

***BEST PRACTICE* PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKn**

**WAHYU IDAYATI**

SMK Negeri 4 Pati

e-mail: [wahyu100569@gmail.com](mailto:wahyu100569@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penggunaan teknik yang lebih mementingkan hafalan membuat prestasi siswa pada mata pelajaran PPKn tidak terlalu baik. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran baru yang dapat mendorong siswa aktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Salah satu model pembelajaran interaktif yang dapat dipakai adalah model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match*. Pada model pembelajaran ini guru tidak mendominasi dengan ceramah materi, tetapi siswalah yang aktif. Model ini mengharuskan guru untuk membuat dua kartu yang berisi soal atau permasalahan dan kartu jawaban, kemudian tugas siswa mencari pasangan kartunya. Penggunaan model pembelajaran ini terbukti menjadi pengalaman terbaik dalam mengatasi permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran. Sebelum menggunakan model *Make a Match* siswa yang dapat dikategorikan tuntas adalah sebesar 58,82%, sedangkan setelah menggunakan model *Make a Match* naik menjadi 94%. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Make a Match* dapat meningkatkan prestasi siswa di kelas.

**Kata Kunci:** *best practice*, PPKn, model pembelajaran *Make a Match*

**ABSTRACT**

The use of techniques that are more concerned with memorization makes student achievement in Civics subjects not very good. Therefore, a new learning model is needed that can encourage students to be active in teaching and learning activities. One of the interactive learning models that can be used is the *Make a Match* type of Cooperative learning model. In this learning model the teacher does not dominate the lecture material, but students are active. This model requires the teacher to make two cards containing questions or problems and answer cards, then the student's task is to find a pair of cards. The use of this learning model has proven to be the best experience in overcoming problems that occur during learning. Before using the *Make a Match* model, students who could be categorized as complete were 58.82%, whereas after using the *Make a Match* model it increased to 94%. From this study it can be concluded that the use of the *Make a Match* model can improve student achievement in class.

**Keywords:** *best practice*, PPKn, *Make a Match* learning model

**PENDAHULUAN**

Dalam melaksanakan pembelajaran PPKn penulis masih menekankan penguasaan kognitif yang lebih mementingkan hafalan materi. Penulis juga jarang menggunakan media pembelajaran. Dampaknya, suasana pembelajaran di kelas kaku, monoton dan siswa tampak tidak antusias. Siswa cenderung malas mengikuti pembelajaran PPKn. Keadaan ini berimbas pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Lestari (2015) menyatakan bahwa hasil dari proses belajar seseorang akan menghasilkan suatu perubahan yang terjadi pada diri orang yang telah melakukan proses belajar. Adapun hasil perubahan itu meliputi perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. Suatu perubahan yang terjadi karena disebabkan oleh pertumbuhan tidak dianggap sebagai hasil belajar. Hasil belajar memiliki potensi untuk dapat berkembang dan bersifat relatif menetap. Nurrita (2018) menyatakan bahwa hasil belajar adalah penilaian yang diberikan kepada siswa

setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi penilaian pengetahuan, sikap, ketrampilan yang ada pada diri siswa yang disertai dengan adanya perubahan sikap/tingkah laku. Menurut Andrizal dkk., (2018) menyatakan bahwa Hasil belajar dapat digunakan sebagai dasar untuk mengetahui seberapa jauh keefektifan proses belajar yang dilakukan dalam mengubah tingkah laku para siswa kearah tujuan pendidikan yang diharapkan, dan dapatdigunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan siswa dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya. Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa setelah mengikuti proses kegiatan belajar mengajar yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru serta berdampak perubahan dan pembentukan tingkah laku. Hasil belajar yang merupakan pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar tersebut dinyatakan dalam symbol, huruf, angka maupun kalimat. Menurut Pratiwi (2021) hasil belajar mencakup 3 ranah, yakni ranah kognitif, ranah psikomotorik dan ranah afektif. Dari ketiga ranah tersebut yang diutamakan dalam penelitian ini adalah ranah kognitif. yaitu berupa penguasaan bahan pembelajaran yang telah disampaikan guru. Untuk mengetahui capaian pembelajaran (learning outcome) ranah pengetahuan siswa, guru mengadakan penilaian pengetahuan.

Dalam pembelajaran PPKn sering terjadi sikap siswa yang kurang antusias dalam menerima pelajaran. Banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat kegiatan belajar mengajar, ada yang berbicara sendiri, bermain HP, bahkan tidur di kelas. Kondisi tersebut apabila dibiarkan tentu sangat berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Maka guru harus mengganti model pembelajarannya. Menurut Kusmanto (2017) bahwa model pembelajaran adalah rancangan konsep dalam membangun pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai acuan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran guru. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Menurut Muzaddin (2016) ada beberapa hal yang mempengaruhi hasil belajar, yang salah satunya adalah strategi pembelajaran yang digunakan guru. Maka guru harus memastikan bahwa penggunaan model pembelajaran mendorong siswa aktif berperan dalam pembelajaran, mudah memahami materi, bersemangat mengikuti pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran kooperatif.

Adapun model pembelajaran yang diterapkan penulis adalah model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match*. Aliputri (2018) menyatakan bahwa pada model *Make a Match* ini guru sebelumnya menyiapkan dua kartu yang berisi soal atau permasalahan dan kartu jawaban, kemudian tugas siswa mencari pasangan kartunya. Pada model pembelajaran ini guru tidak lagi mendominasi dengan ceramah, tetapi siswalah yang aktif. Yaitu siswa aktif mencari pasangan kartunya. Siswa yang membawa kartu soal mencari temannya yang membawa kartu jawabannya, demikian juga sebaliknya. Sehingga pembelajaran seperti sebuah permainan yang menyenangkan siswa, dan membuat siswa tidak merasa seperti sedang belajar.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian *Best practice* yang merupakan salah satu pengalaman terbaik guru dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran, Menurut Suryani (2017) bahwa *best practice* adalah cerita keberhasilan terbaik dalam menyelesaikan masalah ketika melaksanakan tugas sebagai Pendidik. Sedangkan menurut Rohanah (2019) menyatakan bahwa *best practice* adalah suatu ide atau gagasan mengenai suatu teknik, metode, proses, aktivitas, intensif atau penghargaan (reward) yang lebih efektif dalam mencapai suatu keberhasilan.

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan tatap muka pada tanggal 02 Maret 2022 dan 09 Maret 2022. Pada tanggal 02 Maret 2022, kegiatan belajar mengajar tidak menggunakan metode *Make a Match* dan pada tanggal 09 Maret 2022 metode *Make a Match* baru digunakan. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat perbandingan nilai jika menggunakan metode *Make a Match* atau tidak. Adapun objek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI Farmasi-1 di SMKN 4 Pati pada tahun pelajaran 2021/2022.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang menunjukkan adanya deskripsi terhadap fenomena tentang tanggapan peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar PPKn Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumen penilaian harian peserta didik yang dikumpulkan. Selanjutnya data tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif.

Teknik analisis deskriptif kualitatif diharapkan dapat menggambarkan adanya peningkatan hasil belajar mata pelajaran PPKn. Adapun gambaran tentang peningkatan hasil belajar siswa dapat diperoleh melalui data prosentase nilai ulangan harian siswa dengan cara membandingkan perolehan nilai harian sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *Make a Match*. kemudian dikualifikasikan dengan menggunakan pedoman sebagai berikut :

**Tabel 1. Hasil Penilaian Harian siswa sebelum menggunakan Model *Make a Match***

No	Rentang Nilai	Jumlah	Presentase
1	001 – 025	-	-
2	026 – 050	6	17,65
3	051 – 075	8	23,53
4	076 – 100	20	58,82
	Jumlah	34	100
	Rata-rata		73,53
	Nilai Tertinggi		85
	Nilai Terendah		50
	Mencapai KKM		58,82
	Belum Mencapai KKM		41,18

Kemudian dari hasil perolehan angka tersebut diporsentase dengan menghitung nilai yang diperoleh dibagi nilai maksimal dikalikan seratus persen dengan menggunakan pedoman sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Penilaian harian siswa sesudah menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match***

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase
1	001 – 025	-	-
2	026 – 050	-	-
3	051 – 075	2	6
4	076 – 100	32	94
	Jumlah	34	100
	Rata-rata	83,82	
	Nilai Tertinggi	90	

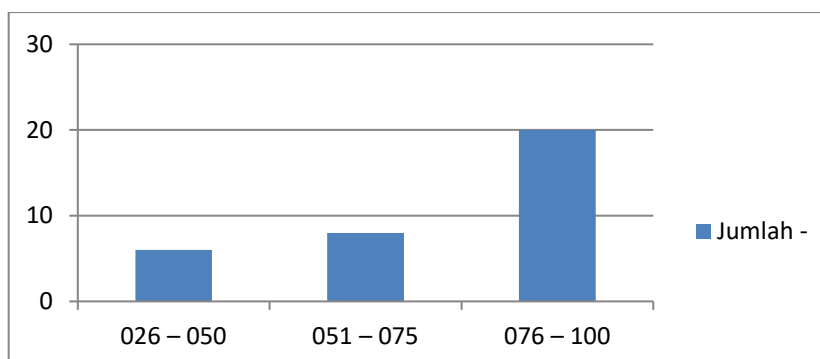
Nilai Terendah	65	
Siswa yang mencapai KKM	32	94,2
Siswa yang belum mencapai KKM	2	5,8

Selanjutnya untuk mengetahui rerata hasil belajar dapat kita hitung dengan cara membandingkan nilai yang diperoleh peserta didik dengan skor nilai maksimal dikalikan seratus. Kemudian dari perolehan nilai tersebut kita kualifikasikan secara verbal dengan berpedoman pada tabel 1 atau tabel 2. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI Farmasi 1 SMK Negeri 4 Pati Tahun Pelajaran 2021 / 2022 pada Semester Genap yang berjumlah 34 siswa yang terdiri dari 14 peserta didik laki-laki dan 20 peserta didik perempuan. Sedangkan obyek dari penelitian ini adalah antusiasme siswa dilihat dari adanya peningkatan nilai harian siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *make a match*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

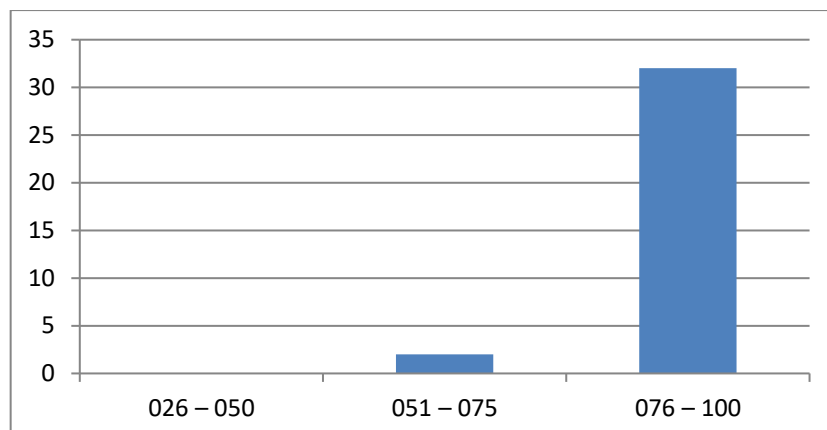
### Hasil

Sebelum guru menerapkan model pembelajaran Make a Match hasil penilaian harian siswa masih sangat memprihatinkan. Masih banyak siswa yang nilainya dibawah KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 76. Rata-rata nilai pada penilaian harian siswa adalah 73,53%. Dari 34 siswa kelas XI Farmasi-1 Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022, yang telah tuntas ada 20 siswa (58,82%), sedangkan yang 14 siswa (41,18%) belum tuntas. Grafik Hasil penilaian harian siswa sebelum menggunakan metode pembelajaran Make a Match adalah sebagai berikut:



**Gambar 1. Grafik nilai siswa sebelum menggunakan model *Make a Match***

Pada Pembelajaran materi tentang Mewaspadaai Ancaman Terhadap Kedudukan Negara Kesatuan Republik Indonesia. yang dilaksanakan di kelas XI Farmasi-1 semester genap tahun pelajaran 2021/2022 guru menerapkan model pembelajaran Make a Match. Pembelajaran tersebut dilaksanakan hari Rabu tanggal 2 Maret 2022, hari Rabu tanggal 9 Maret 2022, hari Rabu tanggal 16 Maret 2022 dan hari Rabu tanggal 23 Maret 2022. Setelah dilakukan Penilaian harian diperoleh nilai rata-rata kelas 80%. Jumlah siswa yang telah tuntas sebanyak 32 (94%). Dengan demikian, baik rata-rata maupun jumlah siswa yang tuntas sudah rncapai target / indikator keberhasilan. Grafik Hasil Penilaian harian siswa Sesudah menggunakan model Make a Match dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



**Gambar 2. Grafik Nilai Siswa Sesudah Menggunakan Model *Make a Match***

Selain itu suasana pembelajaran tampak lebih hidup, siswa tampak lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran karena ada unsure permainan. Mereka sangat bersemangat ketika mencari pasangannya. Adanya reward dari guru bagi pasangan yang paling cepat menemukan pasangannya diberi hadiah, sangat memotivasi siswa untuk memenangkan adu cepat menemukan pasangannya.

### **Pembahasan**

Cara yang ditempuh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif *Make a Match*. Berikut ini langkah-langkah kegiatan yang telah dilakukan penulis:

#### **a. Perencanaan**

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun RPP sesuai dengan tindakan yang akan dilakukan.
- 2) Membuat media yang diperlukan dalam penelitian, yaitu membuat PPT, kartu pertanyaan dan kartu jawaban
- 3) Merancang pembagian kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban dan mempersiapkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban.
- 4) Membuat lembar pengamatan (observasi) untuk melihat suasana pembelajaran (minat siswa) selama proses pembelajaran.
- 5) Membuat rancangan analisis ulangan harian, untuk melihat peningkatan penguasaan materi tentang Mewaspada! Ancaman Terhadap Kedudukan Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan model pembelajaran *Make a Match*.

#### **b. Pelaksanaan Kegiatan**

Tindakan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 2 Maret 2022 jam 08.00-09.00 dan hari Rabu tanggal 9 Maret 2022 jam 08.00-09.00..
- 2) Guru menyiapkan bahan dan alat berupa media kartu yang terdiri dari kartu pertanyaan dan kartu jawaban untuk siswa.
- 3) Pada pertemuan ke 1, pada awal pelajaran guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, memeriksa kesiapan siswa, melakukan apersepsi, menjelaskan pokok bahasan dengan power point, tujuan pembelajaran dan menyampaikan lingkup penilaian yang akan digunakan.
- 4) Guru menjelaskan secara singkat materi pembelajaran dengan power point.
- 5) Guru menjelaskan langkah-langkah model *Make a Match*.

- 6) Guru membagi siswa dalam 2 kelompok, kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban.
- 7) Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok pertanyaan, dan kartu jawaban kepada kelompok jawaban, masing-masing siswa satu kartu. Karena jumlah siswa satu kelas sebanyak 34 maka 17 siswa mendapat kartu soal dan 17 siswa mendapat kartu jawaban.
- 8) Guru menyuruh siswa memikirkan jawabannya.
- 9) Guru meminta siswa mencari pasangannya (kartu pertanyaan dan kartu jawaban) dalam waktu yang sudah ditentukan. Jika tidak sesuai dengan batas waktu yang ditentukan siswa akan mendapat hukuman sesuai dengan kesepakatan bersama.
- 10) Guru mengamati siswa dalam mencari pasangannya dan mencatat siswa yang sudah menemukan pasangannya, yang sudah menemukan pasangannya lapor kepada guru untuk dicatat.
- 11) Guru memerintahkan berhenti mencari pasangan setelah waktu yang ditentukan habis.
- 12) Guru menyuruh siswa duduk sesuai pasangannya, untuk dicatat oleh guru.
- 13) Masing-masing pasangan diminta maju kedepan kelas untuk presentasi pertanyaan dan jawabannya. Siswa yang lain disuruh menanggapi. Jawaban yang benar diberi nilai. Sebanyak 17 pasang siswa maju secara bergantian, masing-masing pasang diberi waktu 2-3 menit.
- 14) Setelah semua selesai mengajak siswa untuk membuat kesimpulan, dan guru memberikan beberapa pertanyaan lisan kepada siswa.
- 15) Guru memberi tugas siswa untuk mempelajari materi berikutnya.
- 16) Pada pertemuan berikutnya, guru mengawali pelajaran dengan pendahuluan yaitu memeriksa kebersihan, berdoa, menyanyikan lagu nasional, mengecek penguasaan materi sebelumnya dengan Tanya jawab, menyampaikan materi secara garis besar dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.
- 17) Guru membagi kelas menjadi dua kelompok yaitu kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban, dengan anggota yang berbeda dengan waktu pertemuan 1 untuk melaksanakan pembelajaran dengan model Make a Match.
- 18) Guru melaksanakan model Make a Match dengan langkah-langkah yang sama yang dilakukan pada pertemuan 1.
- 19) Pada akhir pembelajaran guru memfasilitasi siswa membuat kesimpulan tentang materi yang dibahas.
- 20) Bersama siswa guru melakukan refleksi tentang pembelajaran yang dilakukan, dan memberikan umpan balik.
- 21) Guru melakukan tes lisan kepada siswa.
- 22) Guru menginformasikan tentang rencana pembelajaran berikutnya.
- 23) Setelah melakukan kegiatan pertemuan 1 dan pertemuan 2, guru mengadakan kegiatan Penilaian Harian.

Dalam menerapkan model pembelajaran Make a Match ada beberapa masalah yang dihadapi penulis. Masalah tersebut antara lain :

1. Pada awalnya siswa masih kurang memperhatikan tugas mencari pasangan kartunya, mereka masih duduk-duduk bahkan bergurau dengan temannya. Ketika diingatkan guru mereka baru bergerak mencari pasangannya.
2. Masih ada siswa yang kelihatan kaku (canggung) dalam mencari pasangan kartu karena belum terbiasa.
3. Penggunaan waktu belum efektif, terbukti masih ada siswa yang belum bisa menemukan pasangannya hingga waktu yang disepakati berakhir. Siswa masih tampak bingung sewaktu mencari jawaban atau pertanyaan dari kartu yang dimilikinya.



4. Sewaktu presentasi masih ada siswa yang grogi untuk berbicara, suara kurang keras dan tidak berani menatap temannya.

Masalah-masalah diatas muncul pada awal guru melaksanakan model pembelajaran Make a Match. Yaitu terutama pada pertemuan 1 (Rabu, 2 Maret 2022) dan pertemuan 2 (Rabu, 9 Maret 2022). Untuk mengatasi masalah tersebut, maka penulis melakukan langkah sebagai berikut:

1. Guru kembali menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan model Make a Match.
2. Waktu menemukan pasangannya waktunya dikurangi sehingga siswa lebih cepat dalam menemukan pasangannya.
3. Guru memberi motivasi kepada siswa antara lain dengan memberi pengertian dan memberikan hadiah bagi pasangan yang paling cepat menemukan pasangannya. dan memberi hukuman bagi siswa yang belum menemukan pasangannya sampai waktu yang ditentukan habis.
4. Sebelum presentasi guru mengingatkan agar suaranya yang keras dan pandangannya kedepan, tidak menunduk.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan model pembelajaran Make a Match dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran PPKn dapat dilihat dari peningkatan nilai ulangan siswa pada mata pelajaran PPKn. Pada Pembelajaran ini sangat diperlukan adanya strategi yang efektif dalam proses peningkatan hasil belajar peserta didik, dimana pada pembelajaran ini terdapat banyak kendala dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas diantaranya kejenuhan merupakan faktor yang mempengaruhi rendahnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga mereka menjadi malas dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

Ketertarikan terhadap sesuatu merupakan faktor yang dapat menumbuhkan semangat atau antusiasme terhadap sesuatu yang menjadi tujuan. Maka dalam Pembelajaran ini perlu ditumbuhkan antusiasme atau semangat dalam belajar. Untuk menumbuhkan antusiasme tersebut perlu ada strategi dan pola baru dalam pembelajaran maupun dalam pelaksanaan penilaian ulangan harian siswa dapat terukur. Salah satu strategi yang diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah penggunaan model pembelajaran Make a Match.

Dengan menggunakan model pembelajaran Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 4 Pati pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai penilaian harian. Sebelum menggunakan model pembelajaran Make a Match rata-rata nilai penilaian harian adalah 73,53 dan setelah menggunakan model Make a Match rata-rata nilai penilaian hariannya menjadi 83,82. Kesimpulannya terjadi peningkatan rata-rata nilai penilaian harian sebesar 10,29 . Disamping itu, terjadi pula peningkatan ketuntasan klasikal. Sebelumnya ketuntasan secara klasikal hanya 58,82% dan sesudah menggunakan model pembelajaran Make a Match ketuntasan klasikal menjadi 94,2%. Dengan demikian telah mencapai target yang diharapkan yaitu nilai penilaian harian siswa yang mencapai KKM 94,2%. Peningkatan ini disebabkan adanya ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang dirasakan lebih mudah dan menyenangkan. Dengan meningkatnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sangat berpengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik yaitu dengan rata-rata sebesar 86,00. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran make a match sangat efektif untuk meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70-77.
- Indah, L. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3
- Kusmanto, (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 32-42
- Muizaddin, R., & Santoso, B. (2016). Model Pembelajaran CORE Sebagai Sarana Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 224-232.
- Pratiwi, D. (2021). Implementasi Video Pembelajaran Getaran Dan Gelombang Melalui Metode Flipped Classroom Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi (Doctoral dissertation, Universitas Pancasakti Tegal).
- Rohanah, E. (2019). Publikasi Ilmiah Pengembangan Profesi Guru. Banjar Rangdu: CV Media Educations
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal. (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*
- Teni, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa . *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3
- Suryani, E. (2017). Best Practice: Pembelajaran Inovasi Melalui Model Project Based Learning. Deepublish