

## KAJIAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

**Melinda Nurhalizah**

S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
[melindahalizah@mhs.unesa.ac.id](mailto:melindahalizah@mhs.unesa.ac.id)

**Sri Dwiyanti, S.pd., M.PSDM**

Dosen S1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya  
[sridwiyanti@unesa.ac.id](mailto:sridwiyanti@unesa.ac.id)

### Abstrak

Model pembelajaran adalah pola yang dilaksanakan guru sebagai acuan dalam merencanakan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dikelas X Kecantikan Kulit dan Rambut SMK Negeri 1 Lamongan diperoleh bahwa metode dan model pembelajaran yang digunakan masih konvensional sehingga hasil pembelajaran belum mencapai pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Solusi dalam permasalahan tersebut maka perlu diterapkan inovasi model pembelajaran yang menarik. Model pembelajaran tipe *make a match* merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk diterapkan dalam pembelajaran karena menggunakan unsur media permainan kartu. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki perbedaan mendasar dibanding model pembelajaran langsung dan kelompok karena setiap siswa atau anggota kelompok harus menguasai pembelajaran dan memiliki tanggung jawab masing-masing untuk menemukan jawaban dari pertanyaan yang telah didapat. Siswa juga saling menjaga kerja sama yang baik, melatih keterampilan sosial yang efektif dengan tanggung jawab mencari pasangan kartu menjadikan setiap siswa memiliki jiwa kepemimpinan untuk mencari solusi atas masalah tersebut. Model pembelajaran ini cocok digunakan dalam kompetensi dasar kecantikan kulit dan rambut karena dapat meningkatkan pemahaman siswa secara teori melalui pembelajaran yang dilakukan dengan permainan kartu sehingga menambah minat siswa dalam belajar.

Tujuan penelitian adalah untuk mengkaji literatur tentang model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini dilakukan dengan melakukan penelusuran pustaka berupa artikel dan jurnal yang relevan serta dapat dipertanggung jawabkan. Analisis penelitian ini menggunakan prosedur penelitian studi pustaka. Hasil pustaka atau literatur menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari banyaknya teori yang mendukung model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** model pembelajaran, *make a match*, hasil belajar

### Abstract

*The learning model is a pattern implemented by the teacher as a reference in planning learning. Based on the results of observations in Class X Skin and Hair Beauty Vocational School 1 Lamongan obtained that the methods and learning models used are still conventional so that learning outcomes have not yet reached the Minimum Mastery Criteria (KKM). Solutions to these problems need to be applied to an interesting learning model innovation. Make a match type of learning model is one type of learning model that is interesting and fun to be applied in learning because it uses the elements of a card game media. The make a match cooperative learning model has a fundamental difference compared to the direct and group learning models because each student or group member must master learning and have their respective responsibilities to find answers to questions that have been obtained. Students also maintain good cooperation with each other, train effective social skills with the responsibility of finding pairs of cards to make each student have the soul of leadership to find solutions to these problems. This learning model is suitable for use in the basic competencies of skin and hair beauty because it can improve students' understanding in theory through learning done with card games so as to increase student interest in learning.*

*The purpose of the study was to examine the literature on make a match type cooperative learning models to improve student learning outcomes. This type of research is carried out by searching the literature in the form of articles and journals that are relevant and can be justified. The analysis of this study uses the literature study research procedure. Literature or literature results state that the make a match type of cooperative learning model can improve student learning outcomes. This can be seen from the many theories that support the cooperative learning model type make a match and succeed in improving student learning outcomes.*

**Keywords:** learning models, *make a match*, learning outcomes.

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran penting karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Selain itu dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan sebagai tempat pembelajaran dalam membentuk kepribadian, karakter, tingkah laku dan sikap terhadap peserta didik agar menjadi pribadi yang lebih baik.

Pembentukan karakter dan intelektual para generasi penerus bangsa dipengaruhi oleh lembaga atau penyelenggara pendidikan negara tersebut. Sekolah merupakan wadah atau penyelenggara proses belajar mengajar dalam membimbing, membina dan mengembangkan kemampuan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan sesuai dengan jenjang atau tingkatnya. Salah satunya adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu dengan memiliki kemampuan keterampilan keras (*hard skill*) dan keterampilan lunak (*soft skill*) (Sudira, 2012:13). Keterampilan tersebut menjadi nilai tambah kualitas lulusan SMK dibanding lulusan pendidikan yang lain. Hal ini diperkuat oleh Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yang menyebutkan tujuan SMK adalah meningkatkan kemampuan siswa untuk dapat mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian serta menyiapkan siswa memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap yang profesional.

Menurut Isjoni (2012:13) SMK adalah salah satu lembaga pendidikan yang bertanggung

jawab menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan, keterampilan dan keahlian sehingga lulusannya dapat mengembangkan kinerja apabila terjun dalam duni kerja. SMK merupakan jenjang sekolah menengah sebagai lanjutan dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau bentuk lain yang sederajat. SMK menyediakan banyak sekali program keahlian yang dapat dipilih sesuai kemampuan siswa.

SMK Negeri 1 Lamongan adalah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri tertua di Kabupaten Lamongan yang didirikan pada tanggal 5 Juni 1989. SMK Negeri 1 Lamongan merupakan alih fungsi dari Sekolah Pendidikan Guru (SPG) Negeri Lamongan. Program keahlian atau jurusan terdiri dari Akuntansi Keuangan Lembaga, Perbankan Syariah, Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran, Bisnis Daring dan Pemasaran, Teknik Pendingin dan Tata Udara, Multimedia, Produksi dan Siaran Program Televisi, Perhotelan, Tata Kecantikan Kulit dan Rambut, dan Tata Boga. Jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut terdapat salah satu mata pelajaran kecantikan dasar. Mata pelajaran ini mempelajari tentang kegiatan-kegiatan dasar yang dilakukan didalam bidang kecantikan dan juga pengetahuan mengenai struktur kulit, struktur rambut, peralatan perawatan kulit, peralatan perawatan rambut, peralatan perawatan tubuh dan merias wajah, pengurutan kulit kepala, perawatan kulit kepala dan rambut, dan penataan sanggul.

Berdasarkan wawancara dengan guru Kecantikan Dasar di SMK Negeri 1 Lamongan bahwa penerapan model pembelajaran yang dilakukan guru rata-rata masih menggunakan metode ceramah atau berpusat pada guru dan model yang digunakan kurang bervariasi sehingga mengakibatkan keaktifan siswa berkurang. Berikut adalah nilai yang diperoleh siswa pada saat melakukan ulangan harian kecantikan dasar tahun pelajaran 2018/2019 seperti pada tabel 1.

**Tabel 1** Nilai Ulangan Harian Kecantikan Dasar Kelas X Kecantikan Dasar tahun ajaran 2018/2019.

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Presen-tase	Keterang-an
1	$\geq 75$	15	44,12%	Tuntas
2	$\leq 75$	19	55,88%	Tidak Tuntas
	Total	34	100%	

Dari hasil pengamatan didapatkan bahwa nilai rata-rata pada mata pelajaran Kecantikan Dasar dikelas X tahun ajaran 2018/2019 masih banyak yang dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan dapat dikatakan hasil belajarnya rendah. Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 34 siswa nilainya masih dibawah KKM 75, berarti 44,11% siswa belum dikatakan tuntas.

Solusi untuk mengatasi permasalahan diatas yaitu menerapkan model pembelajaran yang menarik, menyenangkan, memotivasi dan meningkatkan keaktifan siswa. Model pembelajaran adalah pola yang dilaksanakan guru sebagai acuan dalam merencanakan pembelajaran (Suprijono, 2014:6). Model pembelajaran memiliki banyak jenis, salah satu yang sesuai untuk mengatasi permasalahan diatas adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan proses belajar dengan adanya sistem kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dibuat dengan menyenangkan (Isjoni, 2010:27). Berdasarkan tujuan pembelajaran kooperatif, maka pendidikan kejuruan atau SMK salah satu karakteristiknya adalah mempersiapkan peserta didik memasuki lapangan kerja maka tidak terlepas dari dunia industri dimana harus menguasai dan terampil menurut keahliannya (Rudi Salam dkk, 2016:175). Pembelajaran kooperatif sendiri memiliki banyak tipe yaitu *jigsaw*, *think pair share*, *need head together*, *make a match* dan lain sebagainya. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat

mengatasi permasalahan diatas adalah tipe *make a match* (Huda, 2017:251).

Menurut Suprijono (2014) model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan untuk mencari pasangan melalui kartu-kartu, dimana kartu-kartu tersebut berisi kartu jawaban dan kartu pertanyaan. Keunggulan dari model ini adalah siswa diberikan tugas untuk mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai suatu topik dan suasana yang menyenangkan (Rusman, 2011:223). Model pembelajaran ini diterapkan dengan teknik berupa siswa diberi tugas untuk mencari pasangan soal dan jawaban sebelum batas waktu yang telah ditentukan serta siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan mendapat poin.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terlebih dahulu diadakan latihan kerjasama kelompok. Hal ini bertujuan untuk mengenal dan memahami karakteristik masing-masing individu dan kelompok (Mikran dkk, 2013:11). Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami bahwa: (1) model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* bertujuan untuk menumbuhkan sikap saling menghormati, menumbuhkan sikap tanggung jawab, meningkatkan percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah, (2) merupakan model pembelajaran yang menuntut anak didik aktif dalam pembelajaran, keterampilan – keterampilan mulai dari tingkat awal maupun tingkat mahir yang memiliki anak didik akan terlihat dalam pembelajaran ini, (3) lingkungan dalam pembelajaran *make a match* diusahakan demokratis, anak didik diberi kebebasan untuk mengutarakan pendapat (Djumianti, 2010:35). Model pembelajaran ini memiliki perbedaan mendasar dibanding model pembelajaran langsung dan kelompok karena setiap siswa atau anggota kelompok harus menguasai pembelajaran dan memiliki tanggung jawab masing-masing untuk menemukan jawaban dari pertanyaan yang telah didapat. Siswa juga saling menjaga kerja sama yang baik, melatih keterampilan sosial yang

efektif dengan tanggung jawab mencari pasangan kartunya menjadikan setiap siswa memiliki jiwa kepemimpinan untuk mencari solusi atas masalah yang dihadapi. Dalam hal ini guru memberikan pembelajaran keterampilan sosial secara tidak langsung yang dibutuhkan siswa dalam bekerja sama serta guru dapat mengawasi perilaku siswa pada saat pembelajaran berlangsung (Huda, 2011:80-83).

Model pembelajaran tipe *make a match* merupakan salah satu jenis metode pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran karena menggunakan unsur media permainan kartu. Hal ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti dan memahami materi pembelajaran (Dedi Rohendi dkk, 2010:11). Model pembelajaran ini diterapkan dengan teknik berupa siswa diberi tugas untuk mencari pasangan soal dan jawaban sebelum batas waktu yang telah ditentukan serta siswa yang dapat mencocokkan kartu akan mendapat poin.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: 1) Bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*? 2) Bagaimana sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa?

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mendiskripsikan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, 2) Mendiskripsikan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan, maka perlu dilakukan penelitian tentang “Kajian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”.

## PEMBAHASAN

Model pembelajaran merupakan pola yang dilakukan guru sebagai acuan untuk merencanakan pembelajaran (Suprijono, 2014:46). Penggunaan

model pembelajaran bisa membantu peserta didik dalam berfikir kritis untuk mendapatkan ide dan menggali ketrampilan. Model pembelajaran adalah suatu konsep yang mengatur berjalannya suatu pembelajaran dalam konsep tersebut terdapat prosedur yang sistematis dan mengatur siswa untuk mencapai sebuah tujuan didalam suatu pembelajaran. berjalannya suatu pembelajaran akan ditentukan oleh konsep dari pembelajaran itu sendiri. Sebagai pengarah proses pembelajaran (Hamdani, 2015:29). Model pembelajaran ini digunakan agar siswa merasa tidak bosan dan dapat tercipta suasana yang kondusif. Upaya tepat dalam mengorganisasi pengalaman belajar dalam mencapai tujuan belajar adalah model pembelajaran (Kurniasih, 2016:18). Guru harus selektif dalam memilih sebuah model yang cocok terhadap kemampuan anak didiknya serta materi yang diajarkan supaya dapat diterapkan secara optimal dan efektif untuk menunjang keberhasilan dalam proses belajar.

Menurut Ibrahim (dalam Hamdani, 2015:112) manfaat model pembelajaran kooperatif meliputi pemahaman yang lebih mendalam pada materi, motivasi belajar meningkat, dapat meningkatkan hasil belajar, menjadikan siswa lebih aktif sehingga sikap apatis berkurang, menerima perbedaan pendapat, melatih siswa untuk saling bertanggung jawab, menghargai pendapat orang lain. Ciri-ciri model pembelajaran kooperatif yaitu semua siswa mempunyai peran, adanya hubungan timbal balik diantara siswa, setiap anggota kelompok bertanggung jawab akan keberhasilan kelompoknya, guru hanya membantu kelompok dalam mengembangkan keterampilan kelompoknya dan guru hanya berinteraksi apabila diperlukan saja (Hamdani, 2011:31). Dengan memperhatikan perihal tersebut maka dicoba untuk menggali penggunaan salah satu metode yang telah dikenal yaitu melalui pembelajaran model kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan siswa dengan hasil belajar.

Menurut (Fathurrohman, 2015:48) tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah membuat keberhasilan individu yang ditentukan melalui keberhasilan kelompok. Sehingga berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung menggunakan sistem kompetensi, yang mana keberhasilan individu ditentukan oleh kegagalan orang lain. Maka dari itu tujuan pembelajaran kooperatif ini terbagi menjadi 3 hal diantaranya:

a. Hasil belajar akademik

Pembelajaran kooperatif ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep yang sulit serta meningkatkan prestasi akademik peserta didik. (Huda dalam Fathurrohman, 2015:48).

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Ibrahim (dalam Fathurrohman, 2015:49) menyatakan bahwa pembelajaran ini akan memberikan peluang bagi peserta didik dari berbagai latar belakang mulai dari ras, budaya, kelas sosial, kemampuan dan ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif juga memberi peluang dalam kondisi bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik.

c. Pengembangan keterampilan sosial

Siswa dapat melatih keterampilan yang menjadi bekal hidup dalam bermasyarakat diantaranya keterampilan bekerja sama (dalam Fathurrohman, 2015:49).

Menurut (Miftahul Huda, 2017:184) model pembelajaran kooperatif ini memiliki banyak sekali varian didalamnya hingga 54 jenis model pembelajaran kooperatif. Namun peneliti hanya mencantumkan 7 jenis model pembelajaran kooperatif diantaranya adalah:

- a. *Student Teams Achievement Devisions* (STAD)
- b. *Teams Games Turnaments* (TGT)
- c. *Numbered Head Together* (NHT)
- d. *Think Pair Share* (TPS)
- e. *Jigsaw*

f. *Talking Stick*

g. *Make A Match*

Lorna Curran telah mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada tahun 1994. Siswa bisa belajar dengan menyenangkan dan menguntungkan dengan memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Semua mata pelajaran bisa menggunakan model pembelajaran ini dan untuk semua tingkat usia didik (Rusman, 2010:223). Strategi penting yang harus digunakan guru dalam sebuah pembelajaran dikelas salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan tujuan mendalami materi, menggali materi, dan *edutainment*. Jenis model pembelajaran salah satunya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan unsur permainan yang dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa adalah model pembelajaran kooperatif *make a match* (Huda, 2015:76). Diharapkan siswa dapat berpartisipasi aktif, kreatif dan lebih maksimal dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru sehingga akan meningkatkan hasil belajar secara optimal berdasarkan tujuan yang hendak dicapai. Selain itu pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru kepada guru tentang model pembelajaran lain yang dapat diterapkan.

Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut (Miftahul Huda, 2017:253) memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut :

a. Kelebihan *make a match*

1. Aktivitas belajar siswa baik fisik maupun kognitif dapat meningkat.
2. Model ini menyenangkan karena adanya unsur permainan.
3. Dapat meningkatkan motivasi siswa dan pemahaman siswa terhadap materi.
4. Untuk melatih keberanian siswa sangatlah efektif.
5. Dapat melatih kedisiplinan siswa untuk menghargai waktu belajar.

b. Kekurangan *make a match*

1. Akan terdapat banyak waktu yang sia-sia jika strategi tidak dipersiapkan dengan baik.
2. Banyak siswa yang mungkin malu berpasangan dengan lawannya pada awal permainan.
3. Akan ada siswa yang kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru jika guru tidak mengarahkan dengan baik.
4. Dalam memberi hukuman kepada siswa harus bijaksana agar siswa tidak malu dengan temannya.

Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut (Miftahul Huda, 2017:252) adalah terbagi menjadi enam fase yaitu sebagai berikut:

Fase I: Penyampaian Tujuan Pembelajaran dan Penyajian Informasi Materi

- a. Guru memeriksa kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran.
- b. Guru memberikan motivasi pada siswa.
- c. Siswa diminta untuk merumuskan pertanyaan mengenai pengetahuan sebelumnya yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.
- d. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- e. Guru membagikan *hand out* kepada siswa sebagai sumber materi yang akan dipelajari.
- f. Guru menyampaikan materi tentang perawatan kulit kepala dan rambut.

Fase II: Pengorganisasian Siswa dalam Kelompok

- a. Guru membagi siswa menjadi dua kelompok besar.
- b. Guru memberikan nama kelompok A dan kelompok B.
- c. Guru meminta dua kelompok tersebut untuk duduk saling berhadapan.

Fase III: Pembagian Kartu Pasangan dan Penyampaian Mekanisme Pembelajaran

- a. Guru memberikan kartu pertanyaan pada kelompok A dan kartu Jawaban pada kelompok B.
- b. Guru menjelaskan mekanisme peraturan pembelajaran *make a match*.

Fase IV: Pelaksanaan Pencarian Kartu Pasangan

- a. Guru membimbing dan memimpin jalannya pembelajaran.
- b. Guru meminta siswa untuk mencari pasangan kartunya pada kelompok lain.
- c. Guru meminta siswa untuk segera melaporkan apabila telah menemukan pasangannya lalu mencatat pada buku nilai.
- d. Guru meminta siswa mendiskusikan hasil pasangannya untuk dipresentasikan.

Fase V: Presentasi Hasil dan Konfirmasi Jawaban

- a. Guru meminta siswa untuk maju kedepan mempresentasikan hasil diskusi dari kartu pasangan yang telah ditemukan.
- b. Guru mengonfirmasikan kebenaran kecocokan kartu dan menjelaskannya.
- c. Guru memanggil siswa yang lain untuk presentasi secara bergantian.

Fase VI : Menyimpulkan Pembelajaran dan Pemberian Penghargaan

- a. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada hal yang kurang dipahami.
- b. Guru menyimpulkan akhir dari pembahasan materi yang disampaikan.
- c. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang mencocokkan kartu dengan benar dan melakukan presentasi dengan baik.

Bukti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam studi pustaka yaitu penelitian yang dilakukan oleh

Etty Rahmayanti, Tri Redjeki, Agung Nugroho Catur Saputro. Program studi Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret (2015) dengan judul Penggunaan metode pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar pada materi pokok hidrokarbon siswa kelas X SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali tahun pelajaran 2013/2014. Dengan hasil sebagai berikut untuk hasil observasi, dari kondisilawal siklus I siswa berkategori aktif 36,67% hingga kondisi akhir pada siklus II siswa berkategori aktif 56,67%. Untuk hasil angket, dari kondisi awal siklus I siswa berkategori aktif 30,00% hingga kondisi akhir pada siklus II siswa berkategori aktif 80,00%.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ihsan Khofi. Program studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Surabaya (2019). Dengan judul penelitian Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PDO kelas X TKR 1 di SMK Negeri 3 Jombang. Dengan hasil penelitian menunjukkan keterlaksanaan model pembelajaran tipe *make a match* terlaksana sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran pada RPP dan dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga hasil belajar siswa kelas X TKR1 di SMK Negeri 3 Jombang juga mengalami peningkatan diatas nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Penelitian yang dilakukan oleh Rita Ningsih, FT, Universitas Negeri Yogya (2016) dengan judul penerapan model pembelajaran kooperatif *make a match* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran memahami sifat dasar sinyal audio kelas X audio video di SMK Negeri 1 Saptosari. Dengan hasil penelitian pada siklus 1 telah diterapkan model kooperatif tipe *make a match*, dengan rata-rata siswa aktif dalam pembelajaran pada siklus 1 mencapai 65,75% dan pada akhir siklus 2 telah diketahui rata-rata hasil keaktifan

belajar siswa sebesar 83,44%. Sehingga hipotesis pertama dapat dibuktikan yaitu model pembelajaran kooperatif *make a match* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X AV dalam pembelajaran memahami sifat dasar sinyal audio.

Berdasarkan penelitian relevan diatas dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran baik di setiap siklus maupun dihasil akhirnya.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan, disimpulkan bahwa model pembelajaran tipe *make a match* merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk diterapkan dalam pembelajaran karena menggunakan unsur media permainan kartu sehingga minat siswa tinggi dalam mengikuti pembelajaran dan memahami materi yang disampaikan. Siswa juga saling menjaga kerja sama yang baik, melatih keterampilan sosial yang efektif dengan tanggung jawab mencari pasangan kartu menjadikan setiap siswa memiliki jiwa kepemimpinan untuk mencari solusi atas masalah tersebut.

Berdasarkan hasil studi literatur juga diperoleh bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, dilihat dari hasil penelitian pada sumber yang diambil hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* baik di setiap siklus maupun di hasil akhirnya.

### **Saran**

Model pembelajaran *make a match* membutuhkan kematangan konsep dan waktu yang lebih panjang. Penguasaan materi atau

bahan pembelajaran harus lebih dikuasai oleh peneliti sehingga peneliti bisa berkordinasi dengan guru pengajar atau melakukan pendekatan kepada siswa sebelum penelitian dimulai.

#### Ucapan Terimakasih

Dalam menyelesaikan artikel ilmiah ini, penulis mendapat bantuan, doa, serta dukungan dari berbagai pihak. Sebagai bentuk rasa syukur kepada Allah SWT, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada: (1) Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes., selaku Rektor Universitas Negeri Surabaya. (2) Dr. Maspiyah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya. (3) Dr. Sri Handajani, M.Kes., selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Surabaya. (4) Octaverina Kecvara Pritasari, S.pd., M.Farm., selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Ketua Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias Universitas Negeri Surabaya dan Dosen Penguji I. (5) Sri Dwiyantri, S.Pd., M.PSDM, selaku Dosen Pembimbing. (6) Dra. Lutfiati, M.Kes., selaku Dosen Penguji II. (7) Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan doa. (8) Sahabat-sahabat saya dan seluruh teman prodi S1 Pendidikan Tata Rias 2015. (9) Semua pihak yang telah membantu dalam melaksanakan penulisan artikel.

#### DAFTAR PUSTAKA

Djumiati. 2010. *Model Pembelajaran Make A Match*. Jurnal Kependidikan Dasar Volume 1 Nomor 2, Februari. Semarang.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Huda, Miftahul. 2011. *Cooperatif Learning, Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Huda, Miftahul. 2017. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ichsan, Muhammad. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PDTO kelas X TKR 1 di SMK Negeri 3 Jombang". Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Surabaya.

Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Isjoni. 2012. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.

Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Surabaya: Kata Pena.

Mikran, dkk. 2014. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Tomini pada Konsep Gerak". Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako. Vol 2(2), 9-16.

Ningsih, Rita. 2016. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Memahami Sifat Dasar Sinyal Audio Kelas X Audio Video di SMK Negeri 1 Saptosari". FT Universitas Negeri Yogyakarta.

Rahmayanti, Ety dkk. 2015. "Penggunaan Metode Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Siswa dan Prestasi Belajar pada Materi Pokok Hidrokarbon Siswa kelas X SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014". Jurnal Prodi Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret.

- Rusman. 2010. *Model – Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua)*. Jakarta: Rajawali Grafindo Persada.
- Suprijono. 2014. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Undang-Undang. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdikbud.

