

# Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match dan Model Pembelajaran Teacher Center Learning di SMK Negeri 2 Kupang

Yanto Triputra Nau<sup>1</sup>, I Made Parsa<sup>2</sup>, Frans F. G Ray<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Prodi Pendidikan Teknik Elektro, FKIP, Univ. Nusa Cendana  
Jl. Adisucipto, Penfui, Kupang NTT  
Email: <sup>2</sup>madeparsa@staf.undana.ac.id

**Abstrak** – Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 2 Kupang. (2) Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teacher Center Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 2 Kupang. (3) Mengetahui perbedaan penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dan model pembelajaran *Teacher Center Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X Teknik Audio Video pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 2 Kupang. Metode penelitian ini yaitu eksperimen. Metode Eksperimen merupakan suatu penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kasual (sebab akibat). Dalam penelitian eksperimen dilakukan manipulasi paling sedikit satu variabel, mengontrol variabel lain yang relevan dan mengamati efek atau pengaruhnya terhadap satu atau lebih variabel terikat. Pengumpulan data yang dilakukan melalui test dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah uji persyaratan analisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas serta uji hipotesis dengan analisis uji independent t-test dengan bantuan *Statistical Product and Service Solution (SPSS)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) ada pengaruh Model pembelajaran Make A Match Terhadap hasil belajar yaitu nilai koefisien sebesar 0,034 diatas nilai kritis 0,05. (2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa : ada pengaruh Model pembelajaran Teacher Center Learning Terhadap hasil belajar yaitu nilai koefisien sebesar 0,01 diatas nilai kritis 0,05. (3) Ada perbedaan antara model pembelajaran Make A Match dan Teacher Center Learning terhadap hasil belajar dimana analisis uji independent sampel t-test  $t_{hitung} = 5,806$  dan didapatkan nilai  $t_{tabel} = 1,672$  (lampiran 15) dengan  $df = 58$ , karena Nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,806 > 1,672$ ), dengan nilai signifikan  $< 0.05$  ( $0.000 < 0.005$ ).

**Kata Kunci:** Model pembelajaran *Make a Match*, model pembelajaran *Teacher Center Learning*. Preetest dan posttest

**Abstract** - This research aims to : (1) determine the effect of the Make a Match learning model on the learning outcomes of class X Audio Video Engineering students at SMK Negeri 2 Kupang. (2) Knowing the effect of the Teacher Center Learning learning model on the learning outcomes of class X students of Audio Video Engineering at SMK Negeri 2 Kupang. (3) Knowing the differences in the use of the Make a Match learning model and the Teaching Center Learning model on the learning outcomes of class X Audio Video Engineering students in Simulation and Digital Communication subjects at SMK Negeri 2 Kupang. This research method is experimental. Experimental method is a research that can test correctly the hypothesis regarding casual relationship (cause and effect). In experimental research, manipulation of at least one variable is carried out, controlling for other relevant variables and observing the effect or influence on one or more dependent variables. Data collection is done through tests and documentation. Analysis of the data used is the analysis requirements test with normality test and homogeneity test and hypothesis testing with independent t-test analysis with the help of Statistical Product and Service Solution (SPSS). The results of the research show that: (1) there is an effect of the Make A Match learning model on learning outcomes, namely the coefficient value of 0.034 above the critical value of 0.05. (2) The results of the research show that: there is an influence of the Teacher Center Learning model on learning outcomes, namely the coefficient value of 0.01 above the critical value of 0.05. (3) There is a difference between the Make A Match and Teacher Center Learning learning models on learning outcomes where the analysis of the independent test sample t-test = 5.806 and the value = 1.672 (appendix 15) with  $df = 58$ , because the value of  $t_{count} > t_{table}$  ( $5.806 > 1.672$ ), with a significant value  $< 0.05$  ( $0.000 < 0.005$ ).

**Keywords:** Make a Match learning model, Teacher Center Learning learning model, Learning Outcomes, Pre-test, Post-test

## I. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah selalu diikuti dengan pengukuran dan penilaian terhadap hasil belajar. Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan mengetahui hasil belajar ini pula selanjutnya akan dapat dilihat kedudukan siswa yang pandai, sedang atau lambat. Menurut [1] hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, aktivitas atau proses yang mengakibatkan perubahan input secara fungsional. Hasil belajar yang memuaskan merupakan harapan bagi setiap orang tua. Tidak hanya orang tua, siswa, sekolah dan pemerintah mengharapkan hal yang sama demi tercapainya tujuan belajar. Harapan dari pihak sekolah adalah 100% siswa bisa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Hasil pengamatan penulis saat melaksanakan Program Prapenelitian di SMK N 2 Kupang pada tanggal 13 Januari, yaitu hasil belajar yang dicapai siswa kelas X TAV kurang memuaskan, khususnya pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Hasil belajar Simulasi dan Komunikasi Digital menunjukkan bahwa masih banyak yang belum mampu menyerap materi yang disampaikan, yang prestasi belajarnya kurang baik dan mendapatkan nilai dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Hal ini terjadi dikarenakan siswa kurang memperhatikan saat materi disampaikan oleh guru dan enggan untuk bertanya tentang hal yang belum diketahui. Siswa biasanya didapati sibuk dengan kegiatannya sendiri sehingga tidak memperhatikan penjelasan guru. Kondisi kelas yang membosankan dan tegang terkadang menjadi alasan siswa tidak serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Tentunya hal ini merupakan masalah besar bagi guru dimana guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan terkesan santai sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Oleh sebab itu pembelajaran harus diarahkan agar dapat membangkitkan kreatifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang digunakan adalah dengan belajar secara berkelompok karena melalui kegiatan kelompok siswa

dapat berdiskusi satu sama lain, bertukar informasi, serta siswa yang lebih pandai dapat membantu siswa yang kurang pandai sehinggaterbangun suasana antar siswa dan siswa tidak punya peluang untuk melakukan kegiatan sendiri diluar dari kegiatan pembelajaran yang semestinya

Merujuk pada pembahasan diatas maka perlu adanya pemecahan masalah dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat. Salah satu cara yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah dengan menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match*. Menurut [2] teknik *Make A Match* adalah suatu teknik pembelajaran kooperatif yang menggunakan kartu sebagai media pembelajaran untuk berinteraksi dengankelompoknya (pasangannya) agar pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif dengan teknik *Make A Match* yaitu suatu teknik pembelajaran yang bekerja secara berkelompok dan masing-masing kelompok harus mencari pasangan kartu *Make A Match* yang tepat dengan waktu yang telah ditentukan

## II. LANDASAN TEORI DAN METODE

### A. Landasan Teori

#### 1. *Make A Match*

[3]) mengungkapkan bahwa model *Make A Match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau jawaban setelah itu membagikan kartu tersebut kepada semua murid kemudian semua murid mencari pasangan kartunya. Model pembelajaran *membuat dan mencocokkan* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif

[2] menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *Make A Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Kelebihan *Make A Match Pertama*, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik. *Kedua*, karena ada unsur permainan, model ini menyenangkan. *Ketiga*, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. *Keempat*, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. *Kelima*, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil

presentasi. *Keenam*, efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Kelemahan *Pertama*, jika tidak merancang dengan baik, maka banyak waktu terbuang. *Kedua*, pada awal-awal penerapan model ini, banyak siswa yang malu bila berpasangan dengan lawan jenisnya. *Ketiga*, jika tidak mengarahkan siswa dengan baik, saat presentasi banyak siswa yang kurang memperhatikan. *Keempat*, harus berhati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan. *Kelima*, guru perlu persiapan alat yang memadai

## 2. Hasil Belajar

Di bidang pendidikan, hasil belajar merupakan suatu gambaran mengenai taraf penguasaan kemampuan masing-masing siswa sebagaimana telah ditetapkan untuk suatu bidang studi tertentu. Dalam rangka menentukan tingkat penguasaan materi atau bahan ajar, hendaknya dilakukan

kegiatan pengukuran dan penilaian terhadap hasil belajar murid secara menyeluruh dan berkesinambungan. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku pada diri seseorang akibat tindak belajar yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.

Hasil belajar dapat dibagi menjadi dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil merupakan proses perolehan akibat yang dilakukan sebuah perilakunya dibandingkan sebelumnya. Menurut [1] hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, aktivitas atau proses yang mengakibatkan perubahan input secara fungsional

## 3. Teacher Center Learning

[4] berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Model konvensional juga dikenal dengan model *Teacher Centered Learning* (TCL), dimana pada model ini guru atau pendidik sebagai seorang ahli menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta

didik. Model pembelajaran seperti ini ternyata membuat peserta didik pasif karena hanya mendengarkan saat proses pembelajaran berlangsung sehingga kreativitas peserta didik kurang terpupuk atau bahkan cenderung tidak kreatif. Pada model *Teacher Center Learning*, pendidik lebih banyak melakukan kegiatan belajar-mengajar dengan bentuk ceramah (*lecturing*), sedangkan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung hanya mendengarkan ceramah, hanya sebatas memahami sambil membuat catatan, bagi yang merasa memerlukannya.

[5] menjelaskan *Teacher Centered Learning* (TCL) sebagai berikut: *Teacher Centered Learning* merupakan proses pengajaran yang berorientasi pada guru. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru memegang peran yang sangat penting. Sehubungan dengan proses pembelajaran yang berpusat pada guru, maka minimal ada tiga peran utama yang harus dilakukan guru, yaitu guru sebagai

$$t = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

perencana, sebagai penyampai informasi, dan guru sebagai evaluator. Model pembelajaran *Teacher Center Learning* memiliki kelebihan maupun kekurangan, kelebihan dari model *Teacher Center Learning* yakni guru tidak perlu repot-repot menyiapkan model pembelajaran yang akan diterapkan karena model pembelajaran ini guru menjadi satu-satunya sumber materi, dapat menjelaskan materi dengan tenang karena kelas menjadi tenang dan tidak rebut

## B. Metode Penelitian

### 1. Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Eksperimen. Menurut [6] penelitian eksperimen merupakan penelitian untuk menguji suatu ide, praktek atau prosedur untuk menentukan apakah mempengaruhi hasil atau variabel dependen. Metode Eksperimen merupakan suatu penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kasual (sebab akibat). Dalam penelitian eksperimen dilakukan manipulasi paling sedikit satu variabel, mengontrol variabel lain yang

relevan dan mengobservasi efek atau pengaruhnya terhadap satu atau lebih variabel terikat Pengaruh

## 2. Analisis Data

Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make A Match* ( $X_1$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ), pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teacher Center Learning* ( $X_2$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ) dapat dicari dengan menggunakan analisis regresi tunggal dengan rumus :

$$Y = a + bx$$

Keterangan :

Y = Variabel terikat

a = Nilai Intercept (konstanta)

b = Koefisien Regresi

x = Variabel Bebas

Analisis Uji –t sampel (*independent t-test*). metode *independent t-test* digunakan untuk mengetahui peningkatan atau perbedaan pencapaian hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

Keterangan:

$x_1$  = rata-rata subjek ke-1

$x_2$  = rata-rata subjek ke-2

$S_1^2$  = variansi subjek ke-1

$S_2^2$  = variansi subjek ke-2

$n_1$  = besar subjek dari kelompok 1

$n_2$  = besar subjek dari kelompok 2

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Besarnya pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa didapat nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,150. Nilai tersebut diinterpretasikan sebagai presentasi nilai antara model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa sehingga besarnya model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa adalah 0,150 atau 15,0 % hasil belajar siswa kelas X TAV dipengaruhi oleh model pembelajaran *Make A Match*. Artinya variabel model pembelajaran *Make A Match* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar komunikasi digital sebesar 15,0% dan

sisanya sebesar 85,0% dipengaruhi oleh variabel lain. Selain model pembelajaran *Make A Match* masih terdapat faktor lain yang mempengaruhi hasil simulasi dan komunikasi digital pada siswa kelas X TAV di SMKN 2 Kupang.

Besarnya pengaruh model pembelajaran *Teacher Center Learning* terhadap hasil belajar siswa didapat nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,322. Nilai tersebut diinterpretasikan sebagai presentasi nilai antara model pembelajaran *Teacher Center Learning* terhadap hasil belajar siswa sehingga besarnya model pembelajaran *Teacher Center Learning* terhadap hasil belajar siswa adalah 0,322 atau 32,2 % hasil belajar siswa kelas X TAV dipengaruhi oleh model pembelajaran *Teacher Center Learning*. Artinya variabel model pembelajaran *Teacher Center Learning* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar simulasi dan komunikasi digital sebesar 32,2% dan sisanya sebesar 67,8% dipengaruhi oleh variabel lain. Selain model pembelajaran *Teacher Center Learning* masih terdapat faktor lain yang mempengaruhi hasil simulasi dan komunikasi digital pada siswa kelas X TAV di SMKN 2 Kupang

Nilai rata-rata hasil belajar siswa untuk Mean untuk kelompok model pembelajaran *Make A Match* kelas *eksperimen 1* adalah sebesar 84,83, sementara untuk kelompok model pembelajaran *Teacher Center Learning* kelas *eksperimen 2* adalah sebesar 81,67. Dengan demikian secara deskriptif statistik dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok model pembelajaran *Make A Match* kelas *eksperimen 1* dengan kelompok model pembelajaran *Teacher Center Learning* kelas *eksperimen 2*.

### B. Pembahasan

#### 1. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* ( $x_1$ ) terhadap hasil belajar ( $y$ ) mata pelajaran Simulasi Digital SMK N 2 Kupang

Hasil analisis regresi sederhana diperoleh nilai Konstanta sebesar 23,826; artinya jika media pembelajaran audio visual berupa video ( $X_1$ ) nilainya adalah 0, maka hasil belajar ( $Y$ ) nilainya positif yaitu 23,826 Koefisien regresi variabel model pembelajaran *Make A Match* ( $X_1$ ) sebesar 0,497, artinya jika model pembelajaran *Make A Match* mengalami kenaikan

1%, maka hasil belajar mengalami peningkatan sebesar 0,497

Tabel 1. Hasil analisis model pembelajaran Make A Match

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
	.388 <sup>a</sup>	.150	.120	3.891

Koefisien positif artinya terjadi hubungan positif antara model pembelajaran *Make A Match* dan dengan hasil belajar, semakin meningkat model pembelajaran *Make A Match* maka semakin meningkat hasil belajar.

*Make A Match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau jawaban setelah itu membagikan kartu tersebut kepada semua murid kemudian semua murid mencari pasangan kartunya. Model pembelajaran *membuat dan mencocokkan* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif

Teori diatas mendukung hasil penelitian, dimana model pembelajaran *Make A Match* (X1) terhadap hasil belajar (Y) Mata pelajaran simulasi digital SMK N 2 Kupang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media model pembelajaran *Make A Match* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 15,0% terhadap variabel hasil belajar siswa kelas X TAV 1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa berada pada kategori cukup. Model pembelajaran *Make A Match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sebesar 15,0% dan sisanya 85,0% dipengaruhi oleh variabel lain. Artinya, masih terdapat faktor atau variabel lain yang mempengaruhi hasil belajar selain Model pembelajaran *Make A Match*. Faktor- faktor lainnya yaitu strategi pembelajaran, model pembelajaran, sarana prasarana, dan fasilitas belajar. Faktor-faktor ini dapat dilakukan penelitian selanjutnya bagi peneliti yang lain.

**2.Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teacher Center Learning* (x2) terhadap hasil belajar ( y ) mata pelajaran Simulasi Digital SMK N 2 Kupang**

Hasil analisis regresi sederhana diperoleh nilai Konstanta sebesar 40,049; artinya jika model pembelajaran *Teacher*

*Center Learning* (X2) nilainya adalah 0, maka hasil belajar (Y) nilainya positif yaitu 40,049. Koefisien regresi variabel model pembelajaran *Teacher Center Learning* (X2) sebesar 0,298, artinya jika model pembelajaran *Teacher Center Learning* mengalami kenaikan 1%, maka hasil belajar mengalami peningkatan sebesar 0,298 Koefisien positif artinya terjadi hubungan positif antara model pembelajaran *Teacher Center Learning* dan dengan hasil belajar, semakin meningkat model pembelajaran *Teacher Center Learning* maka semakin meningkat hasil belajar.

Besarnya pengaruh model pembelajaran *Teacher Center Learning* terhadap hasil belajar siswa didapat nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,322 seperti tersaji dalam tabel 2.

Tabel 2. Hasil analisis model pembelajaran *Teacher Center Learning*

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
	.568 <sup>a</sup>	.322	.298	2.52326

Nilai tersebut diinterpretasikan sebagai presentasi nilai antara model pembelajaran *Teacher Center Learning* terhadap hasil belajar siswa sehingga besarnya model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa adalah 0,322 atau 32,2 % hasil belajar siswa kelas X TAV dipengaruhi oleh model pembelajaran *Teacher Center Learning*.

*Teacher Centered Learning* merupakan proses pengajaran yang berorientasi pada guru. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru memegang peran yang sangat penting. Sehubungan dengan proses pembelajaran yang berpusat pada guru, maka minimal ada tiga peran utama yang harus dilakukan guru, yaitu guru sebagai perencana, sebagai penyampai informasi, dan guru sebagai evaluator.

Teori diatas mendukung hasil penelitian, dimana model pembelajaran *Teacher Center Learning* (X2) terhadap hasil belajar (Y) Mata pelajaran simulasi digital SMK N 2 Kupang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teacher Center Learning* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik sebesar

32,2% terhadap variabel hasil belajar siswa kelas X TAV 2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran *Teacher Center Learning* terhadap hasil belajar siswa berada pada kategori cukup. model pembelajaran *Teacher*

*Center Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sebesar 32,2% dan sisanya 67,8% dipengaruhi oleh variabel lain. Artinya, masih terdapat faktor atau variabel lain yang

mempengaruhi hasil belajar selain model pembelajaran *Teacher Center Learning*. Faktor- faktor lainnya yaitu strategi pembelajaran, model pembelajaran, sarana prasarana, dan fasilitas belajar. Faktor-faktor ini dapat dilakukan penelitian selanjutnya bagi peneliti yang lain.

**Perbedaan model pembelajaran *Make A Match* dan model pembelajaran *Teacher Center Learning* Terhadap Hasil Belajar mata pelajaran Simulasi Digital pada peserta didik kelas X TAV SMK Negeri 2 Kupang.**

Model pembelajaran *Make A Match* kelas *eksperimen 1* sebanyak 30 orang siswa, sementara kelompok model pembelajaran *Teacher Center Learning* kelas *eksperimen 2* sebanyak 30 siswa seperti yang tersaji pada tabel 3 berikut ini

Tabel 3. Jumlah sampling dan Mean

N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
30	84.83	2.640	.482
30	81.67	1.398	.255

Nilai rata-rata hasil belajar siswa untuk Mean untuk kelompok model pembelajaran *Make A Match* kelas *eksperimen 1* adalah sebesar 84,83, sementara untuk kelompok model pembelajaran *Teacher Center Learning* kelas *eksperimen 2* adalah sebesar 81,67. Dengan demikian secara deskriptif statistik dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok model pembelajaran *Make A Match* kelas *eksperimen 1* dengan kelompok model pembelajaran *Teacher Center Learning* kelas *eksperimen 2*.

**IV. KESIMPULAN**

Adapun kesimpulan yang dapat ditarik dari penemuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan Model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa Simulasi Digital kelas X TAV 1 di SMK Negeri 2 Kupang.
2. Terdapat pengaruh penggunaan Model pembelajaran *Teacher Center Learning* terhadap hasil belajar siswa Simulasi Digital kelas X TAV 2 di SMK Negeri 2 Kupang.
3. Terdapat perbedaan Model pembelajaran *Make A Match* dan Model pembelajaran *Teacher Center Learning* terhadap hasil belajar peserta didik.

**REFERENSI**

[1] Nana Sudjana. 2013. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

[2] Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Kooperatif Learning di Ruang-ruang Kelas*. Gramedia: Jakarta

[3] Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Masmmedia Buana Pustaka

[4] Joyce, Bruce and Weil, Marsha. 1980. *Models of Teaching (Second Edition)*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.

[5] Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group

[6] Cresswell. 2008. *Research Design*. Yogyakarta: Pustaka Belajar diterjemahkan oleh Achmad Fawaid