

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
ELEKTRONIKA DASAR KELAS X TEKNIK ELEKTRONIKA INDUSTRI SMK NEGERI 2
BOJONEGORO.**

Rudianto Isworo

S1 Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
rudiantoisworo@mhs.unesa.ac.id

Tri Rijanto

Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
tririjanto@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk mata pelajaran teknik elektronika dasar pada kelas X TEI di SMK Negeri 2 Bojonegoro, serta mengetahui kualitas produk perangkat pembelajaran yang telah dihasilkan sehingga layak digunakan dilihat dari: Kevalidan, dan hasil belajar.

Desain penelitian menggunakan *research and development (R&D)*. Data yang dikumpulkan adalah data validasi silabus, RPP, dan modul. hasil belajar siswa setelah menggunakan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) dari ketiga aspek yang divalidasi, yaitu aspek materi & bahasa, Tampilan & Penggunaan, serta Bahasa didapatkan rata – rata validasi dari seluruh aspek sebesar 92,2%. Dari rata- rata tersebut maka perangkat pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat dinyatakan dengan kategori sangat valid, (2) Penilaian ketuntasan hasil belajar siswa dilakukan dengan melakukan observasi selama proses pembelajaran berlangsung dan didapatkan nilai rata – rata lebih besar dari nilai KKM yaitu dengan rata – rata 80,87, dan kelulusan klasikal lebih dari 80% yaitu dengan persentase 81,25%. Maka dari hasil tersebut dapat dikatakan berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: perangkat pembelajaran, *make a match*, validasi, dan hasil belajar siswa.

Abstract

This study aims to develop cooperative learning type of *make a match* for basic electronics engineering in class X TEI in SMK Negeri 2 Bojonegoro, and to know the quality of instructional device product that has been produced so that it is feasible to be seen from: Kevalidan, and learning result.

Research design using *research and development (R & D)*. The data collected are data validation of syllabus, RPP, and module. result of learning of student after using cooperative learning type *make a match*.

The results showed that: (1) of the three validated aspects, ie material & language aspects, Display & Use, and Language obtained average validation of all aspects of 92.2%. From the aforementioned average, the cooperative learning type of *make a match* can be expressed in very valid category, (2) Assessment mastery of student learning outcomes conducted by observation during the learning process took place and obtained an average value greater than the KKM value that is with an average of 80.87, and classical graduation more than 80% that is with percentage 81,25%. So from the results can be said successful to improve student learning outcomes.

Keywords: learning devices, *make a match*, validity, and student learning outcomes.

PENDAHULUAN

Menurut Djamarah dalam Pradnyani, dkk (2013) Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Menurut pendapat oleh peter sheal, sesuai dengan ”kerucut pengalaman belajar”, dia menyatakan (hasil penelitian)

bahwa peserta didik yang hanya mengandalkan “penglihatan” dan “pendengaran” dalam proses pembelajarannya akan memperoleh daya serap kurang dari 50%. Di sisi lain, dalam melaksanakan proses belajar mengajar, kurang dari 20% guru yang menggunakan alat bantu pembelajaran. Kurang dari 30% guru yang selalu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari (Amri, 2013:2). Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu

atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (*experience*). Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan, (*knowledge*), atau *a body of knowledge* (Suyono dan Hariyanto, 2012:9).

Skinner berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Dalam belajar ditemukan hal berikut: (1) Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon pembelajar; (2) Respon si pembelajar; dan (3) Konsekuensi yang bersifat menguatkan respon tersebut (Dimiyati dan mudjiono, 2013:9).

Gagne berpendapat bahwa dalam belajar terdiri dari tiga tahap yang meliputi Sembilan fase. Tahapan itu sebagai berikut: (1) persiapan untuk belajar; (2) pemerolehan dan untuk perbuatan (*performansi*); dan (3) alih belajar. Pada tahap persiapan dilakukan tindakan mengarahkan perhatian, pengharapan dan mendapatkan kembali informasi. Pada tahap pemerolehan dan *performansi* digunakan untuk persepsi selektif, sandi semantik, pembangkitan kembali dan respon, serta penguatan. Tahap alih belajar meliputi pengisyratan untuk membangkitkan, dan pemberlakuan secara umum (Dimiyati dan mudjiono, 2013:12). Roger, dkk. (1992) menyatakan pembelajaran kooperatif merupakan aktifitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota lain (Huda, 2014:29).

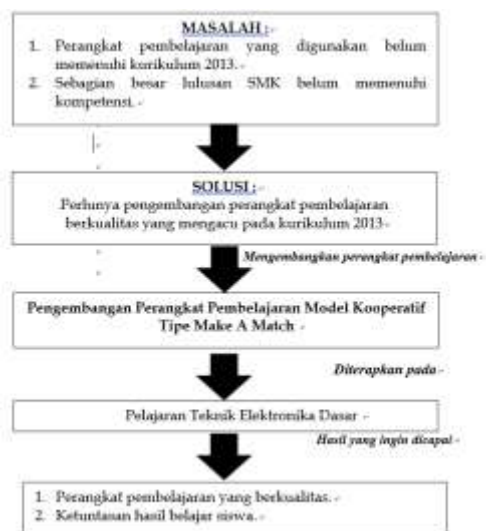
Parker (1994) mendefinisikan kelompok kecil kooperatif sebagai suasana pembelajaran di mana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama. Sementara itu, menurut Johnson dan Johnson (1998) pembelajaran kooperatif berarti *working together to accomplish shared goals* (bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama). Dalam suasana kooperatif, setiap anggota sama-sama berusaha mencapai hasil yang nantinya bisa dirasakan oleh semua anggota kelompok. Dalam konteks pengajaran, kooperatif sering kali didefinisikan sebagai pembentukan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari siswa-siswa lain (Huda, 2014:31).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ke sekolah SMKN 2 Bojonegoro pada mata pelajaran Teknik Elektronika Dasar melalui lembar angket studi pendahuluan dan lembar *need assessment* diketahui bahwa model dan perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru di SMKN 2 Bojonegoro pada mata

pelajaran Teknik Elektronika Dasar dirasa masih kurang efektif, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, hal ini mengakibatkan proses belajar mengajar cenderung berpusat kepada guru sehingga siswa cenderung pasif. Guru bisa mencoba menggunakan metode pembelajaran lain dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa agar lebih aktif dalam menerima materi pelajaran, melalui pengembangan perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti diharapkan proses belajar mengajar akan lebih efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga hasil yang dicapai sesuai dengan yang diharapkan.

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) untuk menghasilkan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada mata pelajaran teknik elektronika dasar, dan (2) untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada mata pelajaran teknik elektronika dasar. *Make a Match* merupakan bagian dari metode struktural yang menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola-pola interaksi siswa. Struktur-struktur tersebut memiliki tujuan umum diantaranya untuk meningkatkan penguasaan isi akademik dan mengajarkan keterampilan sosial (Sugiyanto, 2010).

Johnson dan beberapa rekannya memublikasikan hasil meta analisis mereka terhadap 122 studi yang meneliti pengaruh pembelajaran kooperatif, kompetitif, dan individualistik terhadap prestasi belajar siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat memberikan pencapaian dan produktivitas yang lebih tinggi dari pada pembelajaran kompetitif, dan individualistik. Dalam meta analisis selanjutnya yang dilakukan pada 98 studi yang meneliti pengaruh pembelajaran kooperatif, kompetitif, dan individualistik terhadap daya tarik interpersonal di antara individu-individu yang homogeny dan heterogen, menemukan bahwa pengalaman belajar pembelajaran kooperatif ternyata lebih diminati oleh siswa-siswa yang heterogen (Huda, 2014:13). Lihat Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka berfikir

Subjek pada penelitian ini adalah 32 siswa kelas X TEI di SMKN 2 Bojonegoro. Penelitian pengembangan perangkat pembelajaran model kooperatif tipe Make a Match menggunakan metode Research and development (R&D), dengan langkah-langkah penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

METODE

Jenis penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and development* (R&D) lihat gambar 1, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011:297). Produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini berupa perangkat pembelajaran model kooperatif tipe *Make a Match* pada mata pelajaran teknik elektronika dasar yang akan diuji di SMK Negeri 2 Bojonegoro.



Gambar 2. Langkah penelitian R&D

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar validasi yang diberikan kepada dosen ahli dan guru teknik elektronika industri di SMKN 2 Bojonegoro dan tes hasil belajar untuk siswa.

Dalam penelitian ini produk yang akan dikembangkan dalam pengembangan perangkat pembelajaran yaitu: (1) Silabus, (2) Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran/RPP, dan (3) Materi ajar.

Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

No	Aspek/ Faktor	Indikator
1.	Kompetensi Dasar	Kesesuaian rumusan kompetensi dasar dengan silabus yang sudah ada.
2.	Indikator	Kesesuaian indikator dengan silabus.
3.	Tujuan Pembelajaran	Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator.
4.	Bahasa	a. Kebenaran tata bahasa yang digunakan, sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang berlaku . b. Bahasa sesuai EYD. c. Kesederhanaan struktur kalimat. d. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan.
5.	Format	a. Kejelasan pembagian materi. b. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf yang digunakan.
6.	Sumber dan Sarana Belajar	a. Kesesuaian LP 1 dengan tujuan pembelajaran. b. Kesesuaian LP 2 dengan tujuan pembelajaran. c. Kesesuaian LP 3 dengan tujuan pembelajaran. d. Kesesuaian LP 4 dengan tujuan pembelajaran. e. Kesesuaian LP 5 dengan tujuan pembelajaran.
7.	Kegiatan Belajar Mengajar	a. Kesesuaian sintaks pembelajaran dengan metode pembelajaran. b. Ketepatan metode pembelajaran dengan KD yang diambil
8.	Alokasi Waktu	Kesesuaian alokasi waktu dengan durasi penyampaian materi

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Silabus

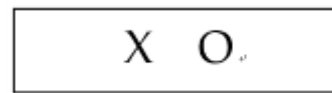
No	Aspek/ Faktor	Indikator
1.	Perwajahan dan Tata Letak	Judul meliputi Nama sekolah, Mata Pelajaran, Kelas/Semester, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Alokasi Waktu Semua komponen silabus terletak dalam satu halaman Penggunaan huruf yang sesuai Teks terbaca dengan jelas
2.	Isi	Indikator dibuat secara urut sesuai dengan Kompetensi

No	Aspek/ Faktor	Indikator
		Dasar
		Materi yang diajarkan sesuai dengan Kompetensi Dasar
		Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan materi pembelajaran
		Indikator meliputi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, keterampilan (proses dan psikomotor)
		Kesesuaian penilaian dengan indikator (teknik penilaian, bentuk instrumen, dan instrumen penelitian)
		Kesesuaian alokasi waktu dengan materi yang dibahas
		Kelengkapan sumber belajar
		Daftar pustaka
3.	Bahasa	Menggunakan bahasa Indonesia yang benar sesuai dengan EYD
		Sesuai dengan tingkat pemahaman siswa
		Tidak mengandung makna yang membingungkan

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Validasi LKS

No	Aspek/Faktor	Indikator
1	Ilustrasi	a. LKS disusun sistematis b. Objek/gambar pada LKS proporsional c. Gambar/tabel cukup jelas dan ditata sesuai dengan materi
2	Bahasa	a. Bahasa mudah dipahami b. Bahasa sesuai EYD c. Bahasa yang digunakan dapat menjelaskan materi yang disampaikan
3	Materi Pembelajaran	a. Isi dan LKS sesuai dengan materi yang tercantum dalam kurikulum b. Kebenaran konsep dari isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran c. Pertanyaan/tugas dalam LKS mendorong keaktifan siswa

Pada tahap uji coba produk, rancangan penelitian yang digunakan pada tes hasil belajar menggunakan *One Shot Case Study*. Berikut ini gambar desain rancangan penelitian.



Gambar 3. *One Shot Case Study*

Keterangan:

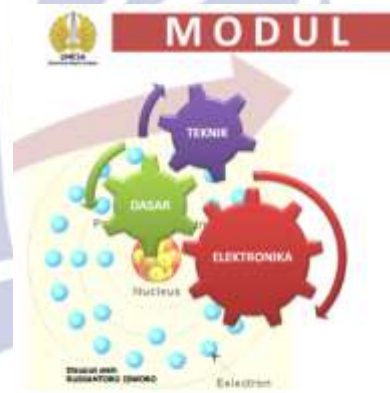
X = Treatment yang diberikan(perangkat pembelajaran model kooperatif tipe Make a Match pada mata pelajaran teknik elektronika dasar).

O = Nilai post-test (perangkat pembelajaran model kooperatif tipe Make a Match pada mata pelajaran teknik elektronika dasar).

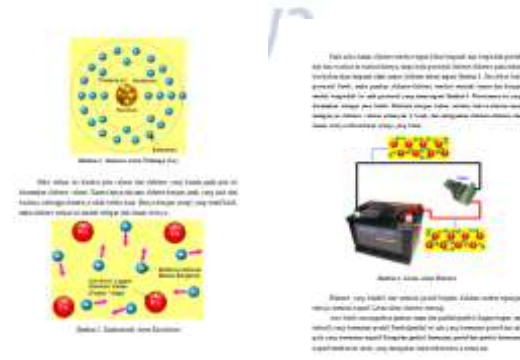
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Skripsi ini menghasilkan modul pembelajaran teknik elektronika dasar, yang divalidasi dan kemudian diuji cobakan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar berikut gambar modul teknik elektronika dasar.



Gambar 4. Sampul modul eletronika dasar.



Gambar 5. Isi modul pembelajaran teknik elektronika dasar

Hasil penelitian dan interpretasi terhadap hasil penelitian akan diuraikan sebagai berikut. Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran. Perangkat Pembelajaran yang dikembangkan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Silabus, dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti telah divalidasi oleh para ahli, yaitu 2 dosen ahli dan 1 guru ahli, validasi perangkat pembelajaran dilakukan sebelum melaksanakan penelitian.

Berdasarkan hasil uji validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) diperoleh hasil rata-rata skor untuk validator pertama sebesar 4,6 dengan kategori Sangat Kuat, validator kedua dengan rata-rata sebesar 4,9 dengan kategori Sangat Kuat, dan validator ketiga dengan rata-rata sebesar 4,3 dengan kategori Sangat Kuat. Sedangkan hasil rata-rata ketiga validator diperoleh skor 92,2 dengan kategori Sangat Kuat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan hasil uji validasi Silabus diperoleh hasil rata-rata skor untuk validator pertama sebesar 4,4 dengan kategori Kuat, validator kedua dengan rata-rata sebesar 4,9 dengan kategori Sangat Kuat, dan validator ketiga dengan rata-rata sebesar 4,5 dengan kategori Sangat Kuat. Sedangkan hasil rata-rata ketiga validator diperoleh skor 91,6 dengan kategori Sangat Kuat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Silabus ini dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan hasil uji validasi LKS diperoleh hasil rata-rata skor untuk validator pertama sebesar 4,6 dengan kategori Sangat Kuat, validator kedua dengan rata-rata sebesar 4,7 dengan kategori Sangat Kuat, dan validator ketiga dengan rata-rata sebesar 4,4 dengan kategori Sangat Kuat. Sedangkan hasil rata-rata ketiga validator diperoleh skor 91,1 dengan kategori Sangat Kuat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Silabus ini dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Berdasarkan hasil validasi perangkat pembelajaran, diperoleh informasi secara umum perangkat pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan skor rata-rata 81,4 atau berkategori baik dengan berada pada tingkat kelayakan yang baik, sehingga perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai pembelajaran dengan sedikit revisi.

Dari data hasil tes belajar siswa menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match telah berjalan dengan baik, siswa juga mau melakukan apa yang di arahkan oleh guru sehingga dapat memahami materi yang diberikan dengan bukti hasil belajar yang meningkat dan telah mencapai KKM 80 dengan nilai rata-rata 80,87. Dan ketuntasan kelas telah mencapai kriteria ketuntasan kelas yaitu 80% dengan nilai ketuntasan kelas yaitu 81,25% Dari hasil tersebut model

pembelajaran kooperatif tipe Make a Match dapat dikatakan berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari data hasil tes belajar siswa menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match telah berjalan dengan baik, siswa juga mau melakukan apa yang di arahkan oleh guru sehingga dapat memahami materi yang diberikan dengan bukti hasil belajar yang meningkat dan telah mencapai KKM 80 dengan nilai rata-rata 89. Dan ketuntasan kelas telah mencapai kriteria ketuntasan kelas yaitu 85% dengan nilai ketuntasan kelas yaitu 100% Dari hasil tersebut model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match dapat dikatakan berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Pelaksanaan penelitian pengembangan perangkat pembelajaran model kooperatif tipe Make a Match dilaksanakan pada semester ganjil 2017/2018 di SMK Negeri 2 Bojonegoro. Berdasarkan hasil uji validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini dapat digunakan tanpa revisi. Berdasarkan hasil uji validasi Silabus bahwa Silabus ini dapat digunakan tanpa revisi. Berdasarkan hasil uji validasi Silabus diperoleh hasil bahwa Silabus ini dapat digunakan dengan sedikit revisi. Berdasarkan hasil validasi perangkat pembelajaran, diperoleh informasi secara umum perangkat pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan skor rata-rata 81,4 atau berkategori baik dengan berada pada tingkat kelayakan yang baik, sehingga perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai pembelajaran dengan sedikit revisi.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar ranah kognitif siswa yang dibelajarkan dengan model kooperatif tipe Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pelaksanaannya dapat mengaktifkan siswa dan mengurangi dominasi guru. Siswa memiliki semangat dalam berdiskusi dan menemukan sendiri pengetahuan yang telah diperoleh dari guru sehingga daya ingat mereka lebih lama. Pembelajaran kooperatif tipe Make a Match adalah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik. (Trianto dalam suhardi, dkk, 2014).

Hasil belajar ranah afektif siswa yang dibelajarkan dengan model kooperatif tipe Make a Match dapat meningkatkan nilai afektif siswa dari setiap pertemuan. Hal ini disebabkan pada perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match siswa diberi kesempatan

berbicara untuk memberikan pendapat dan mendengarkan pendapat antar siswa sehingga secara tidak langsung, siswa dilatih bersikap baik dalam menerima dan menyampaikan informasi.

Hasil belajar ranah psikomotor siswa yang dibelajarkan dengan model kooperatif tipe Make a Match menunjukkan hasil yang baik dengan keseluruhan siswa dikategorikan tuntas belajarnya secara individu maupun klasikal. Hal ini dikarenakan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match merupakan tipe pembelajaran yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan semangat kerjasama dalam kelompok serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagi ide-ide, sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami materi guna mengerjakan praktikum psikomotor.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:(1) Berdasarkan hasil validasi perangkat pembelajaran, diperoleh informasi secara umum perangkat pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan skor rata-rata 81,4 atau berkategori baik dengan berada pada tingkat kelayakan yang baik, sehingga perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai pembelajaran dengan sedikit revisi. (2) Hasil tes belajar siswa menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match telah berjalan dengan baik, siswa juga mau melakukan apa yang di arahkan oleh guru sehingga dapat memahami materi yang diberikan dengan bukti hasil belajar yang meningkat dan telah mencapai KKM 80 dengan nilai rata-rata 80,87. Dan ketuntasan kelas telah mencapai kriteria ketuntasan kelas yaitu 80% dengan nilai ketuntasan kelas yaitu 81,25% Dari hasil tersebut model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match dapat dikatakan berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa, data hasil tes belajar siswa pada ranah kognitif menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match telah berjalan dengan baik, siswa juga mau melakukan apa yang di arahkan oleh guru sehingga dapat memahami materi yang diberikan dengan bukti hasil belajar yang meningkat dan telah mencapai KKM 80 dengan nilai rata-rata 89. Dan ketuntasan kelas telah mencapai kriteria ketuntasan kelas yaitu 85% dengan nilai ketuntasan kelas yaitu 100% Dari hasil tersebut model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match dapat dikatakan berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran antara lain sebagai berikut:(1) Perangkat pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe Make a Match sebagai alternative penunjang kegiatan dalam proses belajar mengajar agar proses belajar menjadi lebih menarik dan untuk meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar, (2) Model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match dapat digunakan sebagai inovasi, sehingga pendekatan ini dapat diterapkan pada mata diklat lain yang sesuai, dan (3) Guru hendaknya lebih kreatif dalam menggunakan model pembelajaran dan dalam menyusun materi yang akan disajikan untuk meningkatkan motivasi siswa agar lebih giat dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. 2013. Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dkk. (2013). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hariyanto dan Suyono. 2012. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Huda, Miftahul. 2014. Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mudjiono dan Dimyati. 2013. Belajar&Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugianto. 2010. Model-model pembelajaran inovatif. Surakarta: Yuma Pustaka.