

Make a-match: Sebuah Metode untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa

Ermita^{1*}

¹ MTSN 1 Kota Payakumbuh, Indonesia

* eermita25@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses kegiatan pembelajaran di salah satu Madrasah Tsanawiyah (MTs) Negeri di Sumatera Barat yang masih didominasi oleh guru sehingga kegiatan pembelajaran terpusat pada guru (*teacher centered*) sehingga kurangnya keaktifan peserta didik. Kondisi ini terlihat dari rendahnya motivasi siswa dalam belajar sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Metode pembelajaran menjadi modal utama dalam penciptaan kondisi siswa untuk belajar secara efektif dan sungguh-sungguh. Adapun metode pembelajaran yang digunakan yakni metode *make a-match* dimana siswa dikondisikan untuk mencari kartu pasangan antara soal dan jawaban. Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPA melalui penggunaan metode *make a-match*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian siswa kelas VIII di MTs Negeri tersebut yang berjumlah 35 orang. Data dilakukan penelitian diambil dari hasil pengamatan terkait keaktifan siswa dalam pembelajaran yang meliputi: pengajuan pertanyaan, menjawab pertanyaan, penanggapan jawaban, dan ketepatan waktu yang digunakan siswa dalam mencari kartu pasangan antara soal dan jawaban. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan keaktifan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Pada siklus I kemampuan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, menanggapi dan mencari pasangan soal pada kartu dikategorikan kurang. Pada siklus II terjadi peningkatan secara keseluruhan. Kesimpulan penelitian ini yakni penggunaan metode *make a-match* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Metode Make a-Match, Keaktifan Siswa, Pembelajaran IPA*

Pendahuluan

Fungsi dari pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak, dan membangun peradaban dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bermartabat. Sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa ke Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, cakap, bertanggung jawab, dan demokratis.

Dewasa ini, pendidikan di sekolah-sekolah telah mengalami perubahan dan perkembangan yang pesat. Perkembangan tersebut dikarenakan adanya perubahan dan pembaharuan dalam komponen pendidikan. Kondisi tersebut memicu guru untuk selalu berusaha menemukan metode dan peralatan baru yang dapat memberikan semangat belajar siswa. Proses pembelajaran di dalam kelas diharapkan dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru sebagai seorang pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan

menyenangkan. Walaupun dalam kenyataannya, selama ini kegiatan pembelajaran yang terselenggara di dalam kelas belum sesuai dengan yang diharapkan. Siswa kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari kurang terjadinya interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran yang terjadi hanya satu arah dan hanya terpusat pada guru (*teacher centered*). Keberhasilan yang dicapai oleh siswa dapat dilihat dari perolehan hasil belajar yang tercermin dari hasil tes yang diberikan oleh guru, tetapi hal ini tidak menjamin karena keberhasilan seorang siswa harus didukung dengan sikap dan perilakunya sehari-hari (Ruseffendi, 1988).

Keberhasilan tujuan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satu di antaranya yakni faktor guru. Hal ini dikarenakan guru sebagai faktor utama yang mendampingi, mempengaruhi, memfasilitasi, membina, serta membantu dalam peningkatan kecerdasan dan keterampilan siswa dalam rangka memaksimalkan tercapainya tujuan pendidikan. Oleh sebab itu, guru diharapkan memiliki cara atau model mengajar yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan sehingga diperolehnya peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran IPA. Berdasarkan pengalaman yang diperoleh penulis di lapangan, secara umum penyebab siswa mengalami kegagalan dalam belajar adalah karena kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Hal ini berakibat pada nilai siswa pada mata pelajaran IPA sangat rendah yakni lebih dari 75% siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Hal ini mungkin saja disebabkan karena guru tidak menggunakan metode belajar yang tepat, hanya terpaku pada penggunaan metode caramah saja, atau materi pelajaran tidak disampaikan secara kronologis.

Untuk mengidentifikasi tingkat pencapaian peserta didik dalam memahami pelajaran, maka diperlukan nilai dari hasil belajar. Hasil belajar peserta didik dapat meningkat apabila proses pembelajaran berlangsung secara baik dan tujuan pembelajaran tercapai sesuai harapan. Hal tersebut dapat diraih apabila guru mengendalikan dan mengelolanya dengan baik pula. Maka dari itu, guru seyogyanya menguasai berbagai keterampilan, baik keterampilan mengajar, keterampilan mengelola kelas, maupun keterampilan mengimplementasikan berbagai metode, seperti metode pembelajaran *make a match* (mencari pasangan). Oleh sebab itu, peneliti merasa perlu penelitian terkait upaya peningkatan keaktifan siswa menggunakan metode *make a match* pada mata pelajaran IPA.

Berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran turut ditentukan oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru (Rahmawati, 2015). Metode *make a match* merupakan metode pembelajaran yang inovatif dan dapat membantu guru untuk menciptakan suasana proses pembelajaran IPA yang menyenangkan serta aktif (Wijanarko, 2017). Metode ini dilakukan dengan cara mencari pasangan (Isjoni, 2009) dimana di dalamnya digunakan kartu-kartu yang berisi kartu permasalahan dan kartu jawaban (Suprijono, 2009). *Make a match* adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Joyce & Weil, 2015).

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri Gadut Bunga Setangkai Kecamatan Lareh Sago Halaban Kabupaten Lima Puluh Kota. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VIII.2 MTs Negeri Gadut Bunga Setangkai yang berjumlah 36 orang. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan proses pembelajaran IPA di kelas VIII MTs Negeri Gadut Bunga Setangkai

Kecamatan Lareh Sago Halaban Kabupaten Lima Puluh Kota dengan menggunakan metode *make a match*. Fokus dari penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dengan prosedur penelitian yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, hasil tes dan instrumen.

Hasil

Deskripsi Siklus I

Perencanaan

Penerapan metode *make a match* dalam perencanaan pembelajaran IPA disusun dan diwujudkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus, serta soal-soal yang akan digunakan di dalam proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan pasangan kartu yang berisi soal dan jawaban, kartu ini akan diberikan kepada siswa, dan siswa mencari pasangannya. Peneliti juga menyiapkan lembaran observasi siswa sebagai instrument dalam mengamati keaktifan siswa melalui penggunaan metode *make a match*.

Pelaksanaan

Dalam tahapan ini, pembelajaran berlangsung dengan menerapkan metode *make a match*. Saat pelaksanaan tindakan, siswa dikondisikan untuk menemukan pasangan jawaban yang sesuai dengan kartu soal yang telah dipersiapkan dan dilakukan dalam jangka waktu yang telah ditentukan. Pada siklus I, materi yang digunakan dalam pembelajaran adalah *Pesawat Sederhana*. Adapun standar kompetensi dari materi ini yakni memahami peranan usaha, gaya, dan energi dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan kompetensi dasar dari materi ini adalah melakukan percobaan tentang pesawat sederhana dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Indikator pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik untuk materi ini yaitu mampu menjelaskan pengertian pesawat sederhana, menjelaskan pemanfaatan beberapa pesawat sederhana yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, seperti tuas (pengungkit), katrol, bidang miring, dan roda gigi (*gear*).

Pengamatan

Tahapan pengamatan pada siklus I dilakukan bersamaan dengan tahapan pelaksanaan. Proses pengamatan berlangsung dari awal hingga akhir tindakan diberikan. Pengamatan juga dilakukan dengan melakukan kolaborasi dengan guru lain. Pengamatan observer dan guru diperoleh data keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran selama tiga kali pertemuan bahwa keaktifan siswa dalam bertanya pada pertemuan I terdapat 2,86%, pertemuan II terdapat 11,42%, serta pertemuan ke III terdapat 37,14%. Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan pada pertemuan I terdapat 28,58%, pertemuan ke II terdapat 31,43%, dan pertemuan III terdapat 54,29%. Keaktifan siswa dalam menanggapi pada pertemuan I sebesar 11,43%, pertemuan II sebesar 28,57%, dan pertemuan III sebesar 45,71%. Keaktifan siswa dalam mencari pasangan soal dan jawaban tepat waktu pada pertemuan I yakni sebesar 17,14%, pertemuan II sebesar 34,29%, dan pada pertemuan III yakni sebesar 57,14%.

Siklus I yang telah dilakukan ternyata hasilnya belum memuaskan walaupun aktifitas atau keaktifan siswa mengalami peningkatan. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dalam mengajukan pertanyaan dikategorikan sangat kurang, keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, menanggapi jawaban dari guru maupun peserta didik lain, dan mencari pasangan

soal dan jawaban secara tepat waktu masih tergolong kurang dan masih perlu peningkatan kearah yang lebih baik lagi.

Refleksi

Tujuan pembelajaran yang telah direncanakan secara umum sudah tercapai. Guru sebagai fasilitator dan motivator telah mampu memotivasi siswa untuk aktif dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase keaktifan siswa mulai dari pertemuan I hingga pertemuan II. Pada siklus I ini masih terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu untuk diperbaiki pada perencanaan dan pelaksanaan siklus berikutnya, yakni diantaranya:

- 1) Masih terdapat kecanggungan atau kekikukan peserta didik untuk bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan dan menanggapi jawaban yang diberikan guru maupun peserta didik lain, serta mencari pasangan antara soal dan jawaban ada kartu soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan masih rendah.
- 2) Persentase peserta didik dalam bertanya masih tergolong rendah (sangat kurang) yaitu 11,2%, siswa dalam menjawab pertanyaan kriterianya kurang yakni 31,43%, persentase siswa dalam menanggapi pertanyaan tergolong kurang yakni 28,57% serta kemampuan siswa dalam mencari pasangan soal dan jawaban dalam kartu soal sesuai dengan waktu yang ditentukan juga masih tergolong kurang yakni sebesar 34,29%

Kekurangan-kekurangan pada siklus I ini dipicu oleh kekurangseriusan sebagian siswa dalam proses pembelajaran, seperti masih banyak siswa yang ngobrol, acuh tak acuh dan sering permissi keluar pada saat kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil analisis dan hasil pengamatan observer pada siklus I ini belum memuaskan karena keaktifan siswa belum sesuai dengan yang diharapkan. Oleh sebab itu, penulis melanjutkan penelitian ini pada siklus II.

Hal yang dapat menyebabkan terjadinya penurunan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar antara lain pembelajaran konvensional yang masih digunakan oleh guru terkait, kurangnya keterampilan guru dalam berkomunikasi sehingga peserta didik cenderung memilih pasif, dan penyajian materi pelajaran yang kurang menarik (Purwoto, 2003). Sedangkan, menurunnya hasil belajar peserta didik secara tidak langsung merupakan akibat dari turunnya minat belajar mereka. Dalam kegiatan pembelajaran sangat dituntut keterampilan guru dalam berkomunikasi dengan peserta didik sehingga pelajaran yang disajikan menarik dan disenangi oleh peserta didik. Jalan yang baik bagi guru untuk pembelajaran menarik ialah dengan membuat siswa terlibat secara aktif, sehingga mereka bersemangat dan bersungguh-sungguh dalam proses belajar (Batle, 1982; Putri & Taufina, 2020).

Deskripsi Siklus II

Perencanaan

Pada siklus I, perencanaan pemberian tindakan tidak jauh berbeda dengan apa yang direncanakan pada siklus I. Peneliti terlebih dahulu membuat Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan instrumen pengamatan ataupun penelitian, serta mempersiapkan alat dan bahan pembelajaran. Adapun materi pelajaran yang digunakan pada siklus II ini yaitu Tekanan. Dalam materi ini, indikator pembelajaran meliputi 1) menjelaskan pengertian gaya dan tekanan, 2) menjelaskan contoh tekanan benda padat dalam kehidupan sehari-hari, serta 3) menemukan hubungan antara gaya, tekanan, dan luas daerah yang dikenai gaya melalui percobaan.

Pelaksanaan

Pemberian tindakan berupa pembelajaran dengan metode *make a match* juga dilakukan pada siklus II. Siklus II dilaksanakan dalam satu kali pertemuan, Pada kegiatan awal, guru mempersiapkan peserta didik untuk belajar secara klasikal, berdoa dan presensi, peserta didik mendengarkan tujuan pelajaran. Guru juga melakukan apersepsi, yaitu membangkitkan skemata peserta didik melalui tanya jawab tentang materi. Guru mempersiapkan kartu soal dan kartu jawaban yang memuat materi *Tekanan*. Sistem pembelajaran pada metode *make a match* mengutamakan pada penanaman kemampuan sosial serta kemampuan berpikir cepat melalui pelaksanaan kegiatan permainan kartu, dimana peserta didik mencari pasangan dari setiap kartunya (Ferryka dan Rahmawati, 2020; Suryanti, dkk, 2018).

Pengamatan

Tahapan pengamatan pada siklus II juga berlangsung bersamaan dengan tahapan pelaksanaan atau pemberian tindakan. Tahapan pengamatan ini dilakukan secara objektif dan sistematis. Pengamatan berlangsung dengan bantuan *observer* yang menggunakan lembar observasi. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, diperoleh data bahwa keaktifan siswa dalam bertanya pada siklus II ini sebesar 37,14%, menjawab pertanyaan sebesar 54,28%, menanggapi sebesar 45,71%, dan mencari pasangan soal dan jawaban tepat waktu sebesar 57,14%. Data ini dapat dikatakan bahwa peserta didik sudah menyadari begitu pentingnya aktif dalam proses pembelajaran. Sebagian besar peserta didik mulai sungguh-sungguh memperhatikan penjelasan guru.

Refleksi

Tahapan refleksi berlangsung secara kolaboratif, yakni melibatkan peneliti dan juga *observer*. Pada tahapan ini, peneliti dan observer mendiskusikan bersama terkait temuan dan hasil pengamatan yang diperoleh. Hasil refleksi yang diperoleh pada siklus II memperlihatkan bahwa persentase keaktifan siswa dalam belajar mengalami peningkatan. Guru sebagai fasilitator dan juga motivator dianggap cukup mampu dalam memotivasi siswa agar berperan aktif selama pembelajaran berlangsung.

Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan sebab siswa merupakan subjek yang mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajarannya sendiri, guru pada tahap ini berfungsi sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa. Keterlibatan dan interaksi peserta didik secara aktif dapat mendukung siswa untuk mampu untuk mengelola, menggunakan dan mengkomunikasikan apa yang telah diperolehnya. Dalam kegiatan pembelajaran, apabila guru dapat menimbulkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, serta keaktifan siswa sudah meningkat maka tujuan pembelajaran itu adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa (Suprijono, 2010). Sikap aktif dalam belajar akan mendorong siswa untuk merespon dengan cepat setiap stimulus (Djaelani, 2005). Penilaian diperlukan untuk memperoleh informasi mengenai hasil belajar siswa. Penilaian dapat dilaksanakan setiap saat, bahkan selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu komponen pembelajaran yang dapat dinilai ialah suasana atau situasi kegiatan pembelajaran yang mampu mempengaruhi hasil belajar siswa (Oemar, 2008). Oleh sebab itu pembelajaran harus memberikan pengalaman belajar yang mampu melibatkan siswa sehingga siswa dapat terdorong untuk aktif dan kreatif dalam belajar.

Hasil belajar IPA siswa yang belajar dengan metode *make a match* menunjukkan peningkatan yang berbeda dengan hasil belajar IPA siswa yang tidak belajar dengan metode tersebut (Tiballa dkk, 2017). Implikasi dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar IPA

dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, model pembelajaran *make a match* dapat dijadikan sebagai salah satu referensi.

Salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan aktivitas peserta didik ialah dengan menggunakan metode *make a match*. Melalui metode *make a match*, suasana pembelajaran rileks yang memicu peserta didik untuk aktif berpikir dapat tercipta, sehingga peserta didik akan belajar memecahkan soal tanpa perasaan tegang (Huda, 2014; Wibowo dan Marzuki, 2015). Suasana belajar yang demikian akan memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar siswa yang semula rendah menjadi tinggi, sebab *make a match* membuat siswa merasa senang dan cepat menerima materi yang diberikan oleh guru (Rusman, 2012; Faradina & Arianto, 2019). Keaktifan siswa dapat meningkat melalui penerapan metode *make a match* dikarenakan siswa belajar di dalam suasana yang menyenangkan untuk menyelesaikan suatu masalah (Herlikano & Sujadi, 2017; Ismayani & Purwasih, 2019).

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I dan siklus II diketahui bahwa bahwa keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini berarti bahwa penerapan metode pembelajaran *make a match* berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPA. Sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya, penggunaan metode *make a match* bertujuan melatih siswa agar mereka lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok. Di dalam pembelajaran dengan metode *make a match*, penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerjasama dan kemampuan berinteraksi menjadi prioritas, di samping kemampuan berpikir cepat yang diasah melalui permainan mencari pasangan.

Metode pembelajaran *make a match* mempunyai kelebihan, yaitu meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik. Dalam metode ini juga terdapat unsur permainan yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Siswa akan memperoleh pemahaman yang baik terhadap materi yang telah diajarkan, mereka juga akan memperoleh peningkatan motivasi belajar, serta melatih kedisiplinan siswa untuk menghargai waktu. Dengan demikian, metode pembelajaran *make a match* cocok untuk digunakan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi serta mendayagunakan tutor sebaya dengan siswa lain. Penggunaan metode ini juga membuat suasana belajar di kelas lebih menyenangkan karena terdapat unsur permainan, kompetisi antar siswa serta adanya penghargaan. Sehingga siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kesimpulan

Penerapan pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *make a match* dapat menerapkan 8 langkah yang ada dalam metode tersebut. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran dengan menggunakan metode ini dibagi atas tiga tahapan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Penilaian yang dilakukan dalam pembelajaran IPS dengan metode *make a match* bertujuan memperoleh informasi yang berguna sebagai umpan balik baik kepada guru, peserta didik, orang tua, maupun lembaga pendidikan yang berkepentingan. Penilaian keaktifan siswa terbagi atas keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, menanggapi, dan mencari pasangan soal dan jawaban tepat waktu. Metode pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, dimana keaktifan siswa dalam bertanya pada siklus I

sebesar 2, 86% meningkat menjadi 37,14% pada siklus II. Menjawab pertanyaan dari 28,57% meningkat menjadi 54,28%. Menanggapi dari 11,43% menjadi 45,71%, serta mencari pasangan soal dan jawaban tepat waktu dari 17,14% menjadi 57,14% pada siklus II.

Penggunaan metode *make a match* dalam pembelajaran IPA dapat dijadikan pertimbangan oleh guru ketika memilih metode pembelajaran yang tepat, terutama ketika ingin meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar peserta didiknya. Dalam penerapan metode *make a match* ini, idealnya guru bisa melibatkan seluruh aspek kecerdasan siswa secara menyeluruh dan berkesinambungan, guru juga diharapkan dapat memberikan perhatian, bimbingan, dan motivasi belajar secara sungguh-sungguh kepada siswa dengan kemampuan yang masih belum memadai dan bersikap pasif dalam kelompok.

Saran yang diberikan penulis mengingat pentingnya *make a match* untuk diterapkan sebagai metode pembelajaran dalam rangka meningkatkan keaktifan siswa dengan memperhatikan karakteristik siswa. Dengan demikian potensi yang akan dikembangkan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Pemilihan metode, alat, media dalam pembelajaran harus senantiasa diperhatikan agar materi yang disampaikan dipahami oleh siswa. Kepada guru khususnya guru mata pelajaran IPA dapat melakukan penerapan dan pengembangan metode pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar dan siswa tidak mudah bosan dalam belajar.

Acknowledgment

N/A

Daftar Pustaka

- Batle, J. A. (1982). *Gagasan Baru dalam Pendidikan*. Jakarta: Mutiara.
- Djaelani (2005). *Perbedaan Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Kooperatif dan Langsung terhadap Prestasi Belajar Ditinjau dari Kadar Keaktifan Belajar*. Surakarta. Tidak Dipublikasikan.
- Faradina, F. D. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Jombang pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2).
- Herlikano, M. A., & Sujadi, A. A. (2017). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Make A Match Siswa Kelas VIII A SMPN 2 TEMON. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 121-128.
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismayani, M., & Purwasih, T. (2019). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Menganalisis Teks Anekdote dengan Menggunakan Metode Make A Match pada Siswa SMK. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 6(2), 110-119.
- Joyce & Weil. (2015). *Models of Teaching*, 9th Edition. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Oemar, H. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwoto. (2003). *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

- Putri, D. A., & Taufina, T. (2020). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Make A Match di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 610-616.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Rahmawati, I., & Ferryka, P. Z. (2020). Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa di Kelas IV SDN 3 Karanganom. *El Midad*, 12(2), 115-132.
- Rahmawati, E. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI Iis 2 Di SMA Negeri 2 Surakarta Pada Tahun Pelajaran 2014/2015. *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 7(2).
- Ruseffendi, E.T. (1980). *Pengantar kepada Guru dalam Penerapan CBSA*. Bandung: Tarsito.
- Suryanti, D. P., Suroso, S., & Yustinus, Y. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media puzzle untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD Negeri dukuh 02 Salatiga tahun pelajaran 2017/2018. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 216-230.
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tiballa, M. D. S., Sudana, D. N., & Gading, I. K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2).
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Wibowo, K. P., & Marzuki, M. (2015). Penerapan Model Make a Match Berbantuan Media untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 158-169
- Wijanarko, Y. (2017). Model pembelajaran Make a Match untuk pembelajaran IPA yang menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(1), 52-59.