

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan penerapan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap minat belajar siswa pada materi simulasi dan komunikasi digital kelas X TKJ SMKN 1 Kwanyar penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan desain *Quasi Eksperimental Design*. Hasil penelitian menunjukkan : (1) Terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, Hal ini dibuktikan dengan uji *wilcoxon match pairs test* dari data hasil penelitian diperoleh jumlah jenjang yang kecil nilainya adalah 0,000 maka H_0 ditolak. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada materi simulasi dan komunikasi digital. (2) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dibuktikan dengan hasil aktivitas siswa pada pertemuan pertama 95,18 % dengan kategori “sangat aktif” dan pertemuan kedua meningkat 95,55 % tergolong dengan kategori “sangat aktif”. Hal tersebut didukung juga dengan aktivitas guru “ baik” dengan jumlah skor hasil observasi pada pertemuan awal 3,52 dan pertemuan kedua meningkat sebesar 3,60 dengan kategori “sangat baik”. (3) Respon siswa TKJ kelas X SMKN 1 Kwanyar terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dibuktikan dengan analisis kategori kecenderungan minat yang mendapatkan nilai rata-rata sebesar 76,38 dan masuk kategori minat tinggi.

Kata Kunci: Minat Belajar, Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*, Simulasi Dan Komunikasi Digital

ABSTARCT

This study aims to describe the application of the implementation of learning using cooperative learning model type Make a Match and to determine the effect of cooperative learning model type Make a Match on students learning interest in digital communication and simulation material in the X TKJ class SMKN 1 Kwanyar this study is a quantitative research using Quasi Eksperimental Design. The results showed: (1) There was a significant influence on learning after using the cooperative learning model type Make a Match, this was evidenced by the Wilcoxon match pairs test from the research data obtained a small amount of value is 0,000 then H_0 was rejected. This proves that there is an influence from the use of the Make a Match type of learning on simulation and digital communication material. (2) The implementation of learning using the Make a Match type of learning model is evidenced by the results of student activity at the first meeting 95.18% with the category "very active" and the second meeting increased 95.55% belonging to the category "very active". This was also supported by the "good" teacher activity with the total score of the observation at the initial meeting of 3.52 and the second meeting increasing by 3.60 with the "very good" category. (3) the response of TKJ students of class X SMK 1 Kwanyar to the cooperative learning model type Make a Match is evidenced by an analysis of interest tendency categories that get an average score of 76.38 and enter the high interest category.

Keywords: Learning Interest, Cooperative Learning Type Make a Match, Simulation and Digital Communication