

Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Make A Match* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (Penelitian Tindakan pada Kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK N 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2019/2020)

Diah Novitasari, Bambang Wasito Adi, Sudarno

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 57126, Indonesia

Email: diahnovita@student.uns.ac.id

Article Info

Abstract

Keyword: *Make A Match, CAR, student activeness, learning result, creative products and entrepreneurship.*

This study aim to prove whether the application of the cooperative learning model with the make a match type in the subject of creative products and entrepreneurship can improve the activeness and learning result of Class XI students of SMK N 3 Surakarta in the academic year 2019/2020. This research method is a Classroom Action Research (CAR) conducted in 2 cycles. Each cycle consists of 4 steps which are planning, implementing actions, observing and reflecting. The subjects of this study were 35 students of class XI PM 3 SMK N 3 Surakarta. The instruments in this study were active learning observation sheets and learning achievement tests.

The results showed that there was an increase in activeness that can be seen from the percentage of learning activeness in pre-cycle of 48.56% increasing to 71.42% in the first cycle, then in the second cycle increasing to 88.56%. In conclusion, student learning activeness has increased by 40%. Cognitive aspects of learning outcomes increased with the acquisition of pre-cycle data achievement of 45.71% increased in the first cycle to 71.42% and increased again in the second cycle to 85.71%. Affective aspects of learning outcomes with pre-cycle data acquisition achievement of 58.33% increased in the first cycle to 79.99% then increased again in the second cycle to 86.63%. Psychomotor aspects of learning outcomes with pre-cycle data acquisition achievement of 47.63% increased in the first cycle to 79.04% then in the second cycle increased to 86.63%. Based on these results it can be concluded that the application of cooperative learning model make a match type can improve student activeness and learning result in the subject of Creative Products and Entrepreneurship in Class XI Marketing at SMK N 3 Surakarta in the 2019/2020 academic year.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah penerapan model pembelajaran *cooperative* dengan tipe *make a match* pada mata

pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XI Pemasaran SMK N 3 Surakarta tahun pelajaran 2019/2020. Metode penelitian yang digunakan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI PM 3 SMK N 3 Surakarta sebanyak 35 siswa. Instrumen dalam penelitian ini yaitu lembar observasi keaktifan belajar dan tes hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan keaktifan yang dapat dilihat dari persentase keaktifan belajar pada pra siklus sebesar 48.56% meningkat menjadi 71.42% pada siklus I, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 88.56%. Kesimpulannya keaktifan belajar belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 40%. Hasil belajar aspek kognitif meningkat dengan perolehan data pra siklus ketercapaiannya sebesar 45.71% meningkat pada siklus I menjadi 71.42% dan meningkat kembali pada siklus II menjadi 85.71%. Hasil belajar aspek afektif dengan perolehan data pra siklus ketercapaiannya sebesar 58.33% meningkat pada siklus I menjadi 79.99% kemudian meningkat kembali pada siklus II menjadi 86.63%. Hasil belajar aspek psikomotorik dengan perolehan data pra siklus ketercapaiannya sebesar 47.63% meningkat pada siklus I menjadi 79.04% lalu pada siklus II meningkat menjadi 86.63%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran model pembelajaran *cooperative tipe make a match* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan siswa kelas XI Pemasaran SMK N 3 Surakarta tahun pelajaran 2019/2020.

PENDAHULUAN

Mudyaharjo (2013: 212) menyatakan pendidikan bertugas mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan-peranan dalam kehidupan di masa yang akan datang. Pendidikan juga mempunyai peranan yang sangat penting, dimana kecerdasan dan kemampuan berfikir dan kepribadian dari generasi Indonesia yang akan datang ditentukan oleh keberhasilan dari pendidikan di masa sekarang. Oleh sebab itu bentuk kecerdasan, kemampuan berfikir dan kepribadian masyarakat Indonesia sekarang ini adalah bentuk pendidikan zaman sebelum ini.

Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs. Setiap SMK memiliki berbagai program keahlian yang berbeda-beda. SMK Negeri 3 Surakarta merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berada di Surakarta. Sekolah yang berdiri sejak tanggal 8 Februari 1957 ini memiliki lima program keahlian yaitu: akuntansi, pemasaran, administrasi perkantoran, multimedia dan tata busana. Kelima program keahlian tersebut mendapat predikat akreditasi A.

Rata-rata hasil ujian nasional tahun 2019 pada mata pelajaran produktif SMK N 3 Surakarta se-SMK Negeri di Kota Surakarta berada di bawah yaitu menempati posisi ke-6. Peringkat pertama yaitu SMK N 8 Surakarta dengan rata-rata 72.31, diikuti SMK 4 Surakarta dengan rata-rata 65.08, SMK 6 Surakarta dengan rata-rata 57.99, SMK 1 Surakarta dengan rata-rata 56.42, SMK N 9 Surakarta dengan rata-rata 53.23, SMK N 3 Surakarta dengan rata-rata 53.20, SMK N 7 Surakarta

dengan rata-rata 49.78, SMK N 2 Surakarta dengan rata-rata 48.85 dan urutan terakhir adalah SMK N 5 Surakarta. Hal ini yang menyebabkan peneliti ingin meneliti bagaimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa di sekolah tersebut. Apa yang menyebabkan hasil ujian pada mata pelajaran tersebut bisa menempati posisi ke-6. Berdasarkan hasil observasi pada pra penelitian, peneliti menemukan berbagai permasalahan terkait proses pembelajaran di kelas XI Pemasaran SMK N 3 Surakarta, berikut adalah hasil observasi yang peneliti temukan pada pra penelitian.

Permasalahan yang ditemukan adalah **keaktifan** siswa yang masih rendah dan **hasil belajar** siswa kelas XI Pemasaran pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang paling rendah ada di salah satu kelas pemasaran. Siswa kelas XI PM 3 tergolong kurang aktif, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil pengamatan yang dilakukan pada saat pra penelitian. Siswa kelas XI PM 3 cenderung sulit untuk diajak berdiskusi, mereka malah tidak fokus dan bermain ketika dilakukan diskusi kelompok. Ketika guru sedang menjelaskan hanya beberapa siswa saja yang antusias bertanya. Namun ada hal positif yang dilakukan oleh siswa kelas XI PM 3 ini, mereka selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru terutama mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Apabila ada siswa yang tidak mengerjakan, ketua kelas selalu mengingatkan agar segera dikerjakan.

Rata-rata hasil belajar siswa kelas XI bisnis daring dan pemasaran SMK N 3 Surakarta adalah sebagai berikut, rata-rata hasil belajar kelas XI bisnis daring dan pemasaran 1 sebesar 77,83 sedangkan kelas XI bisnis daring dan pemasaran 2 sebesar 79,50 dan kelas XI bisnis daring dan pemasaran 3 sebesar 77,20. Rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI PM 3 terendah dari tiga kelas tersebut.

Proses pembelajaran masih berlangsung dengan metode ceramah (*teacher centered*) yang membuat siswa cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut juga ditemukan pada kelas XI PM 3 SMK N 3 Surakarta. Siswa cenderung duduk, diam dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih kurang, siswa jarang diajak berdiskusi atau membicarakan kasus-kasus yang berkaitan dengan materi. Hal tersebut yang membuat siswa merasa bosan dan mengantuk pada saat proses pembelajaran.

Diperlukan penerapan pembelajaran yang tepat dengan permasalahan yang terjadi di kelas XI PM 3 SMK N 3 Surakarta. Ada berbagai macam model dan metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya *cooperative learning* tipe *make a match*. Pembelajaran *make a match* dimana kegiatan ini diinstruksikan untuk bekerja sama mencari pasangan mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan. Sediasih (2017) mengemukakan bahwa *make a match* merupakan metode pembelajaran yang melatih siswa untuk berpikir cepat, berinteraksi dengan teman, berpartisipasi aktif sekaligus membangun konsep dan pemahaman mereka. Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada KD 3.1 Memahami sikap dan perilaku wirausaha dan KD 3.2 Menganalisis Peluang Usaha Produk Barang/jasa cocok diterapkan dengan menggunakan *cooperative learning* tipe *make a match*. KD yang disesuaikan dengan model pembelajaran *make a match* di atas karena peserta didik dituntut untuk menganalisis suatu pokok permasalahan, namun jika menggunakan KD 3.3 Menerapkan dokumen administrasi, KD 3.6 Menerapkan layanan usaha, KD 3.7 Menerapkan media promosi pemasaran tidak cocok jika menggunakan *make a match*. Hal tersebut dikarenakan model *make a match* cocok diterapkan pada materi pengetahuan bukan untuk melakukan sesuatu atau praktek.

Model pembelajaran *make a match* akan memberikan motivasi terhadap peserta didik karena penggunaan pembelajaran kooperatif ini akan menuntut peserta didik untuk aktif yaitu dengan mencari pasangan yang tepat dari pertanyaan-pertanyaan yang diperolehnya. Pada pembelajaran ini siswa akan lebih aktif dibandingkan dengan model ceramah atau *teacher centered learning*. *Make a match* dapat membuat siswa mencari dan menemukan konsep-konsep dari pertanyaan.

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian yang dilakukan adalah untuk membuktikan apakah penerapan model pembelajaran *cooperative* tipe *make a match* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Pemasaran SMK N 3 Surakarta tahun pelajaran 2019/2020

KAJIAN PUSTAKA

1. Keaktifan Belajar

Yamin (2010: 28) menyebutkan bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya berfikir kritis dan dapat memecah permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Pengajar dapat merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis sehingga merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Maka dari itu keaktifan siswa perlu ditingkatkan untuk mengembangkan bakat siswa dalam mengatasi permasalahan

Menurut Sudjana (2010:61) keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari:

1. Partisipasi aktif dalam melaksanakan tugas belajarnya
2. Terlibat dalam pemecahan masalah
3. Bertanya kepada siswa lain/kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya
4. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah
5. Melaksanakan diskusi kelompok
6. Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya
7. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah, yaitu siswa dapat mengerjakan soal atau masalah dengan mengerjakan LKS
8. Kesempatan menggunakan/menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas/persoalan yang di hadapinya.

Wibowo (2016: 130) berpendapat bahwa partisipasi aktif siswa sangat berpengaruh pada proses perkembangan berfikir, emosi, dan sosial. Beberapa upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran dengan meningkatkan minat siswa, membangkitkan motivasi, serta menggunakan media dalam pembelajaran.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan. Keaktifan siswa dapat meningkatkan pengetahuan, sebagian besar keaktifan siswa bisa dilihat ketika guru dapat menerapkan diskusi dalam pembelajarannya. Keaktifan siswa dapat membuat pembelajaran lebih nyata dan terdapat interaksi antar siswa maupun interaksi antara siswa dengan guru.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Susanto (2013: 5) mengemukakan bahwa “ hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi tertentu,” Oleh sebab itu hasil belajar dapat diukur melalui serangkaian tes yang diberi skor penilaian dengan skala tertentu dimana hasil dari tes tersebut merupakan acuan bagi siswa mengenai pemahaman terhadap materi-materi tertentu

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

1) Faktor internal

- a) Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.

- b) Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.
- 2) Faktor eksternal
 - a) Faktor lingkungan siswa
Faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.
 - b) Faktor instrumental
Yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

3. *Cooperative Learning*

a. *Pengertian Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan. Model pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan aspek ketrampilan sosial sekaligus aspek kognitif siswa. (Nunuk Suryani dan Leo Agung, 2012: 80)

b. *Ciri-Ciri Pembelajaran kooperatif*

Isjoni (2009: 27) memaparkan ciri-ciri atau karakteristik pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- 1) Setiap anggota memiliki peran
- 2) Terjadi hubungan interaksi langsung diantara siswa
- 3) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya
- 4) Guru membantu mengembangkan ketrampilan-ketrampilan interpersonal kelompok
- 5) Guru berinteraksi dengan siswa apabila diperlukan/siswa mengalami kesulitan

c. *Strategi Pembelajaran kooperatif*

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di dalam kelompok-kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. (Abdul Majid, 2013: 174) Terdapat 4 hal penting dalam strategi pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu:

- 1) Adanya peserta didik dalam kelompok
- 2) Adanya aturan main
- 3) Adanya upaya belajar dalam kelompok
- 4) Evaluasi proses kelompok

4. *Model Pembelajaran Make A Match*

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 dengan kartu tersebut. Siswa yang pembelajarannya dengan model *make a match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna. (Arif Shoimin, 2014: 98)

Langkah-langkah pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

Pendahuluan

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

- b. Memberikan motivasi kepada siswa dengan menjelaskan kegiatan sehari-hari yang ada kaitannya dengan materi
- c. Menjelaskan secara rinci model pembelajaran yang akan diterapkan

Kegiatan Inti

Mengamati

- a. Guru menjelaskan materi menggunakan media power point
- b. Siswa diminta mengamati gambar yang ada di power point kemudian mendeskripsikan sesuai dengan materi yang sedang dibahas

Menanya

- a. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya kepada guru mengenai materi yang sedang dibahas
- b. Selain siswa, guru juga mengajukan pertanyaan-pertanyaan singkat untuk membangun suasana pembelajaran yang aktif

Mencari informasi

- a. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok, setiap kelompok diberi 1 lembar kerja
- b. Setelah guru selesai membagikan lembar kerja, guru menjelaskan cara mengerjakan soal tersebut dengan *make a match*
- c. Kelompok ganjil memegang kartu soal, sedangkan kelompok genap memegang kartu jawaban. Kelompok 1 berpasangan dengan kelompok 2, kelompok 3 berpasangan dengan kelompok 4 dan kelompok 5 berpasangan dengan kelompok 6
- d. Sebelum mencari pasangannya, setiap kelompok memikirkan jawaban melalui buku ataupun referensi lain

Menalar

- a. Guru memberikan waktu untuk mencari pasangan soal dan jawaban, siswa kembali ke kelompoknya setelah menemukan pasangan kartu yang mereka miliki
- b. Masing-masing kelompok menuliskan pasangan kartu soal dan jawaban di lembar kerja yang telah disediakan oleh guru
- c. Setelah semua menyelesaikan tugasnya, kelompok yang awalnya memperoleh kartu soal berganti memegang kartu jawaban
- d. Lalu permainan dilakukan seperti sebelumnya

Mengkomunikasikan

- a. Setelah permainan selesai, guru meminta 1 kelompok kartu soal dan 1 kelompok kartu jawaban untuk membahasnya di depan kelas
- b. Apabila pasangan soal dan jawaban ada yang berbeda dengan kelompok lain, guru menjelaskan pasangan yang benar
- c. Setelah semua soal dan jawaban dibahas, guru mempersilahkan kelompok yang mempresentasikan kembali ke tempat duduk

Penutup

- a. Guru bersama siswa merefleksikan pokok-pokok materi yang telah dibahas
- b. Guru melempar kembali pertanyaan-pertanyaan mengenai kartu soal dan jawaban kepada siswa secara acak
- c. Guru menyampaikan materi apa yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya

METODOLOGI

Penelitian akan dilaksanakan di SMK N 3 Surakarta yang beralamat di Jalan Brigjen Sudiarto No. 34 Surakarta, Jawa Tengah. Kelas yang akan dilakukan penelitian adalah kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran 3. Penelitian dilakukan pada bulan Januari 2019 sampai Nopember 2019 dan dilakukan secara bertahap dari persiapan laporan sampai penyusunan laporan. Subyek penelitian tindakan ini adalah kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran 3 dengan jumlah siswa

perempuan sebanyak 28 siswa dan siswa laki-laki sebanyak 7 siswa. Data dan sumber data yang dikumpulkan dalam kegiatan penelitian ini adalah deskripsi keadaan pembelajaran yang sebenarnya, data sekundernya adalah RPP, silabus dan lembar penelitian. Sumber data dalam penelitian berasal dari berbagai sumber yaitu informasi guru, tempat dan peristiwa berlangsungnya pembelajaran dan dokumentasi atau arsip. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: observasi, tes, dokumentasi dan wawancara. Validitas data yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Prosedur penelitian yang digunakan adalah model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Prosedur penelitian dibagi menjadi empat tahap kegiatan dalam satu siklus yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Pra Tindakan

Observasi yang dilakukan di kelas XI bisnis daring dan pemasaran (PM) 3 SMK N 3 Surakarta menunjukkan keaktifan siswa masih rendah. Hal tersebut dapat diamati pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Pengukuran Keaktifan Belajar Siswa dengan Metode Konvensional

| Kategori | Jumlah | % | Ketercapaian % | Keterangan |
|----------|--------|-------|-------------------|----------------|
| SB | 2 | 5,71 | 48,56 | Belum Tercapai |
| B | 15 | 42,85 | | |
| K | 13 | 37,14 | | |
| SK | 5 | 14,28 | | |

Sumber : Data olahan peneliti, 2019

Berdasarkan hasil observasi keaktifan belajar siswa selama mengikuti pembelajaran sebelum dilakukan tindakan menunjukkan ketercapaian keaktifan siswa kelas XI PM 3 sebesar 48,56%. Persentase tersebut merupakan perolehan gabungan kategori baik sebesar 42,85% dengan jumlah siswa 2 anak dan kategori sangat baik sebesar 5,71% dengan jumlah siswa 15 anak. perlu dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran di kelas tersebut, upaya yang dilakukan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

2. Hasil Tindakan siklus I

a. Keaktifan siswa

Keaktifan belajar dalam proses pembelajaran diukur dengan cara observasi pada setiap pertemuan. Indikator keaktifan Indikator keaktifannya adalah sebagai berikut : partisipasi aktif dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam pemecahan masalah, bertanya kepada siswa lain/kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah, melaksanakan diskusi kelompok, melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah, dan kesempatan menggunakan/menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas/persoalan yang di hadapinya. Namun peneliti meramkumnya dengan menggunakan kata-kata yang lebih mudah diamati tanpa menghilangkan indikator utamanya, sub indikator tersebut adalah mengerjakan tugas, aktif bertanya, rasa ingin tahu, melaksanakan diskusi dan terlibat dalam pemecahan masalah.

Hasil observasi tentang mengerjakan tugas, aktif bertanya, rasa ingin tahu, melaksanakan diskusi dan terlibat dalam pemecahan masalah masing-masing termasuk ke dalam kriteria tercapai walaupun ada satu indikator yang ketercapaiannya paling rendah yaitu aktif bertanya. Ketercapaian tertinggi yaitu pada rasa ingin tahu siswa. Berikut ini tabel hasil akhir penilaian keaktifan belajar siswa siklus I.

Tabel 4.2 Pengukuran Keaktifan Belajar Siswa Siklus I

| Kategori | Jumlah | % | Ketercapaian % | Keterangan |
|----------|--------|-------|-------------------|------------|
| SB | 3 | 8,57 | 71,42 | Tercapai |
| B | 22 | 62,85 | | |
| K | 9 | 25,71 | | |
| SK | 0 | 0 | | |

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2019

Berdasarkan sajian data pada gambar 4.2, dapat ditarik kesimpulan bahwa keaktifan belajar siswa siswa kelas XI PM 3 SMK N 3 Surakarta telah mencapai target atau tuntas. Perhitungan yakni dari jumlah siswa yang mencapai kriteria tuntas dibagi dengan jumlah keseluruhan siswa. Kriteria ketuntasan siswa dalam keaktifan belajar adalah minimum mencapai baik. Berdasarkan data yang diperoleh, siswa yang mencaoi nilai tuntas sebesar 71,42% yang memiliki arti keaktifan belajar siswa kelas XII PM 3 SMK N 3 Surakarta pada siklus I telah mencapai target 70%.

b. Hasil belajar siswa aspek kognitif

Hasil belajar merupakan tolok ukur siswa dalam memahami materi pembelajaran di dalam kelas. Uji kompetensi yang dilakukan pada siklus I dilaksanakan pada akhir pertemuan pada siklus I. Bentuk soal dalam uji kompetensi adalah pilihan ganda dan uraian. Hasil ketercapaian ketuntasan belajar pada siklus I disajikan pada tabel 4.3 dibawah ini:

Tabel 4.3 Hasil Tes Kognitif

| Kategori | Jumlah | % | Ketercapaian (%) | Target (%) | Keterangan |
|--------------------|--------|-------|---------------------|---------------|------------|
| Siswa tuntas | 25 | 71,42 | 71,42 | 70 | Tercapai |
| Siswa tidak tuntas | 10 | 28,57 | | | |

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2019

Berdasarkan tabel 4.3 hasil tes kognitif siswa siklus 1, maka dapat diambil kesimpulan bahwa aspek kognitif siswa kelas XI PM 3 SMK N 3 Surakarta telah mencapai target, dihitung dari jumlah siswa yang telah mencapai kriteria tuntas dibagi dengan jumlah seluruh siswa yang hadir. Kriteria ketuntasan minimum pada aspek kognitif mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan adalah sebesar 75. Siswa telah mencapai kriteria ketuntasan sebesar 71,42% yang memiliki arti aspek kognitif siswa kelas XI PM 3 SMK N 3 Surakarta pada siklus I telah memenuhi target yaitu sebesar 70%.

c. Hasil Belajar Aspek Afektif

Aspek afektif merupakan salah satu aspek dari hasil belajar yang digunakan untuk mengukur sikap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Aspek afektif yang diukur dalam penelitian ini diantaranya kehadiran, ketertiban, diskusi dan pemanfaatan waktu. Hasil analisis pada aspek afektif siswa dalam siklus I disajikan pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Hasil Observasi Aspek Afektif Siklus I

| Indikator | Capaian Observasi (%) | Kriteria |
|-------------------|-----------------------|----------|
| Kehadiran Siswa | 82,85 | Tercapai |
| Ketertiban | 82,85 | Tercapai |
| Diskusi | 74,28 | Tercapai |
| Pemanfaatan Waktu | 80,00 | Tercapai |

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2019

Berdasarkan hasil penilaian pada aspek afektif, disimpulkan bahwa semua aspek afektif siswa telah mencapai ketuntasan, kriteria ketuntasan siswa pada aspek afektif adalah mencapai nilai B yang berarti baik. Data yang diperoleh dari observasi menyatakan siswa yang bernilai baik dan sangat baik merupakan siswa yang telah mencapai ketuntasan. Penggabungan kedua indikator tersebut menghasilkan persentase sebesar 79,99% yang berarti aspek afektif siswa pada siklus I telah mencapai target yaitu 75%.

d. Hasil Belajar Aspek Psikomotorik

Penilaian aspek psikomotorik siswa dilaksanakan untuk mengetahui ketrampilan/kemampuan bertindak dalam kegiatan proses pembelajaran. Indikator penilaian aspek psikomotorik dilakukan dimulai dari diskusi, presentasi dan penilaian hasil laporan kelompok. Hasil analisis aspek psikomotorik siswa pada siklus I disajikan pada tabel 4.5 dan hasil capaian aspek psikomotorik siswa pada gambar 4.5

Tabel 4.5 Hasil Akhir Analisis Penilaian Aspek Psikomotorik Siswa

| Kategori | % | Ketercapaian (%) | Target (%) | Keterangan |
|--------------------|-------|------------------|------------|------------|
| Siswa tuntas | 79,04 | 79,04 | 75 | Tercapai |
| Siswa tidak tuntas | 20,96 | | | |

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2019

Berdasarkan tabel 4.5 hasil observasi aspek psikomotorik siklus 1, dapat disimpulkan bahwa aspek psikomotorik siswa kelas XI PM 3 Surakarta telah memenuhi target. Data diperoleh dari perhitungan jumlah siswa yang mencapai kriteria tuntas dibagi dengan jumlah keseluruhan siswa. Siswa telah mencapai kriteria ketuntasan sebesar 79,04% yang memiliki arti aspek psikomotorik siswa kelas XI PM 3 SMK N 3 Surakarta pada siklus I telah memenuhi target yaitu sebesar 75%.

3. Hasil Tindakan Siklus II

a. Keaktifan siswa

Keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran diukur dengan cara observasi pada setiap pertemuan. Indikator keaktifannya adalah sebagai berikut : partisipasi aktif dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam pemecahan masalah, bertanya kepada siswa lain/kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah, melaksanakan diskusi kelompok, melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah, dan kesempatan menggunakan/menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas/persoalan yang di hadapinya. Namun peneliti meramkumnya dalam sub indikator yang lebih mudah diamati tanpa menghilangkan indikator utamanya, sub indikator tersebut adalah mengerjakan tugas, aktif bertanya, rasa ingin tahu, melaksanakan diskusi dan terlibat dalam pemecahan masalah.

Hasil observasi tentang mengerjakan tugas, aktif bertanya, rasa ingin tahu, melaksanakan diskusi dan terlibat dalam pemecahan masalah masing-masing termasuk ke dalam kriteria tercapai walaupun ada satu indikator yang ketercapaiannya paling rendah yaitu aktif bertanya. Ketercapaian tertinggi yaitu pada rasa ingin tahu siswa. Berikut ini tabel dan diagram batang hasil akhir penilaian keaktifan belajar siswa siklus II:

Tabel 4.6 Pengukuran keaktifan siswa siklus II

| Kategori | Jumlah | % | Ketercapaian (%) | Keterangan |
|----------|--------|-------|------------------|------------|
| SB | 6 | 17,14 | 88,56 | Tercapai |
| B | 25 | 71,42 | | |
| K | 4 | 11,42 | | |
| SK | 0 | 0 | | |

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2019

Berdasarkan sajian tabel 4.6 tentang hasil pengukuran keaktifan belajar siklus II, dapat diambil kesimpulan bahwa keaktifan belajar siswa kelas XI PM 3 SMK N 3 Surakarta telah melampaui target atau tuntas. Perhitungannya yaitu dari jumlah siswa yang mencapai kriteria tuntas dibagi dengan jumlah keseluruhan siswa. Kriteria ketuntasan siswa dalam keaktifan adalah minimum mencapai baik. Berdasarkan data yang diperoleh, siswa yang mencapai nilai tuntas sebesar 88,56% dengan makna bahwa keaktifan belajar siswa kelas XI PM 3 pada siklus II telah mencapai target yaitu 70%.

b. Hasil Belajar Aspek Kognitif

Hasil belajar merupakan tolok ukur siswa dalam memahami materi pembelajaran di dalam kelas. Uji kompetensi pada siklus II dilaksanakan pada pertemuan ketiga pada siklus tersebut. Bentuk soal dalam uji kompetensi adalah pilihan ganda dan uraian. Hasil ketercapaian ketuntasan belajar pada siklus II disajikan pada tabel 4.7 dibawah ini:

Tabel 4.7 Hasil Tes Kognitif Siklus II

| Kategori | Jumlah | % | Ketercapaian (%) | Target (%) | Keterangan |
|--------------------|--------|-------|------------------|------------|------------|
| Siswa Tuntas | 30 | 85,71 | 85,71 | 70 | Tercapai |
| Siswa Tidak Tuntas | 5 | 14,29 | | | |

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2019

Berdasarkan gambar 4.17 di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aspek kognitif siswa kelas XI PM 3 SMK N 3 Surakarta telah melampaui batas ketuntasan. Perhitungannya yaitu jumlah siswa yang tuntas dibagi dengan jumlah keseluruhan siswa yang hadir. Kriteria ketuntasan minimum pada aspek kognitif mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan adalah sebesar 75. Data yang diperoleh, siswa yang mencapai kriteria ketuntasan sebesar 85,71% yang memiliki arti bahwa aspek kognitif siswa kelas XI PM 3 SMK N 3 Surakarta pada siklus II telah mencapai target yaitu sebesar 70%.

c. Hasil Belajar Aspek Afektif

Aspek afektif merupakan salah satu aspek dari hasil belajar yang digunakan untuk mengukur sikap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Aspek afektif yang diukur dalam penelitian ini diantaranya kehadiran, ketertiban, diskusi dan pemanfaatan waktu. Apabila terdapat ketidaksesuaian pada hasil observasi yang dilakukan pada setiap pertemuan, maka dilakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan untuk mendapatkan hasil yang valid. Hasil analisis pada aspek afektif siswa dalam siklus II disajikan pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Hasil Observasi Aspek Afektif Siklus II

| Indikator | Capaian Observasi (%) | Kriteria |
|-------------------|-----------------------|----------|
| Kehadiran Siswa | 91,42 | Tercapai |
| Ketertiban | 88,57 | Tercapai |
| Diskusi | 82,85 | Tercapai |
| Pemanfaatan Waktu | 85,71 | Tercapai |

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2019

Berdasarkan hasil penilaian afektif, maka dapat disimpulkan bahwa semua aspek afektif siswa telah mencapai ketuntasan, kriteria ketuntasan siswa pada aspek afektif adalah minimum mencapai nilai B yang berarti baik. Data yang didapat dari hasil observasi menyatakan siswa yang bernilai baik dan sangat baik merupakan siswa yang mencapai ketuntasan. Gabungan kedua indikator tersebut menghasilkan persentase sebesar 87,63% yang artinya aspek afektif siswa kelas XI PM 3 SMK N 3 Surakarta pada siklus II telah mencapai target yaitu 75%.

d. Hasil Belajar Aspek Psikomotorik

Penilaian aspek psikomotorik siswa dilaksanakan untuk mengetahui ketrampilan/kemampuan bertindak dalam kegiatan proses pembelajaran. Indikator penilaian aspek psikomotorik dilakukan dimulai dari diskusi, presentasi dan penilaian hasil laporan kelompok. Hasil analisis aspek psikomotorik siswa pada siklus II disajikan pada tabel 4.9.

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Aspek Psikomotorik Siswa Siklus II

| Kategori | % | Ketercapaian (%) | Target (%) | Keterangan |
|--------------------|-------|------------------|------------|------------|
| Siswa Tuntas | 86,63 | | | |
| Siswa Tidak Tuntas | 13,37 | 86,63 | 75 | Tercapai |

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2019

Berdasarkan tabel 4.9 tentang hasil penilaian aspek psikomotorik siswa siklus II, dapat disimpulkan bahwa aspek psikomotorik siswa kelas XI PM 3 Surakarta telah memenuhi target. Data diperoleh dari perhitungan jumlah siswa yang mencapai kriteria tuntas dibagi dengan jumlah keseluruhan siswa. Siswa telah mencapai kriteria ketuntasan sebesar 86,63% yang memiliki arti aspek psikomotorik siswa kelas XI PM 3 SMK N 3 Surakarta pada siklus I telah memenuhi target yaitu sebesar 75%.

4. Perbandingan Hasil Tindakan

Penerapan model pembelajaran *make a match* pada siswa kelas XI PM 3 SMK N 3 Surakarta dilakukan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu dua kali tatap muka dan satu kali pertemuan untuk uji kompetensi. Siklus II juga dilakukan 3 kali pertemuan dengan dua kali tatap muka dan satu kali pertemuan untuk dilakukan uji kompetensi. Berikut data perbandingan hasil akhir capaian keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XI PM 3 SMK N 3 Surakarta setelah dilakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*.

a. Keaktifan Belajar

Tabel 4.10 Perbandingan Hasil Pengukuran Keaktifan Siswa

| Kriteria | Persentase (%) | | |
|---------------|----------------|----------|-----------|
| | Pra Siklus | Siklus I | Siklus II |
| Sangat Baik | 5,71 | 8,57 | 17,14 |
| Baik | 42,85 | 62,85 | 71,42 |
| Kurang | 37,14 | 25,71 | 11,42 |
| Sangat Kurang | 14,28 | 0 | 0 |

Sumber: Data Olahan Penulis, 2019

Tabel 4.10 mengenai perbandingan pengukuran keaktifan siswa menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa yang mencapai kriteria baik dan sangat baik serta menunjukkan adanya penurunan pada siswa yang memperoleh capaian sangat kurang dan kurang.

Tabel 4.11 Perbandingan hasil pengukuran keaktifan belajar siswa antar siklus

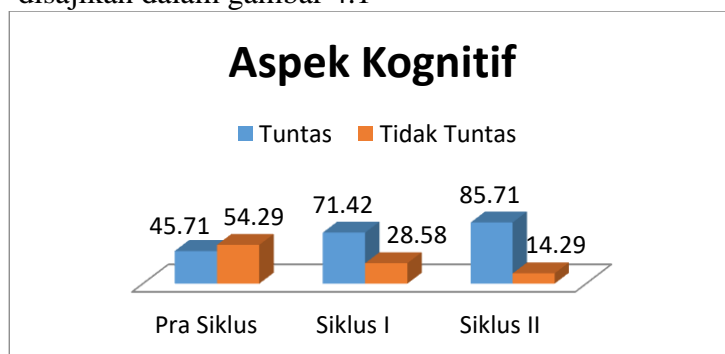
| Ketercapaian | Hasil Capaian (%) | Keterangan |
|--------------|-------------------|----------------|
| Pra siklus | 48,56 | Belum Tercapai |
| Siklus I | 71,42 | Tercapai |
| Siklus II | 88,56 | Tercapai |

Sumber: Data olahan peneliti, 2019

Berdasarkan tabel 4.11 dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Hasil keaktifan belajar siswa pada pra siklus tergolong rendah yaitu sebesar 48,56%. Setelah dilakukan tindakan dengan penerapan model pembelajaran *make a match* pada siklus I terjadi peningkatan yaitu menjadi 71,42% dan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 88,56%.

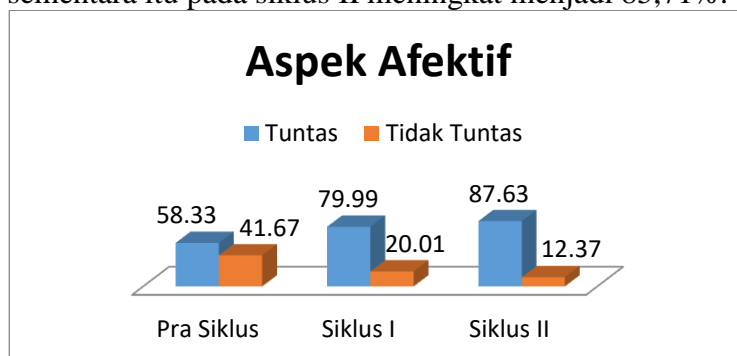
b. Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar dilaksanakan dengan menilai tiga ranah/aspek diantaranya adalah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar aspek kognitif dapat dinilai dari besarnya persentase ketercapaian ketuntasan siswa dair hasil uji kompetensi. Hasil belajar pada ranah psikomotorik dinilai dari kegiatan diskusi, presentasi dan hasil laporan kerja kelompok. Perbandingan ketercapain hasil belajar tersebut dimulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II disajikan dalam gambar 4.1



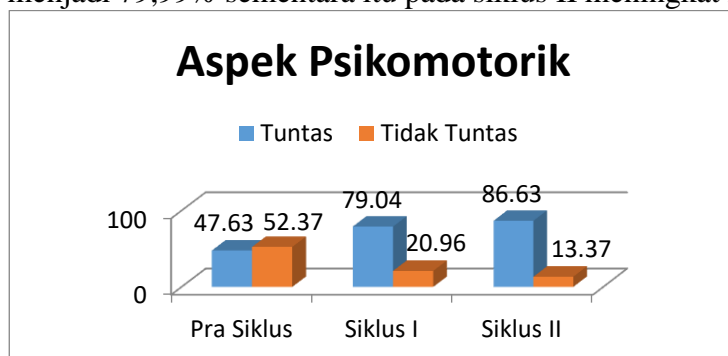
Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Ketercapaian Hasil Belajar Aspek Kognitif Antar Siklus

Berdasarkan gambar 4.1 diketahui adanya peningkatan ketercapain hasil belajar siswa dalam aspek kognitif. Data pra siklus ketercapaian hasil belajar aspek kognitif sebesar 45,71%. Data siklus I, ketercapaian hasil belajar aspek kognitif meningkat menjadi 71,42% sementara itu pada siklus II meningkat menjadi 85,71%.



Gambar 4.4 Grafik Perbandingan Ketercapaian Hasil Belajar Aspek Afektif Antar Siklus

Berdasarkan tabel 4.12 dan gambar 4.4 dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan ketercapaian hasil belajar pada aspek afektif. Data pra siklus ketercapaian hasil belajar aspek afektif sebesar 58,33%. Siklus I menunjukkan ketercapaian aspek afektif meningkat menjadi 79,99% sementara itu pada siklus II meningkat menjadi 87,63%.



Gambar: 4.5 Grafik Perbandingan Ketercapaian Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Antar Siklus

Berdasarkan tabel 4.24 dan gambar 4.24 dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan ketercapaian hasil belajar pada aspek psikomotorik. Data pra siklus ketercapaian hasil belajar aspek psikomotorik sebesar 47,63%. Siklus I menunjukkan ketercapaian aspek psikomotorik meningkat menjadi 79,04% sementara itu pada siklus II menjadi 86,63%.

SIMPULAN DAN SARAN

a. Simpulan

Berdasarkan dari observasi dan analisis yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan “penerapan pembelajaran *cooperative* tipe *make a match* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XI Pemasaran pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan tahun ajaran 2019/2020”. Hal tersebut dapat dilihat rinciannya sebagai berikut:

1. Keaktifan belajar siswa

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa. Peningkatan keaktifan belajar nampak pada pra siklus, tindakan siklus I dan tindakan siklus II. Ketercapaian keaktifan siswa pada pra siklus berupa mengerjakan tugas 48,85%; aktif bertanya 22,85%; rasa ingin tahu 31,42%; diskusi 11,42% dan terlibat dalam pemecahan masalah 31,42%. Lalu siklus I mengalami peningkatan ketercapaian keaktifan belajar berupa mengerjakan tugas 48,84%; aktif bertanya 31,42%; rasa ingin tahu 71,42%; diskusi 62,85% dan rajin sebesar 37,14%. Selanjutnya pada siklus II keaktifan belajar mengalami peningkatan kembali berupa mengerjakan tugas 54,28%; aktif bertanya 42,85%; rasa ingin tahu 82,85%; diskusi 77,14% dan rajin sebesar 48,57%. Kesimpulannya adalah keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 40%.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, bisa dibuktikan dari jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal atau KKM, selain itu rata-rata nilai kelas selalu meningkat. Peningkatan hasil belajar siswa diukur dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketercapaian hasil belajar aspek kognitif siswa pada siklus I sebesar 71,42% lalu pada siklus II meningkat menjadi 85,71%. Rata-rata hasil tes kognitif siswa pada siklus I sebesar 75,65 kemudian meningkat pada siklus II sebesar 79,06. Ketercapaian hasil belajar aspek afektif pada siklus I sebesar 79,99% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 87,63%. Ketercapaian hasil belajar aspek psikomotorik pada siklus I sebesar 79,04% dan pada siklus II meningkat menjadi 86,63%.

b. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah disampaikan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Siswa diharapkan mencatat, tidak mengobrol dan tidak tiduran di meja pada saat guru sedang menjelaskan materi
 - b. Siswa berperan aktif, ikut serta dalam pemecahan soal-soal diskusi, berani mengungkapkan pendapatnya serta mau mempresentasikan hasil diskusi kelompok
 - c. Sebaiknya siswa sudah mempelajari terlebih dahulu di rumah terkait materi yang akan disampaikan, sehingga waktu pembelajaran dapat digunakan secara maksimal untuk proses pembelajaran yang berkualitas.
2. Bagi Guru
 - a. Guru diharapkan dapat menerapkan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran
 - b. Guru diharapkan mengidentifikasi masalah terlebih dahulu yang terjadi di dalam kelas, sehingga permasalahan yang ada dapat diatasi dengan tepat dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih maksimal.
 - c. Guru diharapkan menjalin komunikasi dua arah atau melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan diskusi maupun aktif bertanya pada saat proses pembelajaran
3. Bagi Sekolah
 - a. Sebaiknya sekolah memberikan fasilitas kepada guru untuk mengembangkan kualitas guru khususnya menggunakan media dan model pembelajaran yang tepat
 - b. Sekolah sebaiknya melaksanakan sosialisasi maupun pelatihan kepada guru mengenai pembuatan rancangan pembelajaran dengan menggunakan model atau metode pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi di kelas, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi 2)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi., Suhardjono., Supardi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas(edisi revisi)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Choirotu, Chomsah., Murwaningsih, Tri., dan Rahmanto, Andre. (2016). Penerapan Metode pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran (Siswa Kelas XI AP 1 SMK N 1 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2014/2015). *Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 1 (1), 54-70.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dodi, Ripo. (2015). *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw Guna Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Bidang Studi Aqidah Akhlak Di Mtsn Koto Baru Kabupaten Dharmasraya*. Sekolah Tinggi Agama Islam Muarabungo
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Lestari, Sri Puji. (2013). *Studi Komparasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dengan Think Pair Share Pada Mata Pelajaran Akuntansi Ditinjau dari mantra kognitif Siswa Kelas XII IPS SMA N 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013*. Digital Library Universitas Sebelas Maret Surakarta

- Maharsi, Ista., Ghali, Muhammad., Maulani, Salma. (2019). High School Students' Reading Habit And Perception On Reading For Pleasure. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*, 3 (1), 80-89.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mudyaharjo, Redja. 2013. *Pengantar Pendidikan (Sebuah Studi Awal Tentang Dasar-dasar Pendidikan pada Umumnya dan Pendidikan di Indonesia)*. Jakarta: Pt. RajaGrafindo
- Mulyatiningsih, Endang. 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta : Alfabeta
- Muslich, Masnur. 2009. *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Nunuk dan Leo. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jogjakarta: Penerbit Ombak
- Pradiva, Hanggar D. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IIS 2 SMA N 1 Boyolali Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi Antropologi*. 7 (2).
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana
- Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Siberman, Melvin. L. 2014. *Active Learning (Cara Belajar Siswa Aktif)*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Salatiga IKIP UKSW.
- Suardi, Moh. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Dee Publish
- Sudjana, Nana. 2010. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Surtikanti & Santoso, Joko. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: BP-FKIP UMS
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Thobrani, Muhammad dan Mustofa, Arif. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Taniredja, T., Faridli, E M., Harmianto, Sri. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung : Alfabeta
- Warsono dan Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Wibowo, Nugroho. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK N 1 Saptorini. *Journal Electronics, informations and Vocutional Education (EINVO)*, 1 (2). 128-139
- Widayati, Ani. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1), 87-93
- Yamin, H. Martinis. 2010. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press