

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*

Wahyu Indrastuti¹, Sugeng Utaya², Edy Bambang Irawan³

¹Pendidikan Dasar-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

²Pendidikan Geografi-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

³Pendidikan Matematika-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 29-3-2017

Disetujui: 20-8-2017

Kata kunci:

student activity;
learning outcome;
Make A Match;
aktivitas siswa;
hasil belajar;
Make A Match

Alamat Korespondensi:

Wahyu Indrastuti
Pendidikan Dasar
Pascasarjana Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang
E-mail: indrastutiwahyu@yahoo.co.id

ABSTRAK

Abstract: This research aims to describe the implementation of cooperative learning types *Make A Match* to increased the activity and students learning outcomes of the 4C grade of SDN Beluk Klaten. This research was Action Research Classroom (ARC) in two cycles. Each of the cycle consisted of two meetings. The data collected through observation sheets of students activity and the test results of students learning. The results of the research which an increased of the students activity from 76,10% (Good) in the first cycle to 92,24% (Very Good) in the second cycle. The result of classical learning competences in the first cycle of 72% with an average of 74,00 to 88% with an average 88% in the second cycle.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Beluk Klaten. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri atas dua pertemuan. Data dikumpulkan melalui hasil observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dari 76,10% (Baik) pada siklus I meningkat menjadi 92,24% (Sangat Baik) pada siklus II. Ketuntasan belajar klasikal siswa pada siklus I sebesar 72% dengan rata-rata 74,00 meningkat menjadi 88% dengan rata-rata 86,00 pada siklus II.

Pada umumnya, kegiatan pembelajaran dilakukan guru secara klasikal. Pembelajaran hanya berorientasi pada penyampaian materi oleh guru saja tanpa melibatkan siswa. Pembelajaran secara klasikal kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan yang dimiliki siswa. Menekse, dkk (2013:365) mengemukakan "*constructive activities are expected to enhance learning better than do active activities because constructive activities allow students to generate new knowledge and repair old knowledge*". Pendapat tersebut artinya bahwa kegiatan yang membangun pengetahuan siswa dapat menciptakan pembelajaran yang lebih baik dan bermakna.

Aktivitas sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk membangun pengetahuan yang dimiliki siswa. Sardiman (2014:100) mengemukakan bahwa aktivitas belajar siswa meliputi aktivitas fisik dan mental yang saling berhubungan. Kedua aktivitas ini memengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Ayaz dan Sekerci (2015:144) yang mengemukakan "*constructivist learning approach which use a different view in learning activities, have an important contribution on the academic achievement of students and on the durability of the informations learned*". Pendapat ini artinya bahwa pembelajaran membangun pengetahuan siswa dapat meningkatkan prestasi siswa dan pemahaman pada informasi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 4 Agustus 2016 menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Beluk sangat rendah. Hal ini terlihat dari sebagian besar siswa kurang semangat mengikuti pembelajaran. Siswa kurang terlibat secara aktif. Siswa terlihat merasa bosan mendengarkan materi dari guru. Siswa tidak berani bertanya atau mengemukakan pendapatnya. Faktor-faktor tersebut menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik. Fitriana, dkk (2016:663) mengemukakan bahwa proses pembelajaran akan berjalan dengan baik jika siswa tertarik dan menyukai pelajaran, lingkungan, dan materi pelajaran yang sedang berlangsung.

Aktivitas belajar siswa rendah menyebabkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Sesuai pendapat Trianto (2011:1), rendahnya hasil belajar siswa menjadi salah satu masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, Shoimin (2014:15) menambahkan bahwa pembelajaran hendaknya mampu mengembangkan potensi diri siswa baik potensi kecerdasan maupun bakat yang dimiliki secara optimal sehingga mendapatkan nilai jual yang tinggi. Setiap akhir pembelajaran guru selalu mengharapkan semua siswa dapat menguasai kompetensi yang telah dipelajari. Penguasaan kompetensi siswa terlihat dari hasil belajar yang diperoleh. Bloom (dalam Sudjana, 2012:22) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).

Berdasarkan hasil studi dokumen nilai ulangan harian subtema Jenis-jenis Pekerjaan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN Beluk rendah. Sebanyak 18 siswa (72%) dari 25 siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sedangkan 7 siswa (28%) sudah mencapai nilai KKM. Nilai KKM yang ditetapkan adalah nilai 75. Sesuai hasil belajar tersebut, guru memerlukan perbaikan dan bimbingan terhadap siswa untuk mendapatkan nilai yang lebih baik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Beluk yaitu dengan memilih model pembelajaran yang tepat. Carvalho, Anacleto, dan Neris (2008:171) menambahkan bahwa keefektifan kegiatan pembelajaran dapat terjadi jika guru dapat membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran dengan tepat sehingga dapat meningkatkan perkembangan siswa dalam membangun suatu materi. Bandarusin, dkk (2016:2293) menambahkan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat akan menghidupkan suasana belajar yang kondusif. Salah satu pertimbangan yang dapat dilakukan guru adalah menerapkan model pembelajaran kooperatif. Kurnianty, Widiaty, dan Sudarmiatin (2016:215—216) menambahkan bahwa model pembelajaran kooperatif bukan hanya diperuntukkan bagi siswa yang mempunyai kemampuan dalam bidang akademik saja, tetapi juga mengajarkan siswa bekerja sama dan menerima kelebihan dan kekurangan siswa lain.

Pembelajaran yang baik akan memengaruhi hasil belajar yang baik juga. Hal ini sesuai dengan pendapat Ardani, Utaya, dan Budijanto (2016:2145) yang mengemukakan bahwa hasil belajar yang baik akan tercapai jika guru melaksanakan proses pembelajaran yang baik pula, termasuk penggunaan model pembelajaran. Gull (2015:247) mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu cara meningkatkan hasil belajar siswa. Chiu, Hsin, and Huang (2014:4) menambahkan bahwa aktivitas, hasil belajar, dan keterampilan sosial siswa dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran kooperatif. Irman, dkk (2016:38—39) mengemukakan bahwa guru sebaiknya memahami karakteristik siswanya. Pemahaman ini dapat menjadi pertimbangan guru dalam menentukan dan melaksanakan proses pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Adrian, dkk (2016:222) juga mengemukakan bahwa pada pembelajaran kooperatif terjadi perubahan fokus pembelajaran dari guru menjadi pembelajaran siswa. Hal ini berpengaruh pada pelaksanaan proses pembelajaran dan psikologi siswa selama mengikuti pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Rusman (2012:223) mengemukakan bahwa model pembelajaran tipe *Make A Match* diprakarsai oleh Lorna Curran. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini terdapat unsur permainan yang menyenangkan bagi siswa. Siswa dapat belajar dan bekerja sama mencari pasangan kartu tentang topik bahasan tertentu. Hal ini dapat menciptakan kegiatan belajar sambil bermain. Lie (2010:55) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berdasarkan falsafah *homo homini socius* yang artinya bahwa manusia saling memerlukan dan bekerja sama satu dengan yang lain. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini dapat digunakan dalam semua pelajaran di SD.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menurut Shoimin (2014:99) (1) guru menyiapkan beberapa kartu soal dan jawaban yang berisi topik tertentu; (2) setiap siswa menerima satu kartu dan memikirkan pasangan kartu tersebut; (3) siswa mencari pasangan kartu dengan tepat; (4) siswa yang dapat memasangkan kartu sebelum batas waktu, maka akan mendapat reward dari guru (5) mengulangi kembali mengocok kartu dan membagi kepada siswa dengan kartu yang berbeda, demikian seterusnya; (6) memberikan kesimpulan”.

Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan (Huda, 2014:253). Kelebihannya yaitu (1) meningkatkan aktivitas siswa; (2) tercipta pembelajaran yang menggembirakan bagi siswa; (3) meningkatkan perhatian dan pengertian siswa terhadap suatu materi; (4) melatih siswa lebih berani; (5) melatih siswa disiplin. Kekurangannya meliputi guru memerlukan waktu yang lama dalam merancang kartu soal dan jawaban, siswa merasa malu jika berpasangan berpasangan dengan siswa berbeda jenis kelamin lainnya, siswa kurang memerhatikan siswa lain saat mempresentasikan hasil pasangan kartunya, siswa malu menerima hukuman dan menimbulkan rasa bosan bagi siswa jika permainan ini dilakukan berulang-ulang.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian terdahulu tersebut antara lain penelitian dari Julianto (2011), Huda (2014), Sofia (2015), dan Fatimah (2012). Berdasarkan uraian dan beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan dilakukan pada siswa kelas IV SDN Beluk Klaten dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Masing-masing siklus meliputi empat tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Kemmis dan Mc. Taggart dalam Arikunto, 2013:138).

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pedoman observasi aktivitas siswa dan tes akhir siklus. Selanjutnya data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang meliputi tahap reduksi, penyajian, dan kesimpulan (Huberman dalam Sugiyono, 2015:338). Pedoman observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, kemudian dihitung persentase aktivitas belajar siswa menggunakan rumus di bawah ini.

$$\text{Persentase Aktivitas Belajar Siswa} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Persentase aktivitas belajar siswa tersebut kemudian dihitung rata-ratanya dan dianalisis ke dalam kriteria yang telah ditetapkan. Kriteria aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Aktivitas Siswa

No	Nilai keterlaksanaan (%)	Kriteria
1.	81—100	Sangat Baik
2.	61—80	Baik
3.	41—60	Cukup Baik
4.	21—40	Kurang Baik
5.	0—20	Tidak Baik

(Sumber: Riduwan dan Akdon, 2009:16)

Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes setiap akhir siklus berupa tes subjektif (isian) sebanyak 10 soal. Tes hasil belajar siswa meliputi ranah kognitif yang terdiri dari C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (menerapkan). Siswa dikatakan tuntas belajar jika mendapatkan nilai ≥ 75 . Hasil belajar siswa dikatakan telah mencapai kriteria keberhasilan jika ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai $\geq 80\%$. Untuk menghitung hasil belajar siswa menggunakan rumus di bawah ini.

$$\text{Ketuntasan Belajar Klasikal} = \frac{\sum \text{siswa yang memperoleh nilai} \geq 75}{\sum \text{semua siswa}} \times 100\%$$

HASIL

Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa yang dilakukan kedua *observer* selama penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menunjukkan adanya peningkatan. Pada siklus I, kriteria aktivitas siswa “Baik” sebanyak 11 siswa (44%) dan aktivitas siswa “Sangat Baik” sebanyak 14 siswa (56%). Sehingga diperoleh nilai rata-rata aktivitas siswa sebesar 76,10 dan termasuk kriteria “Baik”. Pada siklus II mengalami peningkatan yaitu siswa dengan aktivitas “Baik” sebanyak 4 siswa (16%) dan aktivitas “Sangat Baik” sebanyak 21 siswa (84%). Sehingga diperoleh nilai rata-rata aktivitas siswa sebesar 92,24% dan termasuk kriteria “Sangat Baik”. Peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Siklus	Persentase aktivitas siswa	Kriteria	Peningkatan
I	76,10%	Baik	16,14%
II	92,24%	Sangat Baik	

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa persentase aktivitas siswa pada siklus I mencapai nilai 76,10% dan termasuk kriteria “Baik”. Pada siklus II meningkat menjadi 92,24% dan termasuk kriteria “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sebesar 16,14%.

Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil belajar yang dilakukan melalui tes akhir siklus menunjukkan peningkatan. Pada siklus I diperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 72% . Rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I sebesar 74,00. Pada siklus II, ketuntasan belajar klasikal meningkat menjadi 88%. Rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus II sebesar 86,00. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1.	Niai rata-rata kelas	74,00	86,00
2.	Jumlah siswa yang tuntas	18 siswa	22 siswa
3.	Jumlah siswa yang belum tuntas	7 siswa	3 siswa
4.	Ketuntasan individual	18 siswa	22 siswa
5.	Ketuntasan belajar klasikal	72%	88%

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa pada siklus I, siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa sehingga diperoleh ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 72% dengan rata-rata nilai sebesar 74,00. Pada siklus II, siswa yang tuntas meningkat menjadi 22 siswa sehingga diperoleh ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 88%. Rata-rata nilai siklus II sebesar 86,00. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa subtema Jenis-jenis Pekerjaan.

PEMBAHASAN

Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Hasbillah dan Irawan (2016:124) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan partisipasi siswa untuk berinteraksi dalam kelompok. Utami, dkk (2016:100) juga mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat menciptakan pembelajaran yang menuntut siswa belajar aktif, menyeluruh, dan mendapatkan pengalaman langsung. Aktivitas siswa yang diamati dalam penelitian ini meliputi aktivitas siswa saat guru menyampaikan materi, mengamati masalah pertama, memikirkan jawaban, mencari pasangan kartu, presentasi hasil diskusi, menyimpulkan, dan mengerjakan tes akhir. Dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terdapat permainan menggunakan kartu soal dan jawaban. Permainan merupakan salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan aktivitas siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Wardhani, Irawan, Sa'dijah (2016:906) bahwa melalui permainan akan tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan, siswa tidak merasa tertekan, dan menjadikan siswa lebih aktif. Lestari, Putri, dan Hartono (2015:188) menambahkan bahwa permainan sesuai dengan karakteristik siswa usia SD karena pada dasarnya siswa usia SD senang bermain dan bergerak melakukan berbagai aktivitas.

Peningkatan aktivitas belajar siswa pada penelitian ini terlihat pada beberapa kegiatan. Kegiatan tersebut meliputi kegiatan siswa saat guru menyampaikan materi. Pada siklus I, siswa kurang memerhatikan guru dan malu mengemukakan pendapat. Pada siklus II, siswa semangat dan antusias memerhatikan guru dan aktif mengemukakan pendapat. Pada siklus I, siswa berebutan mengamati kartu soal sehingga suasana pembelajaran kurang kondusif. Pada siklus II, sudah ada pembagian kartu soal secara adil dalam kelompok. Setiap siswa mendapat kesempatan untuk mencari pasangan kartu soal dan jawaban. Siswa sangat tertarik dengan permainan *Make A Match*. Setiap kelompok berlomba-lomba untuk memenangkan permainan dengan mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang tepat untuk mendapatkan *reward* dari guru.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diperoleh setelah siswa mengerjakan tes tertulis yang diberikan guru pada akhir siklus. Salah satu faktor yang memengaruhi peningkatan hasil belajar siswa adalah aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Ulfah, Santoso, dan Utaya (2016:1608) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang dicapai seseorang dalam memahami materi pelajaran. Jika siswa terlibat secara langsung, siswa akan mudah memahami materi sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik. Keterlibatan siswa dalam penelitian terlihat pada saat diskusi kelompok. Masita, Irawan, dan Sisworo (2016:272) menambahkan bahwa kegiatan diskusi kelompok memungkinkan semua anggota kelompok terlibat aktif dan mempermudah memahami materi yang dipelajari sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai. Selanjutnya Patty (2015:271) juga mengungkapkan bahwa suatu kegiatan pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien jika semua komponen (baik guru maupun siswa) saling mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa pada penelitian ini meningkat dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, siswa yang belum tuntas sebanyak 7 siswa dan siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa. Ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 72% dan rata-rata yang diperoleh sebesar 74,00. Pada siklus II, siswa yang belum tuntas sebanyak 3 siswa dan 22 siswa sudah tuntas. Ketuntasan belajar klasikal siswa meningkat menjadi 88% dengan rata-rata sebesar 86,00. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa ini didukung beberapa penelitian yang sejalan. Penelitian pertama dari Fatimah (2012) yang menyimpulkan bahwa melalui model *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kranjangan 5 Jember dengan rata-rata kelas sebesar 68,70 pada pra siklus. Siklus I meningkat menjadi 74,35 dan siklus II menjadi 83,70. Penelitian lain dari Huda (2014) pada siswa kelas IV SD N Lokpait 1 Kab. Tapin dengan hasil belajar siklus I sebesar 75% meningkat menjadi 100% pada siklus II.

SIMPULAN

Berdasarkan refleksi siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa subtema Jenis-jenis Pekerjaan. Aktivitas siswa kelas V SD N Beluk dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media kartu meningkat. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I sebesar 76,10% dan termasuk kriteria “Baik”. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 92,24% dan termasuk kriteria “Sangat Baik”. Hasil belajar siswa kelas V SDN Beluk setelah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media kartu mengalami peningkatan. Ketuntasan belajar klasikal siswa pada siklus I sebesar 72% dan diperoleh rata-rata sebesar 74,00. Pada siklus II, ketuntasan belajar klasikal siswa meningkat menjadi 88% dan rata-rata yang diperoleh sebesar 86,00.

Proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) hendaknya menggunakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa yang masih senang bermain dan bergerak. Pembelajaran kooperatif menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di SD. Pembelajaran kooperatif ini mengandung unsur permainan di dalamnya. Permainan inilah yang sesuai dengan karakteristik siswa usia SD. Melalui permainan ini, siswa dapat terlibat secara aktif dan langsung dalam setiap kegiatan pembelajaran. Siswa akan mudah untuk memahami suatu materi tertentu melalui permainan kartu soal dan jawaban ini. Aktivitas siswa yang baik dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang baik pula.

DAFTAR RUJUKAN

- Adrian, Y., I Nyoman Sudana Degeng., & Sugeng Utaya. 2016. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif STAD terhadap Retensi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. (Online), 1 (5):905—909, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6125/2582>, diakses 20 Maret 2017).
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ardani., Sugeng Utaya., & Budijanto. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Service-Learning Terhadap Hasil Belajar Geografi SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. (Online), 1 (11):2145—2151, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/7977/3626>, diakses 20 Maret 2017).
- Ayaz, M. F. & Sekerci, H. 2015. The Effect of the Constructivist Learning Approach on Student’s Academic Achievement: A Meta-Analysis Study. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. (Online), 14 (4):143—156, (<http://www.tojet.net/>, diakses 15 Mei 2016).
- Bandarusin., Sugeng Utaya., & Budijanto. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) terhadap Proses dan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. (Online), 1 (12):2292—2299, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/8229/3759>, diakses 20 Maret 2017).
- Carvalho, Ap.F.P., Anacleto, J.C., & Neris, V.P.A. 2008. *Supporting Teachers to Plan Culturally Contextualized Learning Activities*. in IFIP International Federation for Information Processing. Learning to Live in the Knowledge Society, (Online), 281:171—174, (<http://www.spinger>, diakses 1 Agustus 2016).
- Chiu, Y.C., Hsin, L.H., & Huang, F.H. 2014. *Orientating Cooperative Learning Model on Social Responsibility in Physical Education*. *International Journal of Research Studies in Education*. (Online), 3 (4):3—13, (<http://www.consortiacademia>, diakses 2 Agustus 2016).
- Fatimah, I. D. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match dengan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa (Studi pada Siswa Kelas III SDN Kranjangan 5 Jember)*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Fitriana, E., Sugeng Utaya., & Budijanto. 2016. Hubungan Persepsi Siswa tentang Proses Pembelajaran dengan Hasil Belajar Geografi di Homeschooling Sekolah Dolan Kota Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. (Online), 1 (4):662—667, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6212/2647>, diakses 20 Maret 2017).
- Gull, F. 2015. Effects of Cooperative Learning on Students Academic Achievement. *Journal of Education and Learning*, (Online), 9 (3):246—255, (http://journal.uad.ac.id/index.php/EduLearn/article/view/2071/pdf_97, diakses 27 Juli 2016).
- Hasbillah dan Edi Bambang Irawan. 2016. *Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Kurikulum 2013*. Makalah disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2016 dengan tema “Peningkatan Kualitas Pendidikan Dasar dalam Menghadapi Daya Saing Regional (ASEAN)”, 24 Mei 2016.
- Huda, M. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, N. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar tentang Perubahan Bentuk Energi dan Penggunaannya Siswa Kelas IV SDN Lokpait 1 Kab. Tapin*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.

- Irman., Sudarmiatin., & Sutadji, E. 2016. Model *Pembelajaran Kooperatif Jigsaw* untuk Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. Artikel disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2016 dengan tema “Peningkatan Kualitas Pendidikan Dasar dalam Menghadapi Daya Saing Regional (ASEAN)”, 24 Mei 2016.
- Kurnianty., Utami Widiati., & Sudarmiatin. 2016. Model *Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match* Pada Mata Pelajaran IPS SMP. Artikel disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2016 dengan tema “Peningkatan Kualitas Pendidikan Dasar dalam Menghadapi Daya Saing Regional (ASEAN)”, 24 Mei 2016.
- Julianto, S. 2011. *Penggabungan Penerapan Metode Pembelajaran Model Think Pair Share dan Make A Match untuk Meningkatkan Minat, Efikasi Diri, dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas VIII SMP N 3 Batu*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Masita, T. N., Edi Bambang Irawan., & Sisworo. 2016. Gesture Menunjuk dan Representasional Siswa Sesuai dengan Tahapan Berpikir. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. (Online), 1 (2):271—280, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6134/2590>, diakses 3 Agustus 2016).
- Menekse, M., Stump, G.S., Krause, S., and Chi, M.T.H. 2013. Differentiated Overt Learning Activities for Effective Instruction in Engineering Classrooms. *Journal of Engineerin Education*. (Online), 102 (3):346—374, (<http://wileyonlinelibrary.com/journal/jee>, diakses 1 Agustus 2016).
- Riduwan dan Akdon. 2009. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sofia, D. A. 2015. *Penerapan Model Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Pagedangan 03 Turen Malang*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Sudjana, N. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), Teori & Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Ulfah, K. R., Anang Santoso., & Sugeng Utaya. 2016. Hubungan Motivasi dengan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. (Online), 1 (8):1607—1611, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6678/2885>, diakses 20 Maret 2017).
- Utami, W.S., Sumarmi., I Nyoman Ruja., & Sugeng Utaya. 2016. React (Relating, Experiencing, Applying, Cooperative, Transferring) Strategy to Develop Geography Skills. *Journal of Education and Practice*, (Online), 7 (17):100—104, (<http://iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/view/31094/32394>, diakses 12 Maret 2017).
- Wardhani, D., Edi Bambang Irawan., & Cholisa Sa’dijah. 2016. *Origami terhadap Kecerdasan Spasial Matematika Siswa*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. (Online), 1 (5):905—909, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6301/2691>, diakses 20 Maret 2017).