

Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match*

Sahdi Saputra^{1*}, Asmaul Khair², Siswantoro³

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

²Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudhi. No. 229 Bandung

³FKIP Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus Air Tawar Padang
Kota Padang Sumatra Barat 25131

**email*: sahdisaputra94@gmail.com, Telp. +6281273602246

Received:

Accepted:

Online Publish:

Abstract: *Increased Activity and Learning Outcomes of IPS Through Cooperative Learning Model Type Make A Match*

The aim of this research was to improve the activities and learning outcomes of IPS cooperative learning model with make a match type in fourth grade students B SDN 10 Metro Pusat. This research use classroom action research and the subject was fourth grade student of class IVB. The data collection is done by observation and test, using observation sheets and test questions. The collected data were analyzed by qualitative and kuanitative data analysis. Research result show that implementation of cooperative learning model with make a match type can increase activity and study result of student.

Keyword: *cooperative learning model make a match type, activity, study result*

Abstrak: **Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match***

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada siswa kelas IVB SDN 10 Metro Pusat. Jenis penelitian ini adalah PTK dan subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IVB. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes, menggunakan lembar observasi dan soal-soal tes. Data yang terkumpul dianalisis dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *cooperative learning tipe make a match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *cooperative learning tipe make a match, aktivitas, hasil belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan bagi umat manusia merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa adanya pendidikan, manusia tidak akan dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera, dan bahagia menurut konsep pandangan hidup. Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam perkembangan mutu dan kelangsungan hidup suatu bangsa. Pendidikan menjadi wahana dalam upaya kegiatan peningkatan serta pengembangan kualitas sumber daya manusia. Pembangunan di bidang pendidikan merupakan sarana dan wahana yang sangat baik dalam pembinaan sumber daya insani. Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu kegiatan manusia dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Pendidikan hendaknya diberikan sejak dini guna memberikan dasar pengetahuan secara spiritual, emosional dan intelektual agar memperoleh potensi yang optimal. Pendidikan di SD merupakan upaya untuk memperoleh kemampuan yang nantinya akan menjadi bekal kejenjang yang lebih tinggi. Hal ini sesuai dengan pendapat Qurotta (2016: 2) bahwa pendidikan dilaksanakan dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Pada tingkat dasar pembelajaran dilaksanakan untuk memberikan pengetahuan dasar yang diberikan kepada peserta didik untuk menjadi bekal di kehidupan selanjutnya.

Salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa sekolah dasar adalah pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Arini, dkk dalam Febriana (2011: 48)

(2011: 171) Ilmu Pengetahuan Sosial adalah program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisiplin konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora Untuk mencapai maksud dan tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar, Sapriya, dkk. (2007 :11) berpendapat bahwa siswa perlu dibekali dengan empat dimensi program pendidikan IPS yang komprehensif, meliputi (1) dimensi pengetahuan (*knowledge*), (2) dimensi keterampilan (*skills*), (3) dimensi nilai dan sikap (*values and attitudes*), (4) dimensi tindakan (*action*). Sehubungan dengan itu, maka pembelajaran IPS bagi siswa pada jenjang SD dilaksanakan dengan menekankan unsur pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu social dan *humaniora*, serta memiliki keterampilan dan pembekalan pemahaman, nilai, dan keterampilan sebagai bekal dalam memecahkan masalah-masalah pribadi maupun masalah-masalah sosial dalam kehidupan masyarakat lingkungannya. Semua proses itu merupakan langkah dalam mencapai tujuan pembelajaran IPS sehingga memperoleh hasil yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi dan studi dokumentasi pada tanggal 7, 8 dan 10 November 2016 dengan guru kelas IV di SD Negeri 10 Metro Pusat diketahui bahwa, siswa masih terlihat pasif dalam kegiatan belajar, meskipun guru sudah melakukan kegiatan tanya jawab dengan tujuan untuk menjadikan siswa lebih aktif, namun siswa cenderung tidak meresponnya. Guru lebih banyak menggunakan metode belajar yang bersifat pembelajaran konvensional, seperti masih dominannya penggunaan metode ceramah dan

kurang diterapkannya cara belajar lain yang bervariasi. Akibatnya siswa cenderung merasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran, sehingga siswa mudah melupakan pelajaran yang disampaikan di sekolah terutama dalam mata pelajaran IPS.

Hal itu mengakibatkan hasil belajar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, berdasarkan studi dokumen hasil belajar IPS siswa kelas IV B menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa belum tuntas. Terdapat 65 % atau 13 dari 20 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan yaitu 71.

Dalam masalah ini, diperlukan suatu perbaikan pembelajaran untuk mengatasi pembelajaran yang belum maksimal. Perbaikan dalam proses pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan memilih model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara optimal adalah menggunakan model pembelajaran *cooperative learning*. Menurut Johnson & Johnson dalam (Artini, dkk., 2014: 3), *cooperative learning* adalah pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk bekerja dalam tim untuk menyelesaikan masalah, menyelesaikan tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk tujuan bersama. Tiga konsep utama dalam model *cooperative learning* adalah penghargaan kelompok, tanggung jawab individual, dan kesempatan yang sama untuk sukses. Semua pembelajaran *cooperative learning* pada dasarnya sesuai dengan prinsipnya. Model *cooperative learning* mempunyai banyak tipe dalam penerapannya. Namun model *cooperative learning* tipe *make a*

match dirasa tepat untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa.

Make a 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 (Azis Wahab, 2007: 59). Model pembelajaran *make a match* melatih siswa untuk memiliki sikap social yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berpikir siswa. Model pembelajaran *make a match* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Dalam model *cooperative learning* tipe *make a match* terdapat langkah-langkah yang harus dilaksanakan. Menurut Sofan Amri & Lif Khoiru dalam (Febriana, 2011: 19), menyatakan bahwa langkah-langkah penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* ada 8 langkah, (1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. (2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu. (3) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang. (4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban). (5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. (6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. (7) Demikian seterusnya. (8) Kesimpulan/penutup.

Model pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kelemahan, begitu juga dengan model *cooperative learning* tipe *make a match*. Menurut Sri Rahayu dalam (Febriana, 2011: 20) kelebihan *make a match* antara lain, (1) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran (*let them move*). (2) Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis. (3) Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa. Sedangkan kelemahan *make a match* adalah, (1) Jika kelas terlalu gemuk akan muncul suasana yang ramai yang dapat mengganggu ketenangan belajar kelas lainnya. (2) Guru harus menyiapkan beberapa kartu untuk media pembelajaran.

Proses pembelajaran dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *make a match* diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. W.H Burton dalam (Febriana, 2011: 22) berpendapat Belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dan individu dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku tersebut diiringi dengan aktivitas belajar yang mampu menunjang kegiatan pembelajaran. Salah satu prinsip belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Menurut Kunandar (2010: 277) menyatakan aktivitas adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Hasil belajar merupakan hasil dari kegiatan belajar atau aktivitas belajar. Menurut Nawawi dan K.

Ibrahim dalam (Susanto, 2013: 5) menegaskan hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Menurut Bloom dalam (Uno & Nurdin, 2011: 55) hasil belajar tersebut mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Proses dan hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh kinerja guru sebagai pendidik dan pengajar. Menurut Rusman (2014: 50) menyatakan bahwa kinerja guru adalah bagaimana seseorang guru merencanakan proses pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran dan menilai hasil belajar. Sebagai perencana, guru tentu mampu membuat perangkat pembelajaran dan mendesain pembelajaran. Sebagai pengelola, guru harus mampu menciptakan iklim belajar yang kondusif. Sebagai evaluator, guru harus mampu melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar siswa. Sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah dengan penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Reserch*.

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat (Aqib, 2010: 3).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 10 Metro Pusat, yang beralamatkan di Jalan Dr. Sutomo Nomor 108 Kelurahan Hadimulyo Timur, Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro. Penelitian ini diawali dengan melaksanakan observasi pada bulan November 2016, sedangkan penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2017.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah guru dan siswa kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat dengan jumlah siswa dalam kelas tersebut adalah 20 orang, yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Prosedur

Prosedur penelitian yang digunakan berbentuk siklus yang berlangsung selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Teknik Pengumpul Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari dua teknik, yaitu observasi dan tes. Pengumpulan data pada teknik observasi ini berupa data

kualitatif dengan variabel berupa kinerja guru, aktivitas siswa. Pengamatan pada variabel kinerja guru yaitu dengan cara melingkari skor pada setiap aspek penilaian, sedangkan pengamatan pada variabel aktivitas siswa dilakukan dengan cara pemberian skor pada setiap aspek yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa melalui tes formatif. Teknik tes digunakan dengan tujuan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan memberikan soal berbentuk pilihan ganda dan uraian di akhir pertemuan pada setiap siklus.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data kinerja guru dan aktivitas belajar siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil belajar kognitif siswa. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah persentase aktivitas siswa mengalami peningkatan dari satu siklus ke siklus berikutnya, dan hasil belajar pada ranah kognitif mengalami peningkatan dari satu siklus ke siklus berikutnya, sehingga siswa yang tuntas mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa yang ada di kelas dengan KKM 71.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester genap

tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian dilakukan kolaboratif dengan guru wali kelas IV B. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan 2 siklus dimulai 2 Februari 2017 sampai dengan 23 Februari 2017 sebanyak empat kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan pada tanggal 2 Februari 2017 dan 9 Februari 2017 dengan materi pokok “Indonesia yang beragam dan bentuk keragaman suku bangsa”. Siklus II dilaksanakan juga dalam dua kali pertemuan pada tanggal 16 Februari 2017 dan 23 Februari 2017 dengan materi pokok “Bentuk keragaman budaya dan menghargai keragaman suku bangsa dan budaya”.

Tahapan pertama dalam penelitian tindakan kelas adalah melakukan perencanaan perbaikan pembelajaran dengan merancang kegiatan pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match*. Tahapan kedua yaitu pelaksanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan rancangan perbaikan pembelajaran, mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, sampai dengan kegiatan penutup. Tahap ketiga yaitu mengobservasi kinerja guru, aktivitas belajar siswa, dan melakukan tes hasil belajar kognitif siswa. Tahapan keempat adalah melakukan analisis hasil dan merefleksi untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan pembelajaran.

Hasil analisis kinerja guru pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Rekapitulasi kinerja guru.

No	Kinerja Guru	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Nilai	62,30	83,07	20,77
2	Kategori	Baik	Sangat Baik	

Berdasarkan tabel 1. diperoleh keterangan bahwa pada siklus I nilai kinerja guru yang diperoleh adalah sebesar 62,30 dengan katagori “Baik” dan mengalami peningkatan sebesar 20,77 pada siklus II, sehingga nilai kinerja guru pada siklus II mencapai 83,07 dengan katagori “Sangat Baik”. Agar lebih jelas, peningkatan kinerja guru disajikan dalam grafik berikut.



Gambar 1. Grafik rekapitulasi kinerja guru

Peningkatan kinerja guru yang telah dialami guru merupakan sebuah prestasi bagi dirinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2014: 50) menyatakan bahwa kinerja guru

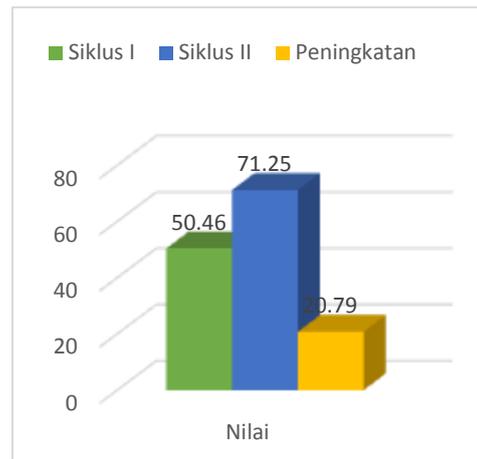
adalah bagaimana seseorang guru merencanakan proses pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran dan menilai hasil belajar. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru adalah kemampuan dalam memilih model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat belajar secara efektif, dan efisien, serta mengena pada tujuan pembelajaran.

Berdasarkan analisis hasil observasi, diketahui bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi aktivitas belajar siswa.

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Nilai Aktivitas	50,46%	71,25%	20,79%
2	Kategori	Sedang	Tinggi	

Berdasarkan tabel 2, diketahui aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh ketuntasan klasikal aktivitas belajar siswa sebesar 50,46% dengan kategori “Sedang”, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 20,79% mejadi 71,25% dengan kategori “Tinggi”. Untuk memperjelas data tabel di atas, peningkatan aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 2. Grafik rekapitulasi aktivitas belajar siswa.

Dilihat dari hasil rekapitulasi aktivitas siswa, menunjukkan bahwa penggunaan model *cooperative learning* tipe *make a match* berhasil meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS. Hal ini sesuai dengan pendapat Kunandar (2010: 277) aktivitas adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

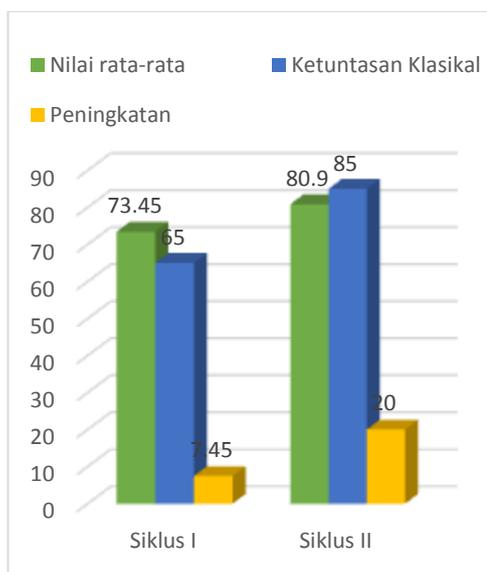
Berdasarkan analisis hasil belajar pada ranah kognitif diperoleh rekapitulasi yang menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada setiap siklusnya. Data rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa.

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
----	------------	----------	-----------	-------------

1	Nilai Rata-rata	73,45	80,90	7,45
2	Ketuntasan Klasikal	65%	85%	20%

Berdasarkan tabel 3. diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa pada siklus I sebesar 73,45 dan pada siklus II sebesar 80,90, terjadi peningkatan sebesar 7,45. Ketuntasan hasil belajar kognitif siswa secara klasikal pada siklus I yaitu sebesar 65% dan pada siklus II memperoleh hasil 85%. Ketuntasan klasikal hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 20%. Agar lebih jelas, peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 5. Grafik rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan, diketahui bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* dalam pembelajaran IPS, dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Selain itu, berdasarkan

data yang telah diperoleh peneliti, indikator keberhasilan yang ditetapkan telah tercapai yaitu persentase ketuntasan siswa dalam ranah kognitif serta aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus, sehingga siswa yang tuntas mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut.

Penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal tersebut membuktikan pendapat Sri Rahayu dalam (Febriana, 2011: 20) kelebihan *make a match* antara lain, (1) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran (*let them move*). (2) Kerja sama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis. (3) Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa. Selain itu, penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* juga sesuai dengan penelitian relevan dari Cakyamuni (2016), Winaranti (2012), Febriana (2011), Qurrota (2016), Hidayat (2014), Sunhaji (2016), Maonde (2015)

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *make a match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IV B SD Negeri 10 Metro Pusat. Peningkatan tersebut sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu persentase aktivitas dan hasil belajar siswa pada akhir penelitian mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa dalam kelas tersebut dengan KKM 71.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data pada penelitian melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *make a*

match siswa kelas IV B di SD Negeri 10 Metro Pusat dapat disimpulkan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada siklus I nilai aktivitas belajar siswa adalah 50,46% dengan kategori “sedang”, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 71,25% dengan kategori “tinggi”. Dengan demikian peningkatan siklus I ke siklus II adalah sebesar 20,79%.

Penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 73,45 dengan ketuntasan 65% kategori “Tinggi”. Kemudian pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 80,90 dengan persentase ketuntasan sebesar 85% kategori “Sangat Tinggi”. Dengan demikian peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 20%.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul, Azis Wahab. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung. Alfabeta.
- Aqib, Zainal. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB & TK*. Bandung. YramaWidya.
- Artini, Luh Meli. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbasis Budaya Lokal Bali untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD N 2 Cempaga pada Semester I Tahun Pelajaran 2013/2014. Bali. Universitas Pendidikan Ganesha. *e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*. Volume 2 No 1. Halaman 1-10
- Cakyamuni, Putu Ayu. 2016. *Penerapan Model Cooperative Tipe Make A Match untuk meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Bali Sadhar Utara Tahun Ajaran 2015/2026*. Bandar Lampung. Universitas Lampung
- Febriana, Ayu. 2011. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang. Semarang. UNNESA. *KREATIF Jurnal Kependidikan Dasar*. Volume 1 No 2. Halaman 151-160
- Hamzah B. Uno & Nurdin Muhammad. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta. PT. Bumi Aksara. .
- Hidayat, Rachmad. 2014. *The Implementation Of Make A Match Methods To Increase The Students Achievement in Learning IPS Terpadu at Class VIII-C SMP Negeri 1 Beji Pasuruan*. Malang. UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Peneliian Tindakan Kelas*. Jakarta. Malta Pritindo

- Maonde, Faad. 2015. The Discrepancy of Students' Mathematic Achievement through Cooperative Learning Model, and the ability in mastering Languages and Science. Kendari. Universitas Halu Oleo. *International Journal of Education and Research*. Volume 3 No 1. Halaman 141-155.
- Qurrota, Sophia Rachma. 2016. Peningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS dengan Model Make A Match di Kelas IVA SDN Demakijo 1. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 20 Tahun Ke-5*. Halaman 1-8
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Bandung. Raja Grafindo.
- Sunhaji. 2016. Implementation Of Cooperative Learning Strategy In Forming The Student About Thinking Skill Of The Whole Of State Islamic Senior High Schools In Purwokerto City Indonesia. Purwokerto. IAIN Purwokerto. *International Journal of Education and Research*. Volume 4 No 10. Halaman 131-142
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. PT. Fajar Interpratama.
- Winaranti, Yeni. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe CO OP-CO OP untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas V A SD Negeri 04 Metro Utara Tahun Pelajaran 2011/2012*. Bandar Lampung. Universitas Lampung.