1) Kompetensi Keahlian Tata Boga, 2) Kompetensi Keahlian Akomodasi Perhotelan, 3) Kompetensi Keahlian Teknologi Informasi, dan 4) Kompetensi Keahlian Tata Kecantikan. Dalam Kompetensi Keahlian Tata Boga siswa dibekali dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan dengan tenaga pendidik yang berkompeten dibidangnya agar siswa mampu bersaing dan siap bekerja di industri secara mandiri maupun di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Tingkat keberhasilan siswa dalam pendidikan ini tak luput dari adanya model pembelajaran yang dirancang untuk memajukan kualitas pendidikan dan proses pembelajaran itu sendiri.

Dari hasil observasi yang dilakukan di kelas X Resto 2 SMK Pariwisata Triatma Jaya khususnya pada mata pelajaran boga dasar didapatkan data sebagai berikut: 1) Kreativitas: observasi kreativitas belajar siswa yang dilakukan peneliti bersama dengan guru mata pelajaran boga dasar didapatkan hasil kreativitas belajar yang masih rendah yang disebabkan karena model pembelajaran yang diterapkan oleh guru hanya berupa ceramah sehingga potensi ide-ide kreativitas yang dimiliki siswa tidak dapat berkembang dan tersalurkan dengan baik, 2) Hasil belajar: dari 42 siswa kelas X Resto 2, hanya 21 siswa (50%) yang memperoleh nilai 80-90 dan lainnya masih memperoleh nilai di bawah KKM. Kreativitas dan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa daya tangkap siswa mengenai materi yang disampaikan guru berbeda-beda.

Hasil observasi di atas menunjukkan bahwa materi yang disampaikan oleh guru dengan

menggunakan model pembelajaran ceramah belum dapat dipahami dengan baik oleh sebagian siswa. Guru berfokus untuk memberikan penjelasan materi kepada siswa dan siswa hanya belajar dari buku teks saja, sehingga tidak adanya interaksi dalam kelas antar guru dan siswa yang mengakibatkan kurangnya respon siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Guru kurang mengembangkan metode-metode ajar dan kurang mengembangkan keterampilan mengajar yang dapat menarik perhatian siswa dan merangsang siswa untuk belajar. Guru sebaiknya mengembangkan model pembelajaran yang digunakan dalam kelas, agar dapat menarik minat dan semangat belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sempurna.

Salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas adalah model pembelajaran *make a match*, model ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Hal ini merupakan suatu ciri dari pembelajaran kooperatif bahwa pembelajaran kooperatif ialah pembelajaran yang menitikberatkan pada gotong royong dan kerja sama kelompok (Lie, 2002). Teknik *make a match* adalah teknik mencari pasangan, siswa digabung lalu mencari pasangan dari kartu yang mereka pegang. Keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik (Huda, 2011).

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *make a match* menurut Sani (2013:129-130) adalah sebagai berikut: (a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang telah dibahas sebelumnya. Kartu yang dibuat terdiri dari dua bagian, yakni kartu soal dan kartu jawaban. Jadi jumlah masing-masing kartu dan soal harus sama, (b) Setiap peserta didik mendapat satu buah kartu, ada yang memperoleh kartu soal dan ada yang memperoleh kartu jawaban, (c) Peserta didik yang memperoleh kartu soal memikirkan jawaban dari kartu yang dipegang, sedangkan yang memperoleh kartu jawaban memikirkan soal yang relevan, (d) Peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Guru memberikan nilai

(point) untuk setiap pasangan peserta didik yang dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktu yang ditentukan, (e) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Kegiatan dapat dilanjutkan beberapa putaran, dan (f) Guru memberikan penghargaan pada kelompok-kelompok yang memiliki nilai tertinggi, kemudian membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan.

Tujuan penelitian adalah (1) untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa kelas X pada mata pelajaran boga dasar melalui penerapan model pembelajaran *make a match*, (2) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran boga dasar melalui penerapan model pembelajaran *make a match*.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dengan melakukan pengamatan langsung atau observasi, wawancara dan dokumentasi. Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas yang menerapkan model *make a match* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Jenis dan Sumber Data

Jenis Data

Dalam setiap penelitian, peneliti dituntut untuk menguasai teknik pengumpulan data sehingga menghasilkan data yang relevan dengan penelitian. Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari :

1) Data Kualitatif

Metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Bogdan dan Taylor dalam Moleong, 2007). Jenis data yang diteliti adalah keterangan-keterangan dari guru pamong tentang kreativitas siswa.

2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. (Sugiyono, 2012). Jenis data yang diteliti adalah nilai seluruh siswa kelas X Resto 2 SMK Pariwisata Triatma Jaya

Sumber Data

Berdasarkan sumbernya data dibedakan menjadi 2, yaitu :

- 1) Data Primer, adalah data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya, yakni subjek penelitian atau informan yang berkenaan dengan variabel yang diteliti atau data yang diperoleh dari responden secara langsung (Arikunto, 2010). Dalam penelitian ini data primer diambil dari siswa kelas X Resto 2 SMK Pariwisata Triatma Jaya, berupa penjelasan siswa tentang pengertian, macam-macam, fungsi, cara perawatan peralatan memasak, pengertian dan jenis-jenis potongan sayuran.
- 2) Data sekunder, adalah data yang diperoleh dari teknik pengumpulan data yang menunjang data primer. Dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis serta dari studi pustaka. Dapat dikatakan data sekunder ini bisa berasal dari dokumen-dokumen grafis seperti tabel, catatan, SMS, foto dan lain-lain (Arikunto, 2010). Data sekunder dalam penelitian ini diambil dari literatur, artikel, serta situs internet yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

Metode Pengumpulan Data

Metode Observasi

Observasi dilakukan sebanyak 2 kali, pelaksanaannya dilakukan yaitu observasi pertama selama PPL oleh peneliti dimaksudkan untuk mengetahui proses pembelajaran di SMK Pariwisata Triatma Jaya dan menentukan waktu pelaksanaan penelitian. Observasi kedua dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *make a match* untuk melihat kreativitas siswa, dan hasil belajar setelah dilaksanakan penelitian.

Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan bersama wali kelas X Resto 2 untuk mengetahui masalah-masalah yang terjadi di dalam kelas dan bagaimana cara untuk mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*.

Metode Tes

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tes pengetahuan (kognitif) berupa tes *essay* yang berfungsi untuk mengetahui seberapa jauh

tingkat keberhasilan belajar siswa terhadap indikator pencapaian hasil belajar.

Teknik Analisis Data

Analisis Kreativitas Siswa

Langkah-langkah yang digunakan untuk menganalisis kreativitas belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Mengumpulkan dan mengkaji hasil belajar siswa yang dilaksanakan melalui lembar observasi kreativitas siswa. Pada lembar penilaian kreativitas siswa ini terdapat 5 aspek perilaku siswa yang diamati. Indikator yang digunakan untuk kreativitas siswa antara lain: (1) memiliki rasa ingin tahu, (2) mengatakan pendapat secara spontan/tidak malu-malu, (3) mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah, (4) mampu mengembangkan dan merinci gagasan, dan (5) ulet. Nilai pengembangan kreativitas siswa didapat dengan cara menilai kreativitas siswa yang dinyatakan dalam pernyataan kualitatif sebagai berikut:
 - a) BT = Belum Terlihat.
 - b) MT = Mulai Terlihat.
 - c) MB = Mulai Berkembang.
 - d) MK = Menjadi Kebiasaan.

Sumber : Supinah (2011)

- 2) Mencari rata-rata serta persentase rerata nilai hasil kreativitas siswa dengan rumus:

Persentase rerata (mean %)

$$\text{Mean} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Sumber : Arikunto (2010)

Analisis Hasil Belajar Siswa

Langkah-langkah yang digunakan untuk menganalisis hasil belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Mengumpulkan dan mengkaji hasil belajar siswa yang dilaksanakan melalui tes.
- 2) Mencari rata-rata serta persentase rerata nilai hasil belajar siswa dengan rumus:

Persentase rerata (mean %)

$$\text{Mean} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Sumber : Arikunto (2010)

- 3) Setelah mendapatkan rata-rata kreativitas siswa dan nilai hasil belajar siswa, maka hasilnya dikonversikan dalam pedoman konversi PAP terdapat dalam tabel 1

Tabel 1 Kriteria Penilaian Acuan Patokan

Persentase (%)	Skala Nilai	Keterangan
85 - 100	A	Sangat baik
75 - 84	B	Baik
60 - 74	C	Cukup
40 - 59	D	Kurang
0 - 39	E	Sangat kurang

Sumber : SMK Pariwisata Triatma Jaya (2016)

- 4) Mencari persentase ketuntasan klasikal siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil Penelitian Siklus I

Penelitian tindakan kelas pada siklus I dilakukan selama tiga kali pertemuan, yaitu dua kali pertemuan untuk pelaksanaan tindakan dan satu kali untuk pemberian tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Pada saat pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan observasi secara langsung untuk mengukur kreativitas siswa dengan mengisi lembar observasi kreativitas yang sudah disiapkan. Secara lebih rinci data hasil penelitian tentang kreativitas dan hasil belajar siswa pada siklus I akan dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Data Kreativitas Belajar Siswa Siklus I

Data kreativitas belajar siklus I diperoleh melalui data observasi kreativitas siswa yang disiapkan sendiri oleh peneliti. Pada lembar penilaian kreativitas siswa ini terdapat 5 aspek perilaku siswa yang diamati, yaitu: 1) memiliki rasa ingin tahu, 2) mampu mengatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, dan 3) mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah, 4) mampu mengembangkan dan memerinci gagasan, dan 5) ulet.

Nilai pengembangan kreativitas siswa didapat dengan cara menilai kreativitas siswa yang dinyatakan dalam pernyataan kualitatif sebagai berikut: 1) BT = Belum Terlihat, 2) MT = Mulai Terlihat, 3) MB = Mulai Berkembang, dan 4) MK = Menjadi Kebiasaan. Penilaian ini dilakukan selama proses

pembelajaran berlangsung dengan mengisi lembar kreativitas yang sudah disiapkan. Berdasarkan data kreativitas belajar siswa siklus I, didapatkan hasil seperti dalam table 2:

Tabel 2 Data Kreativitas Belajar Siswa Siklus I

Kriteria	Data/Hasil	Keterangan
Kreativitas Belajar Siswa	Persentase rerata nilai kreativitas belajar siswa 58,09%.	Setelah dikonversikan pada kriteria penilaian, kreativitas belajar siswa berada pada interval 40,0-59,0 pada kategori/kriteria kurang.

Sumber: Data yang telah diolah

2) Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

Data hasil belajar siswa didapatkan melalui tes hasil belajar pada siklus I. Tes hasil belajar diberikan pada siswa pada saat pertemuan ketiga setelah dua kali pelaksanaan tindakan. Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah butir-butir tes uraian sebanyak lima butir.

Nilai hasil belajar siswa pada siklus I tampak pada table 3:

Tabel 3 Hasil Belajar Siswa Siklus I

Kriteria	Data/Hasil	Keterangan
Hasil Belajar Siswa	Persentase rerata nilai hasil belajar siswa 75,11%.	Setelah dikonversikan pada kriteria penilaian, hasil belajar siswa berada pada interval 75,0-84,9 pada kategori/kriteria baik.
Ketuntasan Klasikal I	Persentase ketuntasan klasikal siklus I adalah 61,90%	Ketuntasan klasikal ini belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian.

Sumber: Data yang telah diolah

Refleksi Penelitian Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian siklus I yang mengukur kreativitas dan hasil belajar siswa, diperoleh hasil kreativitas siswa dengan

persentase rerata yaitu sebesar 58,09% atau berada pada kategori kurang. Sedangkan hasil belajar siswa diperoleh persentase rerata sebesar 75,11% atau berada pada kategori baik, dan ketuntasan klasikal belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian dengan persentase sebesar 61,90%.

Hal-hal yang telah dicapai pada siklus I dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* adalah:

1. Siswa mulai memperhatikan dengan tekun dan saksama saat guru memberikan penjelasan materi.
2. Saat proses belajar mengajar beberapa siswa mulai berani bertanya kepada guru ketika menemukan kesulitan dalam memahami materi pelajaran.
3. Siswa mulai terlihat antusias saat kegiatan diskusi berlangsung.
4. Melaksanakan instruksi yang diberikan guru dengan cukup baik.

Pencapaian yang didapat pada siklus I dilihat melalui rerata kreativitas dan hasil belajar siswa yang berada pada kriteria kurang (40,0-59,0) dan baik (75,0-84,9). Namun dalam pelaksanaan siklus I masih ditemukan beberapa hambatan dan kelemahan sehingga kriteria keberhasilan pada penelitian ini belum bisa tercapai. Adapun kelemahan-kelemahan yang terdapat pada siklus I adalah sebagai berikut:

1. Pada proses belajar mengajar berlangsung, banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran dan hanya sedikit yang mau memperhatikan dan mencatat apa yang dijelaskan oleh guru. Ini membuat siswa bingung dan gugup saat diminta guru untuk mengulang apa yang sudah diterangkan oleh guru sebelumnya.
2. Kurangnya sopan santun dari siswa terhadap guru. Pada saat guru menjelaskan materi, beberapa siswa menyela penjelasan guru dengan mengeluarkan kata-kata yang mengundang siswa lain untuk tertawa sehingga suasana kelas menjadi gaduh. Ini membuat guru menjadi kurang fokus saat mengajar dan butuh waktu yang cukup lama untuk membuat keadaan kelas menjadi kembali kondusif.
3. Siswa kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya. Ketika guru memberikan materi di kelas dan memberikan pancingan-pancingan berupa pertanyaan, terlihat beberapa siswa ingin menjawab dan menyampaikan gagasan yang

- dimiliki namun masih malu-malu untuk bicara karena takut akan ditertawai oleh temannya yang lain ketika jawaban murid tersebut tidak sesuai dengan pertanyaan gurunya.
4. Siswa kurang disiplin, ini terlihat dari beberapa siswa sibuk bermain *gadget* yang digunakan bukan untuk membuka situs internet untuk belajar atau sekedar mencari informasi tentang materi pelajaran pada hari itu, melainkan membuka aplikasi *Instagram*, yang digunakan untuk berfoto-foto bersama teman-temannya yang lain. Kegiatan ini menyebabkan siswa yang lain yang sedang mendengarkan guru tidak dapat berkonsentrasi untuk belajar karena terganggu oleh temannya yang sibuk berfoto-foto.
 5. Pada saat guru melempar pertanyaan pada salah satu siswa, siswa yang lainnya ikut menimpali dengan memberi jawaban, dan ini kemudian diikuti dengan hampir seluruh siswa di kelas, sehingga kelas menjadi ribut dan riuh oleh teriakan-teriakan siswa yang sedang menjawab pertanyaan dari guru.
 6. Pada saat guru membagikan kartu, beberapa siswa terlihat tidak sabar untuk membuka kartu, bahkan sudah ada yang terang-terangan membuka kartu yang didapatnya. Ini membuat siswa tersebut mulai bertanya-tanya dan mulai mencocokkan kartu dengan temannya yang lain, padahal waktu yang ditetapkan untuk mencocokkan kartu dan mencari pasangan belum dimulai oleh guru.
 7. Siswa sulit diatur, hal tersebut terlihat pada proses pembelajaran dengan model *make a match*, hampir seluruh siswa berlarian dalam kelas saat mencari pasangannya yang membawa kartu yang cocok. Guru menjadi kewalahan untuk mengatur siswa sehingga ruangan kelas menjadi sangat berantakan.
 8. Ketika siswa berhasil menemukan pasangan yang cocok dengan kartu yang dibawa, siswa tersebut berlarian menghampiri guru dengan berteriak kencang dan berebut untuk mendapat poin. Akibatnya meja guru menjadi penuh sesak oleh siswa sehingga guru menjadi kebingungan dan kehilangan konsentrasi untuk memeriksa kembali kartu yang telah dicocokkan siswa sebelum memberikan poin.
 9. Tidak adanya kesepakatan hukuman yang dibuat antara guru dan siswa sebelum pelaksanaan model pembelajaran *make a*

match yang mengakibatkan beberapa siswa terlihat santai dan tidak mau untuk ikut mencari pasangan kartu yang dibawanya. Guru hanya bisa menegur siswa tersebut agar bisa lebih aktif dalam kelas namun tidak bisa memberikan sanksi yang tegas pada siswa yang tidak dapat menemukan pasangannya karena tidak membuat peraturan sebelumnya.

Berdasarkan hal-hal yang telah dicapai dan kekurangan-kekurangan yang telah terjadi pada siklus I, maka peneliti bersama dengan guru mendiskusikan pelaksanaan tindakan kelas untuk selanjutnya akan dilaksanakan pada siklus II untuk mengukur konsistensi dan hal-hal yang telah dicapai dan memperbaiki kelemahan yang terjadi pada siklus I. Perbaikan dan tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menambahkan gambar-gambar dan tayangan video yang menarik pada *slide powerpoint* pada saat proses pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran agar siswa lebih tertarik, fokus serta mau memperhatikan guru dengan lebih saksama pada saat mengajar.
2. Ketika siswa menjawab pertanyaan dari guru namun jawaban siswa belum tepat, maka guru akan membimbing siswa tersebut agar tidak berkecil hati dan tetap mengapresiasi keberanian siswa tersebut. Jika jawabannya sudah benar, maka guru akan memberikan nilai tambahan pada siswa.
3. Memberikan kesempatan untuk siswa belajar dengan memanfaatkannya teknologi internet dari *gadget*-nya untuk mencari informasi terkait dengan mata pelajaran di hari itu dan tetap melakukan pengawasan agar tidak ada lagi siswa yang menyalahgunakan *gadget*-nya untuk hal yang tidak berkaitan dengan proses pembelajaran.
4. Memberikan bimbingan dan pengawasan yang lebih intensif kepada siswa yang sering membuat keributan di kelas, termasuk dengan memberikan pancingan berupa pertanyaan-pertanyaan, agar siswa tersebut bisa lebih berkonsentrasi dalam belajar.
5. Memberikan penjelasan kembali kepada siswa tentang tahapan dan prosedur dalam penerapan model pembelajaran *make a match*, dan memberikan sanksi bagi siswa yang sudah lebih dulu membuka kartunya sebelum waktu dimulai.

6. Membagi kelas menjadi tiga kelompok pada saat kegiatan mencocokkan kartu. Kelompok 1 dan 2 yang akan mencari pasangan kartu sedangkan kelompok 3 yang bertugas untuk menilai apakah kartu yang dicocokkan oleh teman-temannya di kelompok 1 dan 2 sudah sesuai soal dengan jawabannya atau belum sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lebih efektif dan optimal.
7. Membuat kesepakatan peraturan antara peneliti dan guru dengan siswa sebelum memulai proses pembelajaran agar siswa bisa lebih disiplin saat belajar. Selain itu juga adalah untuk mendorong siswa agar bisa saling menghargai satu sama lain, baik dengan teman-teman maupun dengan gurunya.

Hasil Penelitian Siklus II

Pada siklus II proses pembelajaran berlangsung selama 3 kali pertemuan yang terdiri dari 2 kali pertemuan pelaksanaan tindakan dan 1 kali pertemuan untuk pemberian tes hasil belajar. Pada saat pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan observasi secara langsung untuk mengukur kreativitas siswa dengan mengisi lembar observasi kreativitas yang sudah disiapkan. Secara lebih rinci data hasil penelitian tentang kreativitas dan hasil belajar siswa pada siklus II akan dijabarkan sebagai berikut.

1) Data Kreativitas Belajar Siswa Siklus II

Data kreativitas belajar siklus II diperoleh melalui data observasi kreativitas siswa yang disiapkan oleh peneliti. Nilai pengembangan kreativitas siswa didapat dengan cara menilai kreativitas siswa yang dinyatakan dalam pernyataan kualitatif sebagai berikut: 1) BT = Belum Terlihat, 2) MT = Mulai Terlihat, 3) MB = Mulai Berkembang, dan 4) MK = Menjadi Kebiasaan.

Berdasarkan data kreativitas belajar siswa siklus II, didapatkan hasil seperti pada table 4:

Tabel 4 Kreativitas Belajar Siswa Siklus II

Kriteria	Data/Hasil	Keterangan
Kreativitas Belajar Siswa	Persentase rerata nilai kreativitas belajar siswa 81,42%.	Setelah dikonversikan pada kriteria penilaian, kreativitas belajar siswa berada pada

		interval 75,0 – 84,9, pada kategori /kriteria baik.
--	--	---

Sumber: Data yang telah diolah

2) Data Hasil Belajar Siklus II

Data hasil belajar siswa didapatkan melalui tes hasil belajar pada siklus II. Tes hasil belajar diberikan pada siswa pada saat pertemuan ketiga setelah dua kali pelaksanaan tindakan. Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah butir-butir tes uraian sebanyak lima butir.

Nilai hasil belajar siswa pada siklus II seperti pada table 5:

Tabel 5 Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

Kriteria	Data/Hasil	Keterangan
Hasil Belajar Siswa	Persentase rerata nilai hasil belajar siswa 84,88%.	Setelah dikonversikan pada kriteria penilaian, hasil belajar siswa berada pada interval 75,0-84,9, kategori / kriteria baik.
Ketuntasan Klasikal	Persentase ketuntasan klasikal siklus II adalah 100%	Ketuntasan klasikal ini telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian.

Sumber: Data yang telah diolah

Refleksi Penelitian Siklus II

Selama proses pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II dilakukan 2 kali pertemuan dan ditemukan beberapa hal baik yang telah dicapai juga beberapa temuan yang terjadi pada siklus ini. Berikut ini beberapa pencapaian yang terjadi selama pelaksanaan siklus II yaitu:

1. Siswa lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran dan lebih berkonsentrasi untuk belajar serta ada inisiatif dari siswa sendiri untuk mencatat materi yang sedang diterangkan oleh guru di kelas.

2. Siswa lebih menghargai guru pada saat mengajar di kelas dengan tidak lagi menyela penjelasan guru dan lebih tertib pada saat proses pembelajaran.
3. Dalam proses pembelajaran terlihat kreativitas siswa meningkat dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus ini siswa sudah lebih bisa mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan materi, mampu mengemukakan pendapat, dapat mengembangkan pemikiran yang dimiliki serta lebih rajin dan tekun dalam belajar.
4. Siswa sudah lebih disiplin dalam proses pembelajaran. Tidak terlihat lagi siswa yang menyalahgunakan *gadgetnya* untuk membuka situs yang tidak berhubungan dengan materi belajar ataupun berfoto-foto, melainkan siswa mulai membuka situs internet untuk mencari referensi terkait dengan materi belajar pada hari itu.
5. Pada saat guru melempar pertanyaan pada salah satu siswa, siswa yang lainnya tidak lagi ikut menimpali dengan memberi jawaban yang akan menyebabkan kelas menjadi ribut namun siswa sudah mampu menghargai temannya yang menjawab pertanyaan dari guru dengan memberikan apresiasi berupa *applause*.
6. Karena guru telah membagi kelas menjadi tiga kelompok, siswa sudah lebih tenang saat proses mencocokkan kartu sehingga tidak terlihat lagi siswa yang berteriak serta berlarian yang membuat kelas menjadi gaduh dan berantakan.
7. Siswa sudah lebih antusias untuk mengikuti proses pembelajaran dengan model *make a match*, ini terlihat dari seluruh siswa telah ikut serta berperan aktif pada saat mencari pasangan untuk mencocokkan kartu sesuai dengan kartu yang dipegangnya.
8. Siswa memiliki pengetahuan yang lebih luas karena guru memberikan kesempatan siswa untuk belajar dari internet. Siswa menjadi lebih aktif untuk bertanya perihal hal-hal baru yang ditemui saat belajar dari internet.
9. Siswa menjadi lebih antusias dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran karena guru memberikan tayangan berupa video-video yang menarik terkait dengan materi pelajaran.
10. Sebaiknya guru menambahkan gambar-gambar maupun video yang menarik pada tayangan *powerpoint* agar proses pembelajaran tidak monoton, sehingga siswa

belajar menjadi lebih antusias dan menyenangkan.

Selain pencapaian positif yang telah terjadi pada siklus II, terdapat pula beberapa hal yang perlu menjadi pusat perhatian, yaitu:

1. Selama proses pembelajaran masih terdapat beberapa siswa yang memancing keributan dalam kelas sehingga menyebabkan konsentrasi siswa lain yang sedang belajar menjadi terganggu. Untuk mengatasi hal ini perlu pemahaman dan pendekatan khusus dari guru kepada siswa sehingga bisa ditemukan apa yang menyebabkan siswa tersebut sering membuat keributan di kelas sehingga guru bisa mencari solusi yang tepat untuk menangani masalah tersebut.
2. Selama proses pembelajaran masih terdapat siswa yang diam-diam membuka kartu yang dibagikan oleh guru sebelum waktu untuk mencari pasangan dimulai. Hal-hal yang dapat dilakukan untuk mengatasinya adalah guru harus memiliki sikap yang tegas untuk mengarahkan dan mengatur siswa agar siswa lebih tenang dan mengikuti pengarahan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan penjelasan di atas, pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* sudah dapat berjalan dengan efektif dan optimal. Penerapan model pembelajaran *make a match* yang optimal menyebabkan peningkatan terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa siklus II. Peningkatan-peningkatan tersebut telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditentukan. Pencapaian tersebut dapat dilihat dari kreativitas dan hasil belajar siswa berada pada kategori baik serta ketuntasan klasikal yang mencapai 100% pada siklus II. Berdasarkan hal tersebut maka pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan telah berhasil meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa sehingga penelitian ini dapat dihentikan pada siklus II.

Hasil penelitian melalui implementasi model pembelajaran *make a match* pada siswa kelas X Resto 2 di SMK Pariwisata Triatma Jaya dapat dinyatakan berhasil dan dapat menuntaskan permasalahan-permasalahan yang telah dirumuskan dalam penelitian ini yaitu terbukti efektif diterapkan pada mata pelajaran Boga Dasar serta mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian model pembelajaran *make a match*

yang ditemukan oleh peneliti sebelumnya di antaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aisyah, Nur Linda (2015) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga pada Kompetensi Dasar Potongan Bahan Makanan di SMK Negeri 1 Cerme, Gresik”. Hasil penelitian diketahui: 1) aktivitas guru dalam pengelolaan pembelajaran mencapai skor 3,65 dengan kategori sangat baik, 2) aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran mencapai skor 3,73 dengan kategori sangat baik, 3) respon siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan siswa menjawab “ya” mencapai 99%, 4) hasil belajar siswa pada penilaian sikap spiritual mencapai skor 3,48 dengan kriteria sangat baik, penilaian sikap sosial mencapai skor 3,62 dengan kategori sangat baik, penilaian tes hasil belajar dengan ketuntasan mencapai 87%. Hasil analisis data dengan menggunakan statistik nonparametrik *Mann-Whitney U-test* menunjukkan taraf signifikansi 0,01 yang berarti rata-rata nilai kelas penelitian lebih baik dari pada rata-rata nilai kelas paralelnya sehingga dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada kompetensi dasar potongan bahan makanan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Safitri, Liza Kurnia (2013) dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga Pada Mata Diklat Pelayanan Makan dan Minum di SMK Negeri 4 Yogyakarta”. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil Pelayanan Makan dan Minum antara metode pembelajaran ceramah dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada siswa Jurusan Jasa Boga SMK Negeri 4 Yogyakarta. Peningkatan skor *pretest* dan *pos-test* eksperimen yaitu 0,8361 dengan nilai *t* hitung sebesar 8,798 dengan signifikansi 0,000. Sedangkan peningkatan skor rerata *pretest* dan *post-test* kelompok kontrol yaitu 0,0611 dan nilai *t* hitung sebesar 8,798 dengan signifikansi sebesar 0,000. Dengan demikian kelas yang

menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lebih efektif meningkatkan kompetensi kognitif (pengetahuan) bila dibandingkan dengan pembelajaran ceramah dalam meningkatkan hasil belajar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Zahroh, Fathimah Nur (2013) dengan judul “Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas X Boga Pada Mata Pelajaran Melakukan Persiapan Pengolahan (MPP) Melalui Metode Pembelajaran *Make A Match* di SMK Negeri 1 Kalasan”. Hasil penelitian siklus I menunjukkan hasil *pre test* menunjukkan persentase ketuntasan siswa 4 % dengan rata-rata 5,53, sedangkan pada hasil *post test* menunjukkan persentase ketuntasan siswa mencapai 76% dengan rata-rata 7,91. Pada *pre test* siklus II menunjukkan persentase ketuntasan siswa 12 % dengan rata-rata 6,24, sedangkan hasil *post test* menunjukkan hasil 92% dengan rata-rata 8,79. Persentase peningkatan pada siklus I adalah 72% dan siklus II adalah 80%.

Hasil penelitian ini sesuai dan mampu membuktikan semua teori ataupun pendapat para ahli yaitu: 1) Sugiyanto (2010) bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. 2) Supriadi, dalam Rachmawati, (2005) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan. 3) Hamalik, (2007) Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hal tersebut menunjukkan bahwa memang benar model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada penelitian tindakan kelas terjadi peningkatan kreativitas belajar siswa kelas X Resto 2 di SMK Pariwisata Triatma Jaya setelah diterapkan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran boga dasar Tahun Pelajaran 2016/2017. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari kreativitas belajar siswa pada siklus I memperoleh persentase rerata 58,09% yang berada pada kategori “cukup”. Sedangkan pada siklus II persentase rerata kreativitas belajar siswa mencapai 81,42% yang berada pada kategori “baik”. Hal ini telah menunjukkan telah terjadi peningkatan kreativitas belajar siswa pada siklus II dengan peningkatan sebesar 23,33%.
2. Pada penelitian tindakan kelas terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas X Resto 2 di SMK Pariwisata Triatma Jaya setelah diterapkan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran boga dasar Tahun Pelajaran 2016/2017. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh persentase rerata 75,11% yang berada pada kategori “baik”. Sedangkan pada siklus II persentase rerata hasil belajar siswa mencapai 84,88% yang berada pada kategori “baik”. Hal ini telah menunjukkan telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II dengan peningkatan sebesar 9,77%.
3. Ketuntasan klasikal pada penelitian ini juga mengalami peningkatan dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran boga dasar di kelas X Resto 2 SMK Pariwisata Triatma Jaya Tahun Pelajaran 2016/2017. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari ketuntasan klasikal pada siklus I dengan persentase rerata 61,9% sedangkan pada siklus II ketuntasan klasikal mencapai 100%. Hal ini menunjukkan telah terjadi peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 38,1%.

DAFTAR RUJUKAN

Aisyah, Nur Lindah 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A*

Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga pada Kompetensi Dasar Potongan Bahan Makanan di SMK Negeri 1 Cerme, Gresik”

Amri, Sofran. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum*. Prestasi Pustaka. Jakarta.

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Rineka Cipta. Jakarta.

Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.

Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning (Memperaktikan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas)*. PT. Gramedia Widiasarana. Jakarta.

Lorna Curran. 1994. *Metode Pembelajaran Make a Match*. Jakarta. Pustaka Belajar

Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.

Rachmawati, Yeni & Euis Kurniati. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Depdikbud. Jakarta.

Rasto, 2012, Pendidikan Kejuruan, http://file.upi.edu/Direktori/FPEB/PRODI_PENDIDIKAN_MANAJEMEN_PERKAN_TORAN/132296305RASTO/Manajemen%20Pendidikan/Tinjauan%20Pustaka/Pendidikan%20Kejuruan.pdf, diunduh tanggal 24 November 2016.

Safitri, Liza Kurnia. 2013. *Penerapan Metode Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga Pada Mata Diklat Pelayanan Makan dan Minum di SMK Negeri 4 Yogyakarta*

Sugiyanto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yuma Pustaka. Surakarta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta. Bandung.

Supinah, dan Parmi. 2011. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Matematika di SD*. Kemendiknas. Jakarta.

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Zahroh, Fathimah Nur. 2013. *Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas X Boga Pada Mata Pelajaran Melakukan Persiapan Pengolahan (MPP) Melalui Metode Pembelajaran Make A Match di SMK Negeri 1 Kalasan*