



## PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS TENTANG CUACA PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Fatia Nurohmah<sup>1</sup>, Tri Saptuti Susiani<sup>2</sup>, Moh Salimi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

✉ [salimi@staff.uns.ac.id](mailto:salimi@staff.uns.ac.id)

### Article Info

#### Article History

Received : 28-04-2023

Revised : 15-05-2023

Accepted : 20-05-2023

#### Kata kunci:

*Make A Match, Hasil Belajar, Sekolah Dasar*

### Abstract

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan langkah-langkah model kooperatif tipe make a match, meningkatkan hasil belajar IPS melalui penerapan model kooperatif tipe make a match, serta mendeskripsikan kendala dan solusi yang ditemui dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas III yang berjumlah 23 siswa dengan 11 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Data yang digunakan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Analisis data dilaksanakan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar IPS dengan menerapkan model kooperatif tipe make a match. Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I=73,91%, pada siklus II=82,61%, dan pada siklus III=91,30%. Siklus I pertemuan 1 rata-rata nilai siswa 72,61 dan pertemuan 2 rata-rata nilai siswa 80,65. Siklus II pertemuan 1 rata-rata nilai siswa 77,39 dan pertemuan 2 rata-rata nilai siswa sebesar 81,09. Siklus III rata-rata nilai siswa 85,65. Kendala yang ditemukan yaitu sulitnya mengkondisikan siswa saat pencarian pasangan kartu. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe make a match dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang cuaca pada siswa kelas III SD.

*The study aimed to describe the steps for implementing the make a match, improve social science learning outcomes through the implementation of make a match, and describe the constraint and solution in learning. It was collaborative classroom action research. The subjects were teacher and 32 students of third grade consisting of 11 boys and 12 girls. The data were qualitative and quantitative. Data collection techniques were observation, interviews, and test. Data validity used triangulation of sources and triangulation of techniques. Data analysis included data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results indicated that the implementation of make a match improved social science learning outcomes. The passing grades were 73.91% in the first cycle, 82.61% in the second cycle, and 91.30% in the third cycle. The averages of student's score in the first cycle were 72.61 (first meeting) and 80.65 (second meeting). The scores in the second cycle were 77.39 (first meeting) and 81.09 (second meeting)*

---

*while the third cycle was 85.65. The obstacle was managing the students in searching the partner cards. It concludes that the implementation of Make a Match improves science learning outcomes about the weather to third grade students.*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan media mengembangkan kemampuan dan mencerdaskan manusia supaya siap menghadapi aktivitas di masa mendatang dengan meningkatkan mutu pendidikan bangsa. Pada kehidupan abad 21 ini peserta didik dituntut untuk memiliki berbagai keterampilan yang harus dikuasai. Pencapaian keterampilan penting abad ke-21 tersebut dilakukan dengan mengembangkan proses pembelajaran berpikir kritis, pemecahan masalah, metakognisi, berkomunikasi, berkolaborasi, inovasi dan kreatif, literasi informasi, dan yang lainnya (Mardhiyah dkk., 2021). Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran bukan hanya transfer pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi merupakan kegiatan yang melibatkan banyak aspek, dimulai dari siswa sebagai pelaku yang membangun sendiri pengetahuan yang diperolehnya. Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yaitu IPS. Menurut Surahman dan Mukminan (2017) IPS dalam pendidikan merupakan suatu konsep yang mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial dalam rangka membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 5 Desember 2022 dengan wali kelas IIIB SD Negeri 2 Pejagoan Kecamatan Pejagoan, Kabupaten Kebumen, didapatkan bahwa guru merasa kesulitan untuk menciptakan suasana pembelajaran IPS yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Motivasi peserta didik untuk belajar IPS yang rendah dikarenakan dalam proses pembelajaran guru memilih untuk menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media yang masih terbatas seperti buku pelajaran atau LKS. Lebih lanjut lagi, berdasarkan wawancara tersebut, didapatkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IIIB masih tergolong rendah. Siswa kelas IIIB yang sudah mencapai KKM (75) sebesar 43,48% dan siswa yang belum mencapai KKM sebesar 56,52%. Dari data tersebut perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan meningkatkan kualitas proses pembelajaran, sehingga KKM mata pelajaran IPS dapat tercapai.

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa dari usaha yang telah dilakukannya dalam rangka menambah informasi, pengetahuan maupun pengalaman (Asriningtyas, dkk., 2018). Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, peneliti merasa perlu adanya variasi dalam kegiatan pembelajaran IPS. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan

sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa yang bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama (Hasanah, 2021). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang cocok diterapkan yaitu tipe *make a match* dengan multimedia. Huda (2013, hlm. 135) menyatakan bahwa *make a match* yaitu pembelajaran mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Maulida, dkk (2020, hlm 98) membuktikan melalui penelitiannya bahwa penggunaan model tersebut mampu meningkatkan hasil belajar. Model ini memiliki banyak kelebihan yaitu memiliki unsur permainan didalamnya, peserta didik akan belajar materi dengan suasana yang menyenangkan dan menciptakan kondisi kelas yang interaktif serta menghilangkan kebosanan saat proses pembelajaran berlangsung (Huda, 2014).

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana langkah-langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam peningkatan hasil belajar IPS tentang Cuaca pada siswa kelas IIIB SD Negeri 2 Pejagoan tahun ajaran 2022/2023?, (2) Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang Cuaca pada siswa kelas IIIB SD Negeri 2 Pejagoan tahun ajaran 2022/2023?, dan (3) Apakah kendala dan solusi yang ditemukan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar IPS tentang Cuaca pada siswa kelas IIIB SD Negeri 2 Pejagoan tahun ajaran 2022/2023?. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar IPS tentang Cuaca pada siswa kelas IIIB SD Negeri 2 Pejagoan tahun ajaran 2022/2023, (2) meningkatkan hasil belajar IPS tentang Cuaca melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada siswa kelas IIIB SD Negeri 2 Pejagoan tahun ajaran 2022/2023, dan (3) mendeskripsikan kendala dan solusi dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar IPS tentang Cuaca pada siswa kelas IIIB SD Negeri 2 Pejagoan tahun ajaran 2022/2023.

## **METODE PENELITIAN**

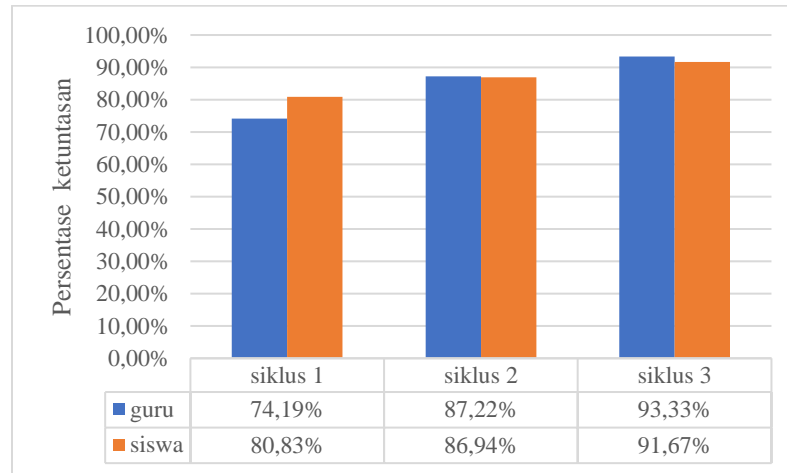
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Prosedur penelitian ini mengacu pada penelitian yang dikemukakan oleh Arikunto (2013, hlm. 137) yaitu terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, yaitu merencanakan tindakan yang akan dilakukan, (2) pelaksanaan, yaitu tindakan yang dilakukan saat pembelajaran menggunakan model yang diterapkan, (3) observasi, yaitu tahap melakukan pengamatan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dan

(4) refleksi, yaitu menganalisis dan mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus dengan lima pertemuan. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IIIB yang berjumlah 23 siswa dengan 11 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan di SD Negeri 2 Pejagoan tahun ajaran 2022/2023.

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif yang diperoleh dari informasi/data pengamatan dan wawancara mengenai pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan model Kooperatif tipe *Make a Match* dan data kuantitatif diperoleh data dari hasil belajar IPS tentang cuaca. Sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IIIB dan guru kelas IIIB. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan tes. Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik, mengacu pada penyajian data menurut Sugiyono (2018, hlm 83). Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Aspek yang diukur dalam indikator kinerja penelitian ini adalah penerapan langkah-langkah model Kooperatif tipe *Make a Match*, ketuntasan hasil belajar melalui penerapan model Kooperatif tipe *Make a Match* terhadap siswa kelas IIIB tentang materi cuaca yang ditargetkan sebesar 85%.

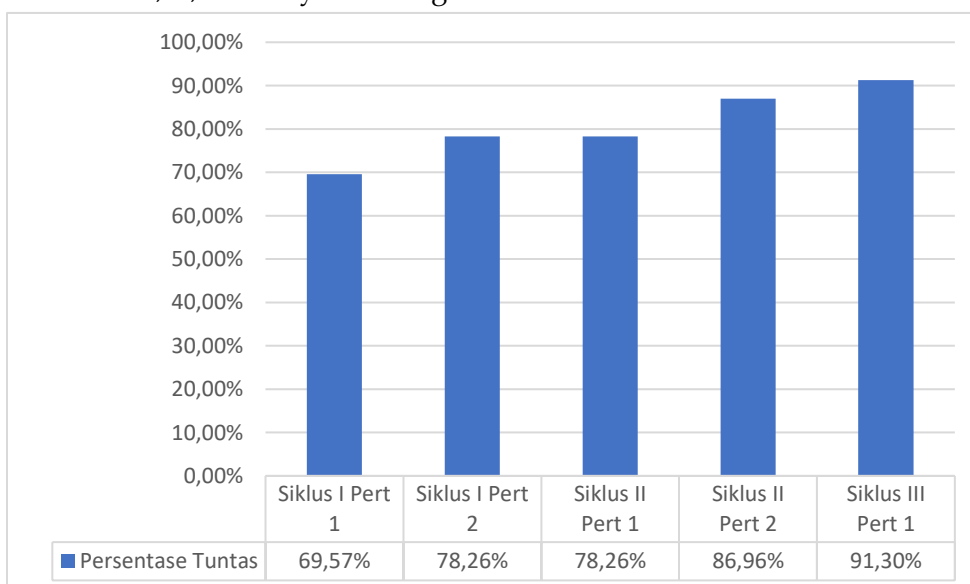
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran IPS tentang cuaca pada siswa kelas IIIB SD Negeri 2 Pejagoan dilaksanakan dengan baik dan mengalami peningkatan, dibuktikan dari hasil pengamatan yang dilakukan dengan langkah-langkah: (1) penyampaian materi dengan multimedia, (2) pembagian kartu, (3) pencarian pasangan kartu, (4) pemberian poin, (5) pengulangan tekni, (6) pembuatan kesimpulan dengan multimedia. Langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti mengacu pada langkah yang dikemukakan oleh Rusman (2014, hlm. 223) dan Aliputri (2018, hlm 73). Berikut hasil observasi siklus I sampai siklus III.



**Gambar 1.** Perbandingan Antarsiklus Hasil Penerapan Model Kooperatif tipe *Make a Match* terhadap Guru dan Siswa

Berdasarkan gambar 1, diketahui bahwa proses pembelajaran pada siklus I, II, dan III selalu mengalami peningkatan. Pada siklus I, guru belum maksimal dalam penerapan *model make a match* dimana guru masih kesulitan dalam menjelaskan pelaksanaan permainan kartu. Pada saat pencarian pasangan kartu siswa kurang kondusif. Lebih lanjut lagi, pada kegiatan berkelompok banyak siswa yang belum aktif dan belum berani untuk menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas. Solusi dari kendala tersebut yaitu guru memfokuskan siswa dan memberi pengawasan agar mencari kartu dengan tertib. Guru memberi motivasi dan penghargaan agar siswa lebih aktif dan percaya diri dalam presentasi. Solusi tersebut cukup efektif sehingga proses pembelajaran terus mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dan mencapai indikator kinerja penelitian yaitu 85%. Peningkatan hasil belajar IPS tentang Cuaca diukur menggunakan teknik tes dengan menggunakan instrumen lembar soal tes yang dilaksanakan pada akhir kegiatan pembelajaran. Perbandingan hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I, II, dan III yaitu sebagai berikut:



### **Gambar 2.** Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, dan III

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat dilihat bahwa ketuntasan hasil belajar siswa selalu mengalami peningkatan mulai dari siklus I sampai dengan siklus III. Persentase rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 73,91%, pada siklus II sebesar 82,61%, dan pada siklus III sebesar 91,30%. Hasil akhir pada siklus III sudah mencapai target yang ditentukan.

Berdasarkan hasil analisis terhadap peningkatan hasil belajar siswa setelah dilaksanakan tindakan, dapat dibuktikan bahwa penerapan model Kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang cuaca. Hasil di atas memperkuat penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Riyanti dan Abdulah (2018) bahwa penerapan model kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS, serta penelitian Nurhalizah (2020) yang membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini juga di karenakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki beberapa kelebihan seperti yang dinyatakan Hendra, dan Rahayu (2020) yaitu model ini dapat melibatkan keaktifan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan mencari pasangan kartu dan berdiskusi bersama pasangan dan metode yang menyenangkan karena didalamnya terdapat unsur permainan.

Alasan mengapa hasil belajar IPS tentang cuaca pada siswa meningkat setelah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan multimedia yaitu: (1) pada langkah penyampaian materi, guru menyampaikan melalui *power point* dan video pembelajaran. Siswa mendengarkan dan mengamati materi yang disampaikan, siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah disampaikan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Aliputri (2018) bahwa pada langkah pertama guru akan menyampaikan materi terlebih dahulu dan keaktifan siswa saat memperhatikan materi sangat penting karena permainan kartu sama halnya dengan pengulangan materi yang megandakan ingatan siswa saat mencari pasangan kartu, (2) pada langkah pembagian kartu, siswa akan menerima kartu setelah guru membagi menjadi dua kelompok. Guru terlebih dahulu menjelaskan cara melaksanakan permainan kartu serta menunjukkan kartu soal dan jawaban yang akan digunakan dengan warna yang berbeda. Hal ini untuk memudahkan siswa dalam membedakan kartu soal dengan kartu jawaban yang dipegang oleh masing-masing siswa

(Taufina dan putri, 2020), (3) pada langkah ini guru akan menentukan batas waktu untuk mencari pasangan kartu, guru membimbing siswa yang kesulitan untuk mencari pasangan dengan meminta sama-sama aktif mencari jawaban atau soal dan meminta siswa mengingat materi pelajaran. Guru menghentikan siswa untuk mencari pasangan kartu ketika waktu telah habis. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Aliputri (2018) bahwa model pembelajaran *make a match* mengaktifkan siswa dengan cara siswa menemukan sendiri jawaban dari soal yang di bawa teman lain dan siswa juga dituntut untuk aktif dalam pembelajaran dan menentukan jawaban yang tepat, (4) pemberian poin akan dilakukan guru dengan mengecek kartu soal dan jawaban setiap pasangan, guru memberikan poin pada setiap pasangan siswa yang memiliki kartu soal dan jawaban yang tepat. Pemberian poin ini dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hal ini senada dengan pendapat Rusman (2014) bahwa guru perlu memberikan dorongan kepada siswa agar siswa tumbuh semangat untuk belajar, sehingga minat belajar tumbuh dalam diri siswa, (5) pengulangan teknik ini bertujuan agar siswa lebih banyak mengingat materi. Guru akan mengulang dalam permainan kartu soal dan jawaban. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rusman (2014) bahwa langkah pengulangan teknik dilakukan setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Setelah permainan kartu guru akan membimbing siswa dalam mengerjakan LKS, guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 anggota, (6) sebelum menyimpulkan materi yang telah diajarkan guru memberi kesempatan kelompok menyampaikan diskusi mengenai pertanyaan dan jawaban pasangan kartu yang telah mereka dapatkan dan hasil diskusi pengerjaan LKS. Guru bersama-sama membuat kesimpulan mengenai materi yang telah disampaikan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rusman (2014) bahwa pada langkah terakhir guru dan siswa bersama-sama membahas hasil diskusi dan membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan. Berdasarkan keseluruhan yang telah dibahas, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Kendala penerapan model kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar IPS tentang cuaca pada siswa kelas IIIB yaitu: (1) guru masih sulit dalam mengkondisikan siswa, (2) beberapa siswa saling bertanya jawaban kartu yang mereka miliki, (3) dalam mencari pasangan kartu masih melebihi waktu yang ditentukan. Solusi dari kendala yang ditemui yaitu: (1) guru memfokuskan siswa dan memberikan pengawasan agar siswa mencari pasangan kartu dengan tertib, (2) guru mengarahkan siswa agar percaya diri tidak saling bertanya saat mencari jawaban kartu, (3) guru membimbing siswa yang masih kesulitan mencari pasangan. Kendala tersebut memperkuat pendapat yang diungkapkan oleh Huda (2014) dan Shoimin (2014). Kendala dari setiap siklus selalu mengalami perubahan dan perbaikan sehingga pada pertemuan selanjutnya tidak ditemui kendala yang terulang dan pembelajaran berlangsung lebih baik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1) Penerapan model kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar IPS tentang Cuaca dilaksanakan dengan langkah-langkah yaitu: penyampaian materi dengan

multimedia, pembagian kartu, pencarian pasangan kartu, pemberian poin, pengulangan tekni, pembuatan kesimpulan dengan multimedia; (2) Penerapan model kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang cuaca pada siswa. Hal tersebut dibuktikan dari persentase rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 73,91%, pada siklus II sebesar 82,61%, dan pada siklus III sebesar 91,30%. (3) Kendala penerapan model kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar IPS tentang cuaca pada siswa kelas IIIB yaitu sulitnya mengkondisikan siswa saat pencarian pasangan kartu, beberapa siswa saling bertanya jawaban kartu yang mereka miliki, dalam mencari pasangan kartu masih melebihi waktu yang ditentukan. adapun solusi dari kendala tersebut yaitu guru memfokuskan siswa dan memberikan pengawasan agar siswa mencari pasangan kartu dengan tertib, guru mengarahkan siswa agar percaya diri tidak saling bertanya saat mencari jawaban kartu, guru membimbing siswa yang masih kesulitan mencari pasangan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran yaitu bagi siswa agar lebih fokus dan aktif terhadap kegiatan pembelajaran serta meningkatkan keberanian dalam bertanya, tentang materi yang belum dipahami, guru diharapkan dapat menggunakan inovasi baru dalam pembelajaran salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, sekolah hendaknya mendukung guru dalam penerapan model dan media pembelajaran yang menarik dengan melengkapi sarana dan prasarana guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

## 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(1), 70-77.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asriningtyas, A. N., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD. *JKPM*, 5 (1), 22-32.
- Hasanah, Z. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1 (1), 1-13.
- Hendra, Y., & Rahayu, T. (2020). The Effectiveness Of Teams Games Tournament (Tgt) Learning Model And Make A Match Against Collaboration Ability On Science Content At Fifth Gradde Elementary School-Meta Analysis. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 511.



- Huda, M. (2013). *Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka.
- Mardhiyah, R. H, dkk. (2021) Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12 (1), 29-40.
- Maulida, I. S, dkk. (2020). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS SD. *School Education Journal*, 10 (1), 82-90.
- Nurhalizah, M. (2020). Kajian Model Pembelajaran Kooperatif tipe *make a match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 9(3), 1-9.
- Riyanti, N. N., & Abdullah, M. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal PGSD*, 6(4),440-450.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran Pengembangan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Surahman, E., & Mukminan. (2017). Peran Guru IPS sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4 (1), 1-13.
- Taufina & Putri, E. N. D. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4 (3), 622.
- Shoimin, A. 2014. Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Ar-Ruzz Media.