

---

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH*  
PADA TEMA DAERAH TEMPAT TINGGALKU  
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA  
KELAS IV SD NEGERI TEGALRETNO**

**Bibit Amal Rizqi Utami<sup>1</sup>, Titi Anjarini<sup>2</sup>, Suyoto<sup>3</sup>  
Universitas Muhammadiyah Purworejo<sup>123</sup>  
bibitamalrizqiutami@gmail.com**

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) peningkatan keaktifan belajar siswa SD Negeri Tegalretno pada tema daerah tempat tinggal dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*, (2) keterlaksanaan pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar model pembelajaran *make a match* pada tema daerah tempat tinggal di kelas IV SD Negeri Tegalretno. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Tegalretno karena adanya *covid-19* maka yang diambil sebagai subjek penelitian berjumlah 10 siswa terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan 2 siklus, tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban kemudian siswa diminta untuk menemukan pasangan yang sesuai dengan kartu permasalahan yang diperoleh melalui undian secara bebas untuk memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi. Indikator keaktifan belajar pada penerapan model pembelajaran *make a match* terdiri dari *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, motor activities, mental activities, emotional activities*. Hasil penelitian ini yaitu: (1) keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I ditunjukkan dengan rata-rata keaktifan belajar siswa sebesar 77,28% dengan kategori cukup. Pada siklus II menjadi 86,06% dengan kategori baik. Peningkatan keaktifan belajar siswa dari siklus I ke siklus II adalah 8,78%, (2) keterlaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 86,61% dengan kategori baik dan meningkat pada siklus II menjadi 97,32% dengan kategori sangat baik. Peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II adalah 10,71%.

**Kata Kunci:** *Daerah tempat tinggal, Keaktifan belajar siswa, Make a match.*

***THE APPLICATION OF THE MAKE A MATCH LEARNING MODEL ON  
THE THEME OF THE AREA WHERE I LIVE TO INCREASE THE  
LEARNING ACTIVENESS OF THE IV GRADE STUDENTS OF SD  
NEGERI TEGALRETNO***

**Abstract:** *The objectives of this study are: (1) to increase the learning activity of Tegalretno State Elementary School students on the theme of the area where I live by applying the make a match learning model, (2) the implementation of learning in teaching and learning activities, the make a match learning model on the theme*

---

*of the area I live in grade IV SD Negeri Tegalretno. The subjects of this study were the fourth grade students of SD Negeri Tegalretno because of the covid-19, so the number of research subjects was 10 students consisting of 6 male students and 4 female students. This research is a type of classroom action research (PTK) which uses 2 cycles, each cycle consisting of 2 meetings. The make a match learning model is a learning model in which the teacher prepares question cards and answer cards then students are asked to find pairs that match the problem cards obtained through lottery freely to solve a problem at hand. Indicators of learning activeness in applying the make a match learning model consist of visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, motor activities, mental activities, emotional activities. The results of this study are: (1) student learning activeness has increased in the first cycle indicated by the average student learning activeness of 77.28% with a sufficient category. In the second cycle it became 86.06% in the good category. The increase in student learning activeness from cycle I to cycle II was 8.78%, (2) learning implementation had increased from cycle I by 86.61% in the good category and increased in cycle II to 97.32% with the very good category The increase in the implementation of learning from cycle I to cycle II was 10.71%.*

**Keywords:** *The area where I live, Student learning activeness, Make a match.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Penyelenggaraan pendidikan yang baik tidak hanya memberikan pengetahuan dan nilai kepada siswa, tetapi dengan adanya pendidikan siswa mampu mengembangkan semua potensi yang dimiliki. Jenjang pendidikan paling dasar pada pendidikan formal adalah sekolah dasar (SD). Pengembangan potensi penting untuk dilakukan karena potensi yang dimiliki siswa dapat meningkatkan kualitas hidup di masa yang akan datang. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula. Sehingga dalam mengembangkan potensi yang dimiliki siswa diperlukan pendidikan yang bermutu. Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan mengadakan perbaikan dalam segala aspek yang berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan salah satunya kurikulum yang berubah sesuai dengan perkembangan zaman.

Menurut Kurniaman (2017: 390), prinsip utama yang paling mendasar pada kurikulum 2013 adalah penekanan pada kemampuan guru mengimplementasikan proses pembelajaran yang otentik, menantang dan bermakna bagi peserta didik sehingga dengan demikian dapatlah berkembang potensi peserta didik sesuai dengan apa yang diharapkan oleh tujuan pendidikan nasional. Proses pembelajaran sepenuhnya diarahkan pada pengembangan ketiga ranah (kognitif, afektif, psikomotor) tersebut secara utuh, artinya pengembangan ranah yang satu tidak bisa dipisahkan dengan ranah yang lainnya.

---

Proses pembelajaran dilakukan untuk mengembangkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga *hardskill* dan *softskill* yang dimiliki siswa dapat berkembang dengan baik agar siswa memiliki sikap yang baik, berpengetahuan, memiliki keterampilan, dan menjadi siswa yang berkualitas. Pembelajaran perlu *didesain* menjadi semenarik mungkin agar siswa mampu berpikir kritis, termotivasi dalam belajar dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar tercapai maka dibutuhkan model pembelajaran yang tepat dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Menurut Sediasih (dalam Prihatiningsih 2018: 5), salah satu model pembelajaran yang berorientasi kepada siswa adalah model pembelajaran *make a match*. *Make a match* merupakan model pembelajaran yang melatih siswa untuk berpikir cepat, berinteraksi dengan teman, berpartisipasi aktif sekaligus membangun konsep dan pemahaman mereka. Suyatno (dalam Aliputri 2018: 72), mengungkapkan bahwa model *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada 11 Juni 2020 di kelas IV SD Negeri Tegalretno menunjukkan bahwa siswa masih malu untuk bertanya dengan cara tunjuk jari dan masih ada siswa yang bermain sendiri saat pembelajaran berlangsung. Guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat umum sehingga interaksi antar siswa kurang, tidak ada kelompok-kelompok kooperatif, dan keaktifan belajar siswa belum optimal. Sejalan dengan penelitian yang akan dilakukan terdapat jurnal Suwarsih (2018: 111) menyimpulkan bahwa rata-rata presentase keaktifan siswa pada pra siklus 50,19% ke siklus II 78,54%. Presentase keaktifan  $\geq 60\%$  mengalami peningkatan dari 10 siswa pada pra siklus dan 29 siswa pada siklus II.

Penelitian ini mengungkapkan permasalahan, bagaimana peningkatan keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri Tegalretno pada tema daerah tempat tinggalku dengan model pembelajaran *make a match*? bagaimana keterlaksanaan pembelajaran model pembelajaran *make a match* pada tema daerah tempat tinggalku di kelas IV SD Negeri Tegalretno?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri Tegalretno pada tema daerah tempat tinggalku dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*, untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran model pembelajaran *make a match* pada tema daerah tempat tinggalku di kelas IV SD Negeri Tegalretno.

Manfaat penelitian secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya mengenai penerapan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan, manfaat bagi pihak sekolah dapat digunakan sebagai referensi untuk mengadakan variasi model pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, manfaat bagi guru dapat meningkatkan peran guru sebagai fasilitator yang baik, memberi wawasan dan keterampilan pembelajaran agar dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa khususnya dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*, manfaat

---

bagi siswa dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, manfaat bagi peneliti dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman sebagai bekal apabila nanti terjun sebagai pendidik serta uji kemampuan terhadap bekal ilmu yang diterima di bangku kuliah. Berdasarkan uraian di atas hipotesis tindakan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* pada tema daerah tempat tinggalku dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kelas IV SD Negeri Tegalretno.

Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban kemudian siswa diminta untuk menemukan pasangan yang sesuai dengan kartu permasalahan yang diperoleh melalui undian secara bebas untuk memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi. Langkah-langkah model pembelajaran *make a match* adalah (1) guru menyampaikan materi pelajaran, (2) Siswa dibagi menjadi 2 kelompok dan diminta untuk saling berhadapan. (3) guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok 1 dan kartu jawaban ke kelompok 2, (4) siswa diberikan penjelasan oleh guru untuk mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya di kelompok lain dan menyampaikan batas maksimum waktu untuk mencari pasangan kartu, (5) siswa yang sudah menemukan pasangan kartu melaporkan diri kepada gurunya, (6) siswa yang tidak menemukan pasangan kartu sampai batas waktu diminta untuk berkumpul tersendiri, (7) guru memanggil satu pasangan kartu untuk presentasi, (8) siswa pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan kartu diminta untuk memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan kartu benar atau tidak, (9) guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dari pasangan kartu yang melakukan presentasi, (10) guru memanggil pasangan berikutnya untuk melakukan presentasi sampai semua melakukan presentasi.

Kata keaktifan berasal dari kata aktif, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Anggraeni 2017: 91), kata aktif mempunyai arti giat bekerja, giat berusaha, dan mampu bereaksi dan beraksi. Kata aktif mendapat imbuhan ke- dan -an sehingga menjadi kata keaktifan yang memiliki arti kesibukan atau kegiatan. keaktifan adalah kegiatan yang berupa kegiatan fisik maupun psikis dalam proses pembelajaran untuk memperoleh pengalaman, pengetahuan, dan pemahaman akan materi yang dipelajari. Pada penelitian ini indikator keaktifan belajar siswa menggunakan model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut, (1) *visual activities* yaitu siswa membaca materi, siswa memperhatikan penjelasan guru, dan siswa memperhatikan presentasi siswa lain, (2) *oral activities* yaitu siswa mempresentasikan hasil pasangan kartu, siswa bertanya atau mengeluarkan pendapat, dan siswa melakukan diskusi, (3) *listening Activities* yaitu siswa mendengarkan uraian materi dari guru, (4) *writing activities* yaitu siswa menulis materi, (5) *motor activities* yaitu siswa mengumpulkan informasi dengan cara mencari pasangan kartu pertanyaan atau jawaban yang diberikan oleh guru, (6) *mental activities* yaitu memecahkan permasalahan soal *make a match*, (7) *emotional activities* yaitu siswa bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

---

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), PTK adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan yang diberikan kepada subjek tindakan (Arikunto dkk. 2017: 4). Penelitian dilakukan di SD Negeri Tegalretno, Jalan Angganaya RT 02 RW 02, Desa Tegalretno, Kecamatan Petanahan, Kabupaten Kebumen yang dilaksanakan pada Juni-Juli 2020 meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang dilakukan secara berulang-ulang sampai indikator pencapaian PTK dapat tercapai. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Tegalretno yang berjumlah 10 siswa terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu teknik non tes yaitu berupa observasi dan dokumentasi. Menurut Riduwan (2012: 76), observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Observasi ini digunakan untuk mengetahui keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan keterlaksanaan pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk memberikan gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan dan memperkuat data yang diperoleh. Dokumentasi pada penelitian ini dilakukan peneliti dengan mengambil foto siswa dan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Sedangkan instrument penelitian yang digunakan adalah lembar observasi keaktifan belajar siswa, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan *camera digital*.

Data yang dianalisis adalah semua data yang dikumpulkan melalui lembar observasi. Analisis data hasil observasi keaktifan belajar siswa dilakukan dengan presentase dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase Aktivitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

(Fitriyah, 2015:36)

Presentase yang diperoleh kemudian dikategorikan untuk mengetahui seberapa besar nilai keaktifan siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang telah disampaikan. Berikut ini adalah tabel berdasarkan pedoman kategori hasil presentase skor observasi.

Tabel 1. *Kriteria Persentase Keaktifan Belajar*

Tingkat Penguasaan	Skor Standar	Keterangan
90%-100%	A	Sangat Baik
80%-89%	B	Baik
70%-79%	C	Cukup
60%-69%	D	Rendah
0%-59%	E	Sangat Rendah

(Arifin, 2014: 236)

Data keterlaksanaan pembelajaran digunakan dengan rumus presentase sebagai berikut:

$$\% \text{ Keterlaksanaan RPP} = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Jumlah langkah pembelajaran yang terlaksana

Y = Total langkah pembelajaran yang dilaksanakan

(Arikunto dalam Syintia Lestari, 2017: 56)

Untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan pembelajaran maka presentase keterlaksanaan dikonversikan ke dalam kategori pada tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Presentase Keterlaksanaan Pembelajaran

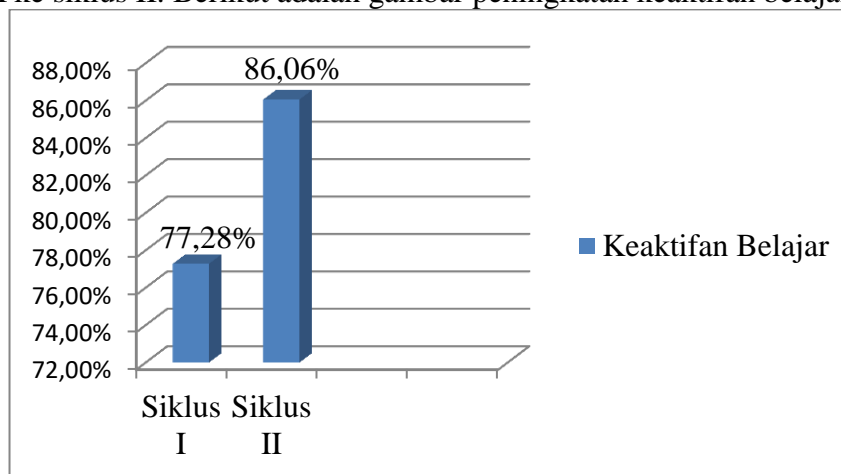
Tingkat Penguasaan	Skor Standar	Keterangan
90%-100%	A	Sangat Baik
80%-89%	B	Baik
70%-79%	C	Cukup
60%-69%	D	Rendah
0%-59%	E	Sangat Rendah

(Arifin, 2014: 236)

Indikator keberhasilan pada penelitian ini 80% untuk keaktifan belajar siswa dan keterlaksanaan pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

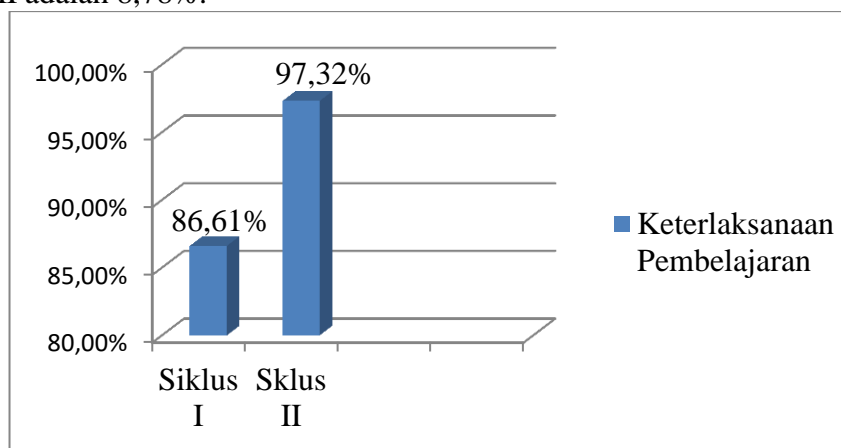
Hasil penelitian ini yaitu keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Berikut adalah gambar peningkatan keaktifan belajar siswa.



Gambar 1. Diagram Keaktifan Belajar Siswa

Berdasarkan gambar 1 rata-rata persentase keaktifan belajar siswa siklus I adalah 77,28% dengan kategori cukup dan pada siklus II menjadi 86,06% kategori baik dengan rincian pertemuan 1 siklus I sebesar 75,46% dengan kategori cukup, pertemuan 2 siklus I sebesar 79,09% dengan kategori cukup, pertemuan 1 siklus II sebesar 85,15% dengan kategori baik, pertemuan 2 siklus II sebesar 86,97%

dengan kategori baik. Peningkatan keaktifan belajar siswa dari dari siklus I ke siklus II adalah 8,78%.



Gambar 2. Diagram Keterlaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan gambar 2 rata-rata keterlaksanaan pembelajaran siklus I sebesar sebesar 86,61% dengan kategori baik dan siklus II 97,32% kategori sangat baik dengan rincian pertemuan 1 siklus I sebesar 83,93% dengan kategori baik, pertemuan 2 siklus I sebesar 89,29 dengan kategori baik, pertemuan 1 siklus II sebesar 96,43 dengan kategori sangat baik, pertemuan 2 siklus II sebesar 98,21 dengan kategori sangat baik. Peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II adalah 10,71%.

Dengan adanya *covid-19*, pemerintah Indonesia mengambil kebijakan dengan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) dan menetapkan bencana noalam penyebaran *covid-19* sebagai bencana nasional. Kebijakan ini berdampak pada pendidikan yaitu sekolah diliburkan dan siswa belajar dari rumah. Hal tersebut sesuai dengan peraturan kemendikbud NO 15 Tahun 2020 yaitu tentang proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan dirumah selama darurat penyebaran *corona virus disease (covid-19)* dan dilaksanakan dengan protocol kesehatan. Sekolah dan guru melaksanakan kebijakan pemerintah untuk belajar dari rumah sebagai upaya memperlambat penyebaran *covid-19* sekaligus memastikan siswa dalam kegiatan konstruktif melalui pembelajara daring. Berbagai platform digunakan dalam pembelajaran daring, sementara guru, siswa, dan orangtua diharapkan terus melakukan penyesuaian seiring berjalannya waktu (Poncojari, 2020: 61). Keterbatasan penelitian dalam hal ini yaitu awalnya siswa yang diteliti semua siswa kelas IV SD Negeri Tegalretno dengan jumlah 21 siswa menjadi 10 siswa, sebelum masuk ke ruang kelas siswa harus cuci tangan terlebih dahulu, pada saat pembelajaran berlangsung tetap menggunakan masker, tempat duduk siswa diberi jarak  $\pm 1$  meter, dan setelah selesai pembelajaran tidak ada jabat tangan baik antara guru dengan siswa maupun siswa yang satu dengan siswa yang lainnya seperti biasanya.

## PENUTUP

Melalui penerapan model pembelajaran *make a match* tema daerah tempat tinggalku dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri

---

Tegalretno. Dengan diterapkannya model pembelajaran *make a match* pada tema daerah tempat tinggal subtema bangga terhadap daerah tempat tinggal siswa menjadi aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I menunjukkan rata-rata keaktifan belajar siswa sebesar 77,28% dengan kategori cukup. Pada siklus II menjadi 86,06% dengan kategori baik. Peningkatan keaktifan belajar siswa dari siklus I ke siklus II adalah 8,78%. Keterlaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 86,61% dengan kategori baik dan meningkat pada siklus II menjadi 97,32% dengan kategori sangat baik. Peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II adalah 10,71%.

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran *make a match* pada tema daerah tempat tinggal untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri Tegalretno maka dapat dikemukakan beberapa saran (1) Bagi Guru, dapat menerapkan model pembelajaran *make a match* pada tema lain sebagai alternatif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. (2) Bagi Siswa, sebaiknya lebih aktif bertanya dan berani mengeluarkan pendapat ketika pembelajaran. (3) Bagi Sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan kepada guru untuk menerapkan berbagai model pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. (4) Bagi Peneliti Lain, hendaknya dapat menjadi acuan oleh peneliti lain dalam menerapkan model pembelajaran *make a match* lain dan dapat membuat pembelajaran lebih kreatif dan inovatif.

#### 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 (JBPD)*. 2(1), 72. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/view/2351> diakses pada tanggal 31 Oktober 2019
- Anggraeni, A.S., et.al. 2017. Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Segitiga dan Segiempat Bagi Siswa Kelas VII B SMPN 14 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika (JPMM)*. 1(5), 101. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/matematika/article/view/11634> diakses pada tanggal 30 Oktober 2019
- Arifin, Z. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi., et.al. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Fitriyah, Chumi Zahroul dan Handi Febyanto. 2015. Model Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogia*. 4(1), 34-40. <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/70> diakses pada tanggal 20 Oktober 2019



---

Kemendikbud No. 15 Tahun 2020.

- Kurniaman, Otang dan Eddy Noviana. 2017. Penerapan Kurikulum 2013 dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, dan Pengetahuan. *Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*. 6(2), 390. <https://media.neliti.com/media/publications/258351-penerapan-kurikulum-2013-dalam-meningkat-5f734270.pdf> diakses pada tanggal 31 Oktober 2019
- Lestari, S., et.al. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbasis Praktikum Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Biologi "Bioscientist"*.6(1), 54-62. <https://www.researchgate.net>. diakses pada tanggal 26 Oktober 2019
- Prihatiningsih, Eko dan Eunice Widyanti Setyanigtyas. 2018. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* dan Model *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JPSD*. 4(1), 5. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/1441> diakses pada tanggal 13 Oktober 2019
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Suwarsi, T. U dan Pujiyanto. 2018. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Segitiga dan Segiempat Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match*. *Journal Of Honai Math*. 1(2), 111. <http://journalfkipunipa.org/index.php/jhm/article/view/12/0> diakses pada tanggal 5 Oktober 2019
- Wahyono, Poncojari, dkk. 2020. Guru profesional di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*. 1(1). 61. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jppg/article/view/12462/pdf> diakses pada 1 September 2020.