

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA
PROGRAM STUDI PPKn MELALUI PENGGUNAAN
MODEL *MAKE A MATCH* PADA MATA KULIAH
PENDIDIKAN MULTIKULTURAL**

Idham Azwar¹, Syarif Firmansyah², Erna Octavia³

Program Studi PPKn

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial

IKIP-PGRI Pontianak Jl. Ampera No.88 Telp. (0561)748219 Fax. (0561) 6589855

³e-mail: erna8649@yahoo.co.id

Abstrak

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan bernegara. Pendidikan merupakan proses pembentukan kemampuan dasar yang fundamental baik menyangkut daya pikir atau daya intelektual maupun daya emosional atau perasaan yang diarahkan kepada tabiat kepada manusia dan kepada sesama. Hal itu berbanding lurus dengan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional BAB II, pasal 3 yaitu: Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kata Kunci: meningkatkan, hasil belajar, *model make a match*, pendidikan multikultural.

Abstract

Education is a conscious and deliberate effort to create an atmosphere of learning and the learning process so that learners are actively developing the potential for him to have the spiritual power of religion, self-control, personality, intelligence, character, and skills needed him, society, nation and state. Education is a process of establishing the fundamental basic skills related to both the intellect or intellectual power and emotional power or feelings directed against the human nature and to each other. It is directly proportional to the Law No. 20 of 2003 on national education systems Chapter II, Article 3, namely: National education serves to develop skills and character development and civilization of the nation's dignity in the context of the intellectual life of the nation and aims to develop students' potentials to become a man of faith and devoted to God Almighty, noble, healthy, knowledgeable, skilled, creative, independent, and become citizens of a democratic and accountable.

Keywords: *Improving Results Learning, Model Make A Match, Multicultural Education.*

PENDAHULUAN

Pada proses pembelajaran terdapat interaksi antara dosen dan mahasiswa, interaksi tersebut harus terjalin sebaik mungkin untuk memperoleh hasil belajar

yang maksimal. Dosen harus dapat menyesuaikan antara bahan ajar dengan model pembelajaran agar murid dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal. Selain itu, model pembelajaran yang statis dan tidak menarik serta hanya berorientasi pada dosen, menyebabkan mahasiswa tidak termotivasi dalam belajar dan melakukan hal-hal yang dapat menghambat proses pembelajaran seperti asyik bermain sendiri, atau berbicara dengan teman.

Dalam upaya pencapaian kompetensi dan meningkatkan hasil belajar serta mutu pendidikan, tentunya mutu dosen dalam mengajar juga mesti diperhatikan karena dosen merupakan salah satu bagian yang mempunyai peran penting didalam perbaikan mutu pendidikan ini, salah satu upaya untuk memperbaiki mutu pendidikan di IKIP PGRI Pontianak tentunya dengan cara perbaikan proses belajar, mengajar dan pembelajaran. Seiring dengan berkembang pesatnya dunia ilmu pengetahuan dan teknologi, seorang dosen atau tenaga pengajar harus mampu memainkan peran dalam menampilkan keunggulan mengajar yang kreatif, inovatif, mandiri dan profesional dalam bidangnya masing-masing dalam perkembangan sumber daya manusia. Oleh sebab itu seorang dosen dituntut untuk mengikuti perkembangan dalam pembuatan konsep-konsep baru di dalam dunia pendidikan. Dari hasil wawancara langsung yang dilakukan peneliti dengan dosen yang mengajar mata kuliah Pendidikan Multikultural sebelumnya ditemukan pada bahwa nilai akhir yang dicapai mahasiswa masih kurang hal ini tampak nilai C dan D yang masih dominan pada hasil nilai akhir. Kelas A pagi yang berjumlah nilai C 12 orang dan nilai D 13 orang, kelas b pagi nilai C 17 dan nilai D 15 orang dan kelas A sore nilai C 10 orang dan nilai D 13 orang. Nilai tersebut didapatkan pada angkatan 2012 pada program studi PPKn dan yang menjadi fokus didalam penelitian ini kelas B pagi semester ganjil angkatan 2013 program studi PPKn.

Berdasarkan pemikiran tersebut, maka perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang mampu melibatkan peran serta mahasiswa secara aktif, salah satu metode pembelajaran yang melibatkan peran serta mahasiswa adalah metode pembelajaran kooperatif. Menurut Eggen dan Kauchak (1993: 319) "*A learning which is used by teacher to be student is assisting each other in studying*

something”. Artinya, pembelajaran yang digunakan guru agar siswa saling membantu dalam mempelajari sesuatu. Melalui metode pembelajaran kooperatif peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mahasiswa dapat mendiskusikan masalah-masalah tersebut dengan temannya. Salah satu metode pembelajaran kooperatif adalah *Make a Match*.

Model *Make a Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan kepada mahasiswa. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu mahasiswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, mahasiswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Teknik metode pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Curran (1994: 20). Salah satu keunggulan teknik ini adalah mahasiswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran *Make and Match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu, Wahab (2009 : 20).

Mulyasa (Rusman, 2011; 326) menjelaskan bahwa “Pembelajaran menyenangkan (*joyfull instruction*) merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu kohensi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa dan tertekan (*not under pressure*)”. Dalam kata lain, pembelajaran yang menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran, guru memposisikan diri sebagai mitra belajar mahasiswa dan dalam hal ini perlu diciptakan suasana yang demokratis, tidak ada beban sehingga mahasiswa merasa nyaman dan bisa berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran dan membuahkan hasil sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dilihat dari permasalahan-permasalahan maka peneliti menerapkan pembelajaran dengan Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Arikunto (2010: 4) mengemukakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah

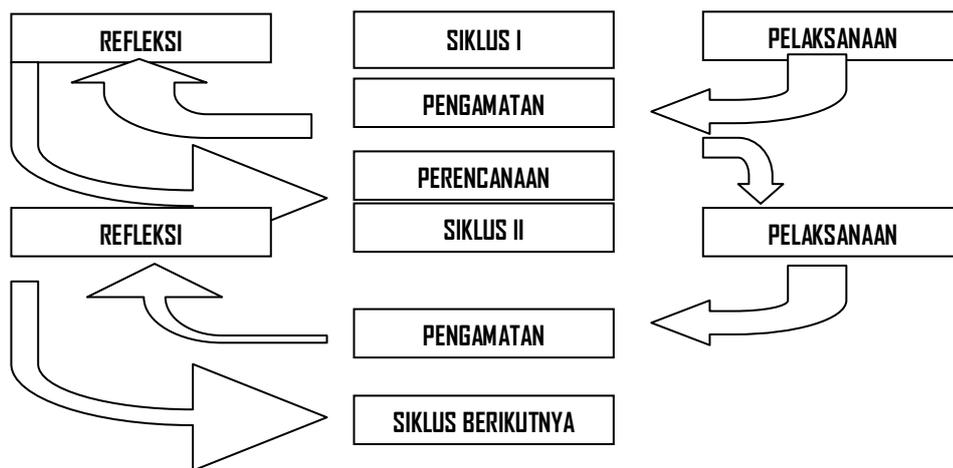
tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan”. Sedangkan menurut Iskandar (2009: 20) mengatakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan bagian dari penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh dosen di kelas tempat ia mengajar yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas proses pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran *Make a Match* ini akan membuat suasana belajar mahasiswa akan berbeda dan membuat mahasiswa lebih banyak terlibat didalam proses pembelajaran yang otomatis membuat mahasiswa tidak merasa bosan, dan jika kondisi kelas yang menyenangkan maka mahasiswa akan rajin, tekun belajar dan antusias serta partisipatif dalam menerima pembelajaran dengan senang tanpa harus merasa tertekan, yang diharapkan dapat terjadi perubahan tingkah laku, baik moral maupun spiritualnya dan yang paling penting adalah dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Multikultural. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul " Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Semester Ganjil Prodi PPKn Melalui Penggunaan Model *Make a Match* Pada Mata Kuliah Pendidikan Multikultural Angkatan 2013 Tahun ajaran 2015/2016". sedangkan sub-sub masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Bagaimanakah perencanaan " Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Semester Ganjil Prodi PPKn Melalui Penggunaan Model *Make A Match* Pada Mata Kuliah Pendidikan Multikultural Angkatan 2013 Tahun ajaran 2015/2016", bagaimanakah pelaksanaan Model *Make A Match* Pada Mata Kuliah Pendidikan Multikultural Angkatan 2013 Tahun ajaran 2015/2016" dan bagaimanakah peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Semester Ganjil Prodi PPKn Melalui Penggunaan Model *Make A Match* Pada Mata Kuliah Pendidikan Multikultural Angkatan 2013 Tahun ajaran 2015/2016".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif yang merupakan penelitian digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan

menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan lain. Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa kelas B Pagi semester ganjil angkatan 2013 prodi PPKn yang berjumlah 35 orang tahun akademik 2015/2016. Dimana jumlah perempuan 22 orang dan laki-laki 13 orang apabila dijumlahkan keseluruhannya 35 orang. Penelitian tindakan kelas dapat dilaksanakan dengan berbagai cara. Susilo mengatakan penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui empat langkah utama yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi (Yulianti, 2009: 26). Empat langkah utama yang saling berkaitan ini sering disebut dengan istilah siklus. Secara visual langkah-langkah pada setiap siklus dapat digambarkan seperti di bawah ini:



Gambar 1. Siklus Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan (*acting*) Fase 1: menyampaikan dan memotivasi siswa. Fase 2: dosen menyampaikan informasi. Fase 3: mengorganisasikan mahasiswa didalam kelompok-kelompok besar. Fase 4: membimbing kelompok bekerja dan belajar. Fase 5: Penilaian. Fase 6: evaluasi. Fase 7: observasi.

Suatu tindakan mengamati dan mendokumentasikan segala sesuatu yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan oleh observer. Observasi pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara kolaboratif antara dosen dan peneliti dengan menggunakan instrument monitoring yang telah direncanakan. Refleksi, Kegiatan tindakan mengkaji data tentang perubahan yang terjadi pada mahasiswa, suasana

kelas, dan dosen. Refleksi ini dilakukan dengan cara berdiskusi antara dosen dan peneliti terhadap masalah yang diperoleh pada saat observasi dan melihat apakah tindakan yang telah dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam mencapai ketuntasan belajar. Melalui refleksi inilah maka peneliti akan menentukan keputusan untuk melaksanakan siklus lanjutan ataukah berhenti. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpul data sebagai berikut, Teknik Observasi Langsung, Komunikasi Langsung, Komunikasi Tidak langsung, Teknik Pengukuran, Teknik Studi Dokumenter. Sedangkan Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah : Pedoman Observasi/Pengamatan, Panduan Wawancara, Tes formatif, Dokumen. Teknik Analisis Data *Data Reduction* (Reduksi Data), *Verification* (Penarikan Kesimpulan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I dilakukan dalam 1 kali pertemuan, dengan alokasi waktu pertemuan 2 x 50 menit dan dilakukan pada hari jumat tanggal 8 Agustus 2015 pukul 07.00-08.40. Siklus I ini membahas tentang Pentingnya Pendidikan Multikultural, siklus ini terdiri dari beberapa tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan dirancang perangkat dan instrumen pembelajaran (satuan administrasi pengajaran *Make a Match*, *post test*, dan lembar observasi). Perangkat ini disusun oleh peneliti dan di diskusikan bersama dosen mata kuliah Pendidikan Multikultural Prodi PPKn IKIP PGRI Pontianak. Tahap selanjutnya adalah tindakan dengan menggunakan model *Make a Match*. Hasil yang telah didapatkan selama penelitian dosen sudah sesuai dengan perencanaan perangkat pembelajaran yang sudah dirancang bersama peneliti meskipun masih ditemukannya pengalokasian waktu yang kurang sesuai.

Tindakan dilakukan alokasi waktu selama 2 x 50 menit untuk setiap pertemuan, adapun langkah-langkah pembelajaran sebagaimana yang telah direncanakan dalam rencana penelitian dalam penerapan model *Make a Match* terdapat 6 fase, yaitu: Fase 1, dalam fase ini mengenai tentang diawal pelaksanaan pembelajaran berlangsung yaitu dosen membuka pelajaran dan mengabsen mahasiswa serta dosen membuat kesepakatan/ peraturan/perjanjian bersama dan

memberikan informasi bahwa dosen akan menggunakan model pembelajaran bertemu pasang, menyusun tata ruang kelas yang ideal untuk melakukan permainan bertemu pasang, memberikan apersepsi, menyampaikan indikator dan tujuan pembelajaran. Dosen memberikan apersepsi kemudian dosen menyampaikan tujuan pembelajaran dan menunjukkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban yang akan mahasiswa gunakan saat bermain bertemu pasang nanti sesuai model yang digunakan dalam fase 1 ini adalah 10 menit. Fase 2, dalam fase ini dosen memberikan informasi kepada mahasiswa dengan pengalaman umum terkait dengan materi. Dalam fase ini dosen menyampaikan informasi kepada mahasiswa selama 15 menit dan mahasiswa mendengarkan serta memperhatikan penjelasan dari dosen, namun mahasiswa belum mengetahui manfaat pembelajaran baginya. Pada fase 3 dosen menjelaskan isi materi kepada mahasiswa selama 30 menit. Dosen menjelaskan isi materi tentang pentingnya Multikulturalisme di Indonesia. Pada saat dosen menyampaikan informasi, dosen bertanya kepada mahasiswa, sejauh mana memahami pengertian multikulturalisme. Pada saat dosen menyampaikan materi tersebut masih ada beberapa mahasiswa yang asik mengobrol sendiri, kemudian dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bertanya, hal ini dikarenakan mahasiswa masih malu-malu untuk bertanya dan takut salah. Fase selanjutnya adalah fase 4 mendemonstrasikan dengan waktu 20 menit. Pada fase ini dosen membagi mahasiswa kedalam kedua kelompok besar setelah itu meminta mahasiswa untuk berbaris ditengah ruangan sambil berhadapan antara kelompok A dan kelompok B, kemudian dosen mengambil kartu dan menjelaskan tentang tata cara penggunaan kartu didalam permainan bertemu pasang, setelah itu dosen membagikan kartu-kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu-kartu jawaban kepada kelompok B, setelah itu dosen mempersilahkan mahasiswa mencari pasangan dari kartu yang mahasiswa pegang tanpa memberikan kesempatan untuk mahasiswa berpikir tentang pasangan dari kartu yang mahasiswa pegang, setelah mendapatkan pasangan mahasiswa melaporkan kepada dosen serta duduk berpasangan dan dosen mencatat hanya terdapat 11 pasangan yang berhasil menemukan pasangan dan terdapat 10 mahasiswa yang tidak berhasil

mendapatkan pasangan, setelah mahasiswa sudah duduk berpasangan maka dosen menyuruh pasangan pertama yang berhasil paling cepat menemukan pasangan yaitu pasangan Indah dan Novi untuk mempersentasikan hasil yang mahasiswa dapatkan dan lanjut kepasangan seterusnya kemudian dosen bertindak sebagai penilai apakah kartu yang mahasiswa pasang benar atau salah, dari 11 pasangan yang menemukan pasangan terdapat 1 pasangan yang salah dalam mencocokkan kartu yaitu pasangan Windri dan Dwi, kemudian dosen memberikan poin kepada mahasiswa yang berhasil mencocokkan kartu dengan benar. Pada fase 5 yaitu tahap evaluasi dengan cara mengulang permainan bertemu pasang satu kali lagi agar mahasiswa lebih bisa mendalami materi dan mahasiswa terlihat lebih bersemangat untuk belajar, waktu yang diperlukan dalam fase ini adalah 15 menit dan dosen mengulangi tahap permainan. Terakhir fase 6 yakni pemberian penghargaan kepada mahasiswa yang berhasil mengumpulkan poin serta memberi motivasi belajar kepada mahasiswa yang tidak mendapatkan poin didalam permainan bertemu pasang yang telah mahasiswa lalui. Serta mengingatkan kembali kepada mahasiswa untuk mempelajari di rumah materi yang telah mahasiswa pelajari. Pada kegiatan penutup ini diperlukan waktu 10 menit dosen menutup pelajaran dengan salam.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model *Make a Match* dalam penelitian ini mengacu kepada pendapat Ibrahim (2008: 19) yaitu sebagai berikut: (1) Fase 1 (menyampaikan dan memotivasi siswa). Dalam melakukan pembelajaran guru memberikan apersepsi yang berkaitan dengan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Selain itu, Guru menyampaikan tujuan yang hendak dicapai dan memotivasi siswa dengan menyampaikan pentingnya materi yang akan disampaikan; (2) Fase 2 (guru menyampaikan informasi). Guru memberikan informasi tentang materi yang akan diajarkan dan siswa mendengarkan informasi yang disampaikan guru; (3) Fase 3 (mengorganisasikan siswa didalam kelompok-kelompok besar). (a) Guru membagikan kartu kepada siswa dalam kelompok, dimana kartu berisi soal dan jawaban berbeda; (b) Guru menjelaskan prosedur penggunaan kartu; (c) Setiap siswa memikirkan jawaban dari dari kartu yang dipegang; (d) Setiap siswa

mencari pasangan dari kelompok yang memiliki kartu jawaban yang cocok dengan kartu soal; (e) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartu soal dan jawaban sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberikan poin; dan (f) Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok yang sudah ditentukan; (4) Fase 4 (membimbing kelompok bekerja dan belajar). Guru berkeliling kelas sambil melihat pekerjaan siswa dalam kelompoknya, serta membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal; (5) Fase 5. Siswa mempersentasikan hasil diskusi dalam permainan bertemu pasang dan guru memberikan poin atau nilai kepada pasangan yang dapat mencocokkan kartu yang mahasiswa pegang; (6) Fase 6 (evaluasi). Guru bersama siswa membahas hal yang didapat dari kegiatan dan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.

Hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Pendidikan Multikultural merupakan tingkat kemampuan mahasiswa yang dapat dikuasai dari materi yang telah diajarkan oleh dosen yang mencakup tiga kemampuan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Terdapat peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah penerapan model *Make a Match* dalam proses pembelajaran Pendidikan Multikultural nilai rata-rata nilai yang dicapai pada siklus I sebesar 72,23, sedangkan presentase siswi yang tuntas secara klasikal pada siklus ke 1 hanya sebesar 60,00 %. Pada siklus ke 2 nilai rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 80,00 sedangkan presentase mahasiswa yang tuntas secara klasikal pada siklus ke 2 adalah 100 %.

Dibawah ini adalah data hasil rekapitulasi pengamatan dan persentase hasil *posttest* siklus 1.

Tabel 1. Hasil *PostTest* Siklus 1

URAIAN	NILAI/SKOR
Rata-Rata Skor	72,23
Jumlah mahasiswa yang tuntas	24
Persentase Mahasiswa yang Tuntas Secara Klasikal	60,00 %

Tabel 2. Hasil *PostTest* dari Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

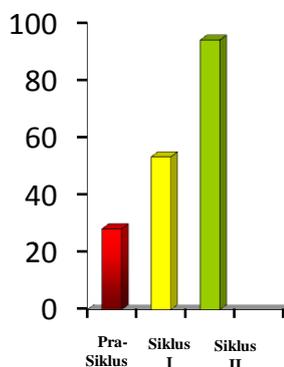
URAIAN	NILAI/SKOR
Rata-Rata Skor	85,00
Jumlah Mahasiswa yang tuntas	40
Presentase Mahasiswa yang Tuntas Secara Klasikal	100,00 %

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Pada Setiap Siklus

SIKLUS	Rata-Rata Persentase
Siklus I	60,00%
Siklus II	100,00 %

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa setelah peneliti melakukan tindakan/*action* ternyata ada perubahan yang berarti dan signifikan pada persentase mahasiswa yang tuntas secara klasikal dari nilai di siklus ke 1 sebesar 60% menjadi 100% di siklus ke 2.

Peningkatan hasil belajar mahasiswa program studi PPKn IKIP PGRI Pontianak untuk setiap siklus dapat ditampilkan seperti pada gambar berikut:



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa

SIMPULAN

Perencanaan model pembelajaran *Make a Match* oleh pada mata kuliah Pendidikan Multikultural di IKIP PGRI Pontianak, dimulai dari siklus I dan diakhiri pada siklus II, sesuai satuan administrasi pengajaran model *Make a Match*. Dilihat dari pengamatan yang dilakukan oleh *observer* pada siklus I pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match* oleh dosen secara keseluruhan berjalan dengan baik walaupun pada saat pelajaran masih ada mahasiswa yang

canggung dan malu-malu untuk melakukan permainan bertemu pasang ini. Sedangkan pada siklus II sesuai dengan pengamatan *observer* bahwa mahasiswa mulai terbiasa dan mulai menyukai model *Make a Match* ini, hal ini terlihat dari antusias mahasiswa mengikuti pelaksanaan pelajaran. Terdapat peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah penerapan model *Make a Match* dalam proses pembelajaran Pendidikan Multikultural nilai rata-rata nilai yang dicapai pada siklus I sebesar 72.23, sedangkan presentase mahasiswi yang tuntas secara klasikal pada siklus ke 1 hanya sebesar 60,00 %. Pada siklus ke 2 nilai rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 80, 00 sedangkan presentase mahasiswa yang tuntas secara klasikal pada siklus ke 2 adalah 100 %.

Pembelajaran melalui model *Make a Match* dapat menjadi salah satu alternatif bagi dosen, dalam pelaksanaannya dosen harus merencanakan alokasi waktu untuk setiap tahap-tahap dalam pembelajaran sehingga tidak menyebabkan kurangnya waktu. Dalam pembelajaran dengan menerapkan model *Make A Match* diharapkan dosen harus memahami keadaan mahasiswa sebelum proses pembelajaran di kelas berlangsung, agar dosen lebih mudah mengarahkan mahasiswa dalam menerima materi pelajaran. Penerapan model *Make A Match* dalam pembelajaran Pendidikan Multikultural memerlukan perencanaan yang baik, seperti satuan administrasi pengajaran yang menarik dan sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir mahasiswa serta media pembelajaran yang dapat menarik perhatian mahasiswa agar terfokus pada pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas. Alangkah baiknya jika hasil penelitian ini dijadikan pedoman oleh lembaga pendidikan untuk selalu meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa, sebab untuk mendapatkan hasil belajar mahasiswa secara maksimal perlu adanya motivasi yang tinggi dari mahasiswa itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Penelitian Tindakan* Yogyakarta: Aditya Media.
- Curran, L. 1994. *Languange Arts and Cooperaf/Ve Learn-ing: Lessons for the little Ones. Practices.*

- DEPDIKNAS. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Transmedia Pustaka.
- Eggen & Kauchak. 1993. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: Code: 371.3 EGG s. Author.
- Gradler, B. 1991. *Belajar dan Membelajarkan*. Jakarta : CV. Rajawali.
- Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada.
- Ibrahim, A. 2008. *Teori Dan Konsep Pelayanan Publik Serta Implementasinya*. Bandung: Mandar Maju.
- Mulyasa & Rusman. 2011. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosda.
- Sagala,S. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
Bandung: Alfabeta.
- Wahab. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung. Alfabeta.