



ANALISIS IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE A MATCH PADA PEMBELAJARAN IPS

Sevti Nurmala^{1)*}, Trio Ardhian²⁾, Endah Marwanti³⁾

^{1), 2), 3)} PGSD, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

*Corresponding author E-mail: sevti1405@gmail.com

Abstrak

Kata Kunci:
Make A Match,
Model Pembelajaran,
Pembelajaran IPS

Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk dapat berkolaborasi dalam memasang kartu-kartu pertanyaan dan jawaban terkait materi pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Dalem Yogyakarta dengan subjek penelitian kepala sekolah, guru wali kelas V, dan siswa kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* pada pembelajaran IPS, kendala dalam implementasi model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* pada pembelajaran IPS, dan solusi dalam mengatasi kendala pada implementasi model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* pada pembelajaran IPS. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data menggunakan tiga instrumen yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahap analisis data menggunakan milik Miles dan Huberman yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* pada pembelajaran IPS sudah berjalan dengan baik.

Abstract

Keyword:
Learning Model,
Make A Match,
Social Studies Learning

The *make a match type cooperative learning learning model* is a learning model that requires students to be able to collaborate in pairing question and answer cards related to learning material. This research was conducted at SD Negeri Dalem Yogyakarta with the research subject of the principal, homeroom teacher V, and grade V students. This study aims to describe the implementation of the *make a match type cooperative learning learning model* in social studies learning, obstacles in the implementation of the *make a match type cooperative learning learning model* in social studies learning, and solutions in overcoming obstacles in the implementation of the *make a match type cooperative learning learning model* in social studies learning. The research method used in this study is qualitative descriptive, with data collection techniques using three instruments, namely observation, interview, and documentation. The data analysis phase uses Miles and Huberman's which consists of data collection, data reduction, data presentation, and conclusions. The results showed that the implementation of the *make a match type cooperative learning model* in social studies learning has gone well.



Pendahuluan

Pendidikan adalah kegiatan yang sangat penting yang mempersiapkan anak-anak untuk kehidupan masa depan mereka. Pendidikan sendiri memiliki arti penting dalam kehidupan, dimana dengan pendidikan seseorang akan memiliki kualitas diri baik dari segi keterampilan maupun kemampuan dalam diri. Pendidikan adalah semua proses pembelajaran yang terjadi sepanjang kehidupan dalam berbagai konteks dan situasi yang memberikan dampak positif pada perkembangan setiap individu (Pristiwanti dkk., 2022).

Guru harus mampu membangun lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan di kelas, untuk meningkatkan dan memberikan hasil belajar berkualitas tinggi. Untuk memastikan bahwa siswa memahami informasi yang disajikan oleh guru, model pembelajaran harus digunakan dengan mempertimbangkan kebutuhan setiap siswa. Guru dapat menggunakan model pembelajaran untuk mengarahkan pembelajaran di kelas seperti memperhatikan kondisi siswa, kondisi kelas, dan kondisi lingkungan, serta menyesuaikan dengan materi yang diajarkannya.

Pembelajaran kooperatif membahas sifat manusia sebagai makhluk sosial dengan rasa senasib, tujuan dan kewajiban bersama, dan tingkat ketergantungan yang tinggi pada orang lain. Pada kenyataannya, pembelajaran kooperatif kelompok dapat memperkenalkan dan mengajarkan siswa dengan kebiasaan berbagi informasi, pengalaman, tugas, dan tugas secara teratur satu sama lain. Saling membantu dalam kegiatan pembelajaran kooperatif dan mempraktikkan interaksi, komunikasi, dan sosialisasi, siswa akan lebih mengerti makna kehidupan sosial dan memahami kelebihan serta kekurangan masing-masing. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar kelompok dimana siswa dapat saling membantu bekerja sama, memahami, dan memecahkan masalah (Handayani dkk., 2020).

Model kartu berpasangan adalah jenis model dalam pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Salah satu keuntungan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah siswa dapat menemukan kartu pasangan untuk konsep atau topik dalam lingkungan belajar yang menyenangkan serta bermain sambil belajar (Rusman dalam Sari dkk., 2020). Implementasi model pembelajaran ini diawali ketika siswa menerima kartu tanya jawab yang berkaitan dengan topik, materi dan konsep yang disampaikan guru. Siswa kemudian menetapkan kartu tanya jawab sebelum batas waktu yang telah ditentukan sebelumnya, dan siswa yang dapat mencocokkan kartu tanya jawab dengan benar menerima skor.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah studi gabungan/terintegrasi humaniora dengan berbagai disiplin ilmu sosial (sosiologi, ekonomi, geografi, sejarah, ilmu politik, antropologi, psikologi, dan filsafat), yang diselenggarakan secara sistematis di sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan. Dari penjelasan tersebut dapat dilihat bahwa IPS berbeda dengan ilmu-ilmu sosial, namun terdapat

hubungan yang erat antara IPS dengan ilmu-ilmu sosial. Tujuan dari IPS, yakni memberikan bantuan kepada generasi muda dalam mengembangkan keterampilannya untuk membuat sebuah informasi dan mengambil keputusan demi kebaikan di lingkungan masyarakat mengingat bahwa sebagai warga negara yang berada di lingkungan berbeda budaya serta memiliki ketergantungan sebagaimana masyarakat demokratis yang menjalankan kehidupan sebagai makhluk sosial di dunia (Musyarofah dkk., 2021).

Penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Model pembelajaran ini sangat menyenangkan dalam proses pembelajaran karena memiliki unsur bermain yang menggunakan media pembelajaran kreatif berupa kartu tanya jawab untuk membantu siswa lebih memahami apa yang diajarkan guru. Selain itu, model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, melatih keberanian untuk berdemonstrasi dengan sangat efektif, dan melatih siswa untuk menghargai waktu belajar mereka. Proses pembelajaran menyenangkan, siswa lebih fokus dan terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, serta dapat meningkatkan aktivitas siswa baik secara kognitif maupun fisik.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah salah satu bentuk penelitian kualitatif dimana peneliti menginvestigasi peristiwa atau fenomena dalam kehidupan individu atau sekelompok individu, dan kemudian merinci informasi tersebut dalam bentuk deskripsi kronologis (Rusandi & Muhammad Rusli, 2021).

Subjek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas V, dan siswa kelas V. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian, untuk tahap analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tahap analisis milik Miles dan Huberman. Tahap analisis tersebut diantaranya pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Data penelitian berasal dari observasi, wawancara dan dokumentasi dari tiga sumber yaitu kepala sekolah, guru kelas V dan siswa kelas V. wawancara dari tiga sumber penelitian tersebut dilakukan secara terpisah menyesuaikan narasumber. Hasil penelitian tentang analisis implementasi model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* pada pembelajaran IPS kelas V SD Negeri Dalem Yogyakarta tahun ajaran 2023/2024 akan disajikan dengan menggunakan temuan penelitian.

1. Implementasi model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* pada pembelajaran IPS

Hasil pengumpulan data yang diperoleh peneliti melalui pengumpulan data dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan kepala sekolah, wali kelas V, dan peserta didik kelas V SD Negeri Dalem maka diperoleh gambaran bahwa implementasi model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran IPS diperoleh data bahwa SD Negeri Yogyakarta sudah menerapkan model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran IPS di kelas V, karena dengan pembelajaran secara berkelompok peserta didik lebih termotivasi dalam belajar sehingga peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.

Penjabaran diatas sesuai dengan pendapat menurut Tambunan (2021) yaitu *cooperative learning* adalah pendekatan pembelajaran yang banyak digunakan yang lebih berfokus pada siswa dengan mengubah proses belajar-mengajar untuk memungkinkan partisipasi, terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan berkolaborasi dengan orang lain. Pembelajaran kooperatif melibatkan kelompok-kelompok kecil (biasanya 4-6 peserta didik) yang memungkinkan peserta didik untuk berdiskusi, berinteraksi, memecahkan masalah, dan melakukan peran mereka dalam kelompok berdasarkan tugas yang telah ditentukan untuk mencapai hasil belajar bersama.

Model pembelajaran *make a match* yang digunakan dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran berlangsung sudah berjalan menyenangkan dan juga peserta didik tidak bosan. Peserta didik akan dilatih untuk bekerja sama dalam suatu kelompok sehingga akan meningkatkan hubungan sosial dari peserta didik itu sendiri. Kemudian, pada saat menyampaikan materi, guru menggunakan alat bantu pembelajaran berupa laptop, *speaker*, LCD, dan proyektor.

Penjelasan diatas dapat dikaitkan dengan pendapat Kurniawan dkk. (2022) yaitu pembelajaran kooperatif merupakan salah satu proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selama proses pembelajaran, siswa dapat bekerja sama dalam kelompok kecil. Keberhasilan kelompok pada penerapan pembelajaran kooperatif tergantung pada kontribusi setiap individu. Pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk meningkatkan kepekaan dan hubungan sosial serta dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik sehingga mampu beradaptasi pada lingkungan masyarakat. Selain itu, dengan adanya pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan dan memperkuat rasa saling percaya pada orang lain dan dapat memupuk rasa untuk berteman tanpa memandang adanya perbedaan bagi peserta didik.

Sedangkan menurut Sutikno (2019), langkah-langkah model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyiapkan materi untuk kartu-kartu soal dan jawaban.

Langkah pertama dari implementasi model *make a match* yang telah guru kelas V SD Negeri Dalem lakukan berdasarkan bukti wawancara narasumber, dijelaskan bahwa guru sudah mempersiapkan terlebih dahulu kartu-kartu pertanyaan maupun jawaban sebelum pembelajaran dimulai.

- b. Guru akan membuat potongan kertas terkait materi yang diajarkan, kemudian materi tersebut dikembangkan pada kartu-kartu soal dan jawaban.

Langkah kedua dari implementasi model *make a match* yang telah guru kelas V SD Negeri Dalem lakukan berdasarkan bukti wawancara narasumber, diketahui bahwa sebelum pembelajaran dimulai guru sudah mempersiapkan potongan-potongan kartu pertanyaan maupun jawaban yang dikembangkan dengan materi pembelajaran.

- c. Peserta didik akan dibagi menjadi dua kelompok kecil untuk diberikan kartu-kartu soal dan jawaban.

Langkah ketiga dari implementasi model *make a match* yang telah guru kelas V SD Negeri Dalem lakukan berdasarkan bukti wawancara narasumber dan hasil observasi yang sudah peneliti lakukan, dapat diketahui bahwa peserta didik akan dibagi menjadi beberapa kelompok yang disesuaikan dengan jumlah peserta didik yang hadir. Setelah itu, setiap peserta didik akan menerima kartu pertanyaan maupun kartu jawaban.

- d. Setelah itu, peserta didik akan memiliki sejumlah waktu untuk mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban yang telah dibagikan.

Langkah keempat dari implementasi model *make a match* yang telah guru kelas V SD Negeri Dalem lakukan berdasarkan bukti wawancara narasumber dan hasil observasi yang sudah peneliti lakukan, dapat diketahui bahwa setelah peserta didik diberikan kartu-kartu jawaban maupun pertanyaan, maka peserta didik diminta untuk mencocokkan kartu yang dimilikinya dengan cara bekerjasama dengan kelompoknya, dimana kegiatan mencocokkan kartu berpasangan tersebut dapat dicari di kelompoknya sendiri maupun di kelompok yang lain.

- e. Setelah menerima pasangannya, peserta didik diharapkan untuk membaca kartu soal dan jawaban ke kelas sehingga mereka dapat dikoreksi secara kolektif.

Langkah kelima dari implementasi model *make a match* yang telah guru kelas V SD Negeri Dalem lakukan berdasarkan bukti wawancara narasumber dan hasil observasi yang

sudah peneliti lakukan, dapat diketahui bahwa setiap kelompok akan mempresentasikan hasil diskusinya dan kemudian akan dikoreksi secara berdsama-sama.

- f. Guru akan mendengarkan dan memberikan masukan apabila terdapat pasangan yang keliru.

Langkah keenam dari implementasi model *make a match* yang telah guru kelas V SD Negeri Dalem lakukan berdasarkan bukti wawancara narasumber dan hasil observasi yang sudah peneliti lakukan, terlihat bahwa guru mengoreksi hasil diskusi setiap kelompok dari kegiatan presentasi yang dilakukan oleh peserta didik, serta memberikan masukan apabila terdapat jawaban yang belum sesuai.

- g. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap giat belajar, dan diakhiri dengan penutup.

Langkah ketujuh dari implementasi model *make a match* yang telah guru kelas V SD Negeri Dalem lakukan berdasarkan bukti wawancara narasumber dan hasil observasi yang sudah peneliti lakukan, terlihat bahwa guru memberikan motivasi atau penguatan terkait materi pembelajaran sebelum melakukan kegiatan penutup.

2. Kendala dalam implementasi model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* pada pembelajaran IPS

Hasil pengumpulan data yang diperoleh peneliti melalui pengumpulan data dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi maka dapat diketahui kendala yang terjadi ketika proses implementasi model pembelajaran *make a match*. Kendala-kendala tersebut adalah apabila tidak ada ketentuan waktu mencocokkan kartu berpasangan maka akan menimbulkan jam pembelajaran melebihi yang seharusnya, apabila guru sering menerapkan model pembelajaran ini siswa akan mengalami kejenuhan, terdapat siswa yang masih pilih-pilih teman dalam pembagian kelompok.

Penjelasan diatas, dapat dibuktikan ketika penelitian terkait kegiatan pembelajaran pertama dilakukan, peserta didik sangat antusias dalam kegiatan mencocokkan kartu berpasangan hingga lupa dengan batas waktu yang telah ditentukan sebelumnya. Terdapat beberapa peserta didik yang terlihat jenuh dengan pembelajaran menggunakan model *make a match* yang sebelumnya sudah pernah digunakan oleh guru. Ketika pembagian kelompok, terlihat peserta didik masih pilih-pilih teman dan enggan untuk bergabung dengan teman anggota kelompok yang bukan keinginannya.

Kekurangan pada model pembelajaran *make a match* menurut Triyani dkk. (2023) sebagai berikut.

- a. Apabila strategi ini tidak disiapkan secara cermat, maka banyak waktu akan terbuang.

Kekurangan pertama dari implementasi model *make a match* yang telah guru kelas V SD Negeri Dalem berdasarkan bukti penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, dijelaskan bahwa guru pada penelitian pertama dilakukan dengan menggunakan model *make a match*

belum memberikan batasan waktu dalam melakukan kegiatan mencocokkan kartu berpasangan.

- b. Di awal persiapan metode ini, banyak peserta didik mungkin merasa enggan berpasangan dengan lawan jenis.

Kekurangan kedua dari implementasi model *make a match* yang telah guru kelas V SD Negeri Dalem berdasarkan bukti penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, dijelaskan bahwa peserta didik masih terlihat pilih-pilih teman dalam pembentukan kelompok terutama dengan yang berlawanan jenis.

- c. Tanpa bimbingan yang memadai dari guru, banyak peserta didik yang tidak fokus saat melakukan presentasi berpasangan.

Kekurangan ketiga dari implementasi model *make a match* yang telah guru kelas V SD Negeri Dalem berdasarkan bukti penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, dijelaskan bahwa guru selalu memberikan pendampingan kepada peserta didik ketika melakukan presentasi.

- d. Guru perlu berhati-hati dalam memberi sanksi kepada peserta didik yang tidak mendapatkan pasangan, karena mereka bisa merasa malu.

Kekurangan keempat dari implementasi model *make a match* yang telah guru kelas V SD Negeri Dalem berdasarkan bukti penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, dijelaskan bahwa ketika peserta didik yang presentasi belum mendapatkan pasangan kartu yang sesuai, guru lebih memberikan pengulangan materi dan untuk sanksi yang diberikan hanya tidak memberikan tambahan poin.

- e. Menggunakan metode ini secara berkelanjutan dapat menyebabkan kejenuhan.

Kekurangan kelima dari implementasi model *make a match* yang telah guru kelas V SD Negeri Dalem berdasarkan bukti penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, dijelaskan bahwa ketika penelitian pertama dilakukan terdapat beberapa peserta didik yang terlihat jenuh atau kurang termotivasi dengan pembelajaran menggunakan model *make a match* yang sebelumnya sudah pernah digunakan oleh guru.

3. Solusi dalam mengatasi kendala pada implementasi model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* pada pembelajaran IPS

Hasil pengumpulan data yang diperoleh peneliti melalui pengumpulan data dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi maka diperoleh solusi dalam mengatasi kendala pada implementasi model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* pada pembelajaran IPS yaitu adalah lebih memaksimalkan waktu pembelajaran dengan lebih meringkas materi pembelajaran yang dituangkan dalam kartu-kartu berpasangan, guru harus mampu

mengkreasikan model, metode dan media pembelajaran agar siswa tidak mengalami kejenuhan, dan menggunakan alat bantu “*Random Team Generator*” ketika pembagian kelompok sehingga meminimalisir adanya pilih-pilih teman ketika pembagian kelompok.

Penjelasan diatas, dapat dibuktikan ketika penelitian dilakukan terlihat bahwa guru memberikan kesepakatan kepada peserta didik sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Guru telah mengkreasikan metode pembelajaran seperti dengan menggunakan metode Tanya jawab, diskusi, bermain peran, dan presentasi. Kemudian, untuk pembagian kelompok guru terlihat menggunakan alat bantu “*Random Team Generator*” yang ditampilkan di layar proyektor.

Jika dilihat dari kendala yang ada, maka solusi yang tepat dan dilakukan tersebut sesuai dengan pendapat Komarudin (2023) pada poin 1,4,5,6 dari kelebihan pada model pembelajaran *make a match*, yaitu:

- 1) Mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menghibur.

Implikasi pertama dari solusi dalam implementasi model *make a match* yang telah guru kelas V SD Negeri Dalem berdasarkan bukti penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, dijelaskan bahwa apabila guru dapat mengkreasikan model, metode dan media pembelajaran, maka akan menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menghibur.

- 4) Suasana kebahagiaan tumbuh dalam proses pembelajaran (*letthem move*).

Implikasi kedua dari solusi dalam implementasi model *make a match* yang telah guru kelas V SD Negeri Dalem berdasarkan bukti penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, dijelaskan bahwa apabila guru dapat mengkreasikan model, metode dan media pembelajaran, maka juga akan menciptakan suasana kebahagiaan dalam pembelajaran.

- 5) Kolaborasi antara peserta didik terwujud secara dinamis.

Implikasi ketiga dari solusi dalam implementasi model *make a match* yang telah guru kelas V SD Negeri Dalem berdasarkan bukti penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, dijelaskan bahwa peserta didik dapat mencari pasangan kartu yang dipegang dengan berkelompok, sehingga kolaborasi antara peserta didik dapat terwujud secara dinamis.

- 6) Munculnya rasa gotong-royong di antara seluruh peserta didik.

Implikasi keempat dari solusi dalam implementasi model *make a match* yang telah guru kelas V SD Negeri Dalem berdasarkan bukti penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, dijelaskan bahwa dalam kegiatan mencocokkan kartu berpasangan akan diberikan pembagian tugas bagi setiap peserta didik, dimana dalam kelompok masing-masing setiap peserta didik dapat berkontribusi dengan cara mencari kartu pasangan dari kartu yang diperolehnya. Dari pembagian tugas tersebut, maka dapat memunculkan adanya dinamika gotong royong yang merata di antara seluruh peserta didik.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan data yang didapatkan, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa implementasi model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* pada pembelajaran IPS sudah berjalan dengan baik, karena dengan berkelompok siswa akan lebih termotivasi sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Kendala dari implementasi model pembelajaran *make a match* yaitu apabila sering digunakan siswa akan bosan, memakan banyak waktu dan siswa masih pilih-pilih teman dalam memilih kelompok. Kemudian, solusi dalam mengatasi kendala pada implementasi model *make a match* yaitu guru dapat melakukan variasi model, metode maupun media pembelajaran, menetapkan waktu ketika melakukan penerapan pembelajaran *make a match* dan menggunakan cara heterogen dalam pembagian kelompok.

Harapannya temuan dari penelitian ini dapat menjadi sumber belajar yang berharga bagi calon guru, guru dan semua pengajar di bidang pendidikan, sehingga dapat meningkatkan keterampilan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Model ini dapat dikembangkan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, serta dapat diterapkan diberbagai mata pelajaran.

Daftar Pustaka

- Handayani, S., Mintarti, S. U., & Megasari, R. (2020). Strategi pembelajaran Ekonomi Model-model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0. In *PT. Literindo Berkah Jaya*.
- Komarudin, E. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis Teks Berbentuk Procedure melalui Model Pembelajaran Make A Match di Kelas IX.H SMPN 114 Jakarta Utara. *Jurnal Ki Hajar Dewantara*, 06(01), 34–35.
- Kurniawan, A., Noflidaputri, R., Supriyadi, A., Rahman, A. A., Arrobi, J., Arissandi, F., Sianipar, D., & Indriyati, C. (2022). *Metode Pembelajaran di Era Digital 4.0*. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Musyarofah, Ahmad, A., & Niki Suma, N. (2021). Konsep Dasar IPS. In *Komojoyo Press*. Komojoyo Press.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7915.
- Rusandi, & Muhammad Rusli. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 2.
- Sari, S. P., Aprilia, S., & Khalifatussadiah. (2020). Penggunaan Metode Make A Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Educational Journal of Elementary School*, 1(1), 19–24.
- Sutikno, S. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Holistica Lombok.

- Tambunan, L. (2021). Implementasi Pembelajaran Cooperative Learning dan Locus of Control dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1057.
- Triyani, I., Jaenudin, A., & Yusuf, Y. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Suturaja Tahun Pelajaran 2021/2022). *Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 2(1), 28–37.



Unipa Surabaya