

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* TERHADAP KOGNITIF MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA DAN BUDI PEKERTI

Siti Aisah Syafaatin¹, *Dedi Romli Triputra², Didik Tri Setiyoko³
Universitas Muhadi Setiabudi Brebes, Central Java, Indonesia
aisyahsyafa4898@gmail.com¹ dediromlitriputra@gmail.com² trisetiyoko@gmail.com³
*dediromlitriputra@gmail.com

ABSTRACT: *The purpose of this study is to evaluate the impact of the make-a-match learning paradigm on grade IV cognitive learning outcomes. With a pretest-posttest design, the methodology utilized in this study is a real experimental quantitative approach. Class IV students from SD Negeri 01 Kaliwadas made up the study's population, which consisted of 43 kids, and its sample, which included 24 and 19 students from IV A and IV B, respectively. The experimental class and the control class are the two groups that make up this research's structure. Multiple-choice questions are utilized in the cognitive domain of the instruments used to gather data on cognitive learning outcomes. The PABP learning materials for the apostles of Allah were the source of the study's material. The results indicated that both learning models exhibited an increase in scores between pretest and posttest, implying that there was no difference, however based on the average acquisition of the experimental class, it performed better than the control class.*

Received: April 28th 23
Revised: May 11th 23
Accepted: June 20th 23

Keywords: *Make a match; cognitive ; PABP*



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Pertumbuhan IPTEK yang semakin pesat terjadi di era globalisasi ini. Adanya perkembangan IPTEK menuntut perkembangan pendidikan agar memiliki kualitas yang sepadan. Pendidikan merupakan upaya sadar manusia untuk menumbuhkan potensi dalam dirinya yang berkaitan dengan karakter, intelegen, spiritual dan kecerdasan emosional¹. Manusia harus menjalankan sadar terencana membuat proses pembelajaran yang aktif guna meraih kesempatan dalam berbagai bidang². Sesuai dengan UU. RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan tujuan pendidikan di sekolah dasar tidak

¹ Didik Tri Setiyoko and Andryani Tuba, "Makna Pendidikan Untuk Peserta Didik Yang Ditinggal Ibunya Merantau," *Jurnal Kontekstual* 1, no. 2 (2020): 36–42.

² Novi Yuliyanti and Diah Sunarsih, "Pengaruh Model Cooperative Tipe TGT Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas IV," *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL* 1, no. 01 (2019): 45–53.

hanya terfokuskan para siswa dapat menulis, membaca dan berhitung namun harus dibekali dengan penanaman karakter, ketrampilan, dan spiritual oleh semua pihak terkait.³

Peranan pihak terkait dalam memunculkan inovasi perilaku kreatif sebagai upaya perbaikan kualitas pendidikan harus mulai dari tingkat tertinggi pusat maupun paling bawah yaitu sekolah. Satu diantaranya yaitu pihak guru yang secara langsung sebagai pelaku yang memberikan pengajaran kepada peserta didiknya. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional perlu adanya paradigma baru dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu mendobrak inovasi pengajaran yang berpusat pada peserta didik .

Namun dalam prakteknya seringkali pencapaian pendidikan disekolah masih belum memuaskan, tanda-tanda tersebut bukan disebabkan oleh kurangnya keterampilan pedagogis guru namun karena kurangnya kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran di dalam kelas⁴. Kegiatan pembelajaran yang ditampilkan terlihat pasif, kurang kreatif, searah, dan kurang bergairah, pastinya terdapat imbas yang dirasakan seperti pada capaian tujuan yang kurang memuaskan. Mata pelajaran yang disoroti karena lemahnya proses pembelajaran di kelas adalah mata pelajaran PABP dikarenakan sulitnya materi, minimnya fasilitas yang diberikan guru dalam memberikan pengetahuan, minimnya interaksi umpan balik dalam kelas. Hakekatnya materi yang diajarkan dalam pembelajaran PABP sama disemua tingkatan pendidikan, namun memiliki bobot penekanan yang berbeda⁵. Maka dari itu perlu adanya penekanan capaian pembelajaran dalam meningkatkan hasil kognitif peserta didik.

Dari hasil observasi lingkungan, penulis menyimpulkan adanya ketidak maksimalan peserta didik dalam menerima pembelajaran. Pembelajaran masih terpusat pada peserta didik, mengakibatkan Peserta didik kurang aktif, tidak adanya rasa keingintahuan akan materi yang diberikan guru sehingga mengakibatkan nilai pengetahuan kognitif mata pelajaran PABP berada pada minimum ketercapaian. Berdasarkan pernyataan diatas, diperlukan upaya untuk mendorong peserta didik memiliki antusias yang tinggi dalam menerima pembelajaran. Diperlukan strategi khusus untuk memfasilitasi guru dalam meningkatkan pemahaman pengajaran. Strategi yang mengubah pola pemikiran peserta didik agar senantiasa bersemangat menerima inovasi pembelajaran yang diberikan guru

³ UU RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, n.d.

⁴ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran INOVATIF Dalam Kurikulum 2013*, ed. Rose KR, 1st ed. (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2014).

⁵ Ninin dwi Novita, Muhammad Nur Hadi, and Syaifullah, "EFEKTIVITAS MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DI SMA NEGERI 1 PANDAAN," *Jurnal Al-Murabbi* 4, no. 2 (2020): 228–238.

dalam upaya peningkatan kognitif peserta didik⁶. Dengan adanya strategi pembelajaran diharapkan ada perubahan respon anak yang lebih tanggap, fokus, dan membuat kelas menjadi kondusif⁷. Strategi yang dimaksud adalah penggunaan model pembelajaran guna mencapai tujuan yang hendak dicapai.

Model pembelajaran bisa diartikan sebagai rancangan atau cara kerja yang teratur atau sistematis dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru, berisikan keseluruhan aspek mengajar dalam memberi pembelajaran. Soekamto menuangkan pendapatnya terkait tujuan model pembelajaran yaitu untuk mengelompokkan sebuah aktivitas belajar untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam pencapaian hasil pembelajaran⁸. Dalam pengembangan model pembelajaran perlu diperhatikan karakteristik mata pelajaran agar dapat menentukan model pembelajaran yang benar-benar tepat memahami situasi dan kondisi. Menurut Asyafah model pembelajar mempunyai tujuan dalam membantu peserta didik dalam mengolah informasi, menentukan cara pandang, metode pembelajaran yang disukai yang mana dapat tercapainya tujuan pembelajaran⁹.

Terdapat banyak model yang sudah dikembangkan oleh para guru, dalam penentuan model pembelajaran ini penulis memahami karakteristik mata pelajaran PABP dimana banyak materi yang berupa pemahaman-pemahaman dan karakteristik peserta didik yang cenderung suka bermain dibandingkan belajar. Dari hasil penelitian karakteristik yang ditemukan sangat cocok dengan model pembelajaran *make a match*, rancangan secara umum menggambarkan aktivitas permainan pencarian kecocokan kartu. Pembelajaran berupa permainan menjawab pertanyaan dengan mencocokkan pasangan kartu yang sudah disediakan oleh guru¹⁰. Model ini dapat diimplementasikan ke semua materi pelajaran salah satunya materi iman kepada rasul-rasul Allah pembelajaran PABP¹¹. Di dalam penerapannya peneliti berharap dapat memecahkan permasalahan yang peneliti temukan.

Pada dasarnya hasil belajar kognitif menekankan teori, aktivitas otak dalam berpikir, memahami, menghafal, menerapkan, menganalisa, mensintesis, dan mengevaluasi. Menurut

⁶ Shoimin, *68 Model Pembelajaran INOVATIF Dalam Kurikulum 2013*.

⁷ Liza Rufahniya and Mochamad Hasyim, "PENINGKATAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MEMBACA MELALUI PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN CARD SORT PADA SISWA MTs. DARUT TAQWA 02 SENGONAGUNG PURWOSARI," *Jurnal Al-Murabbi* 7 (2022): 263–270.

⁸ Shoimin, *68 Model Pembelajaran INOVATIF Dalam Kurikulum 2013*.

⁹ Abas Asyafah, *MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam)*, *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, vol. 6, 2019.

¹⁰ Andi Sulisto and Nik Haryanti, "Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)," *Eureka Media Aksara* (2022): 1–23.

¹¹ Ainur Rosidha, "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Model Pembelajaran Make and Match Berbasis Media Karu Pintar," *Jurnal Paedagogy* 7, no. 4 (2020): 393.

taksonomi bloom, aspek kognitif merupakan upaya untuk mengukur aktivitas otak. Tingkatan kognitif dalam taksonomi bloom revisi Anderson dan Kratwohl terdiri atas 6 kategori yaitu : Mengingat (*remember*), Memahami atau mengerti (*understand*), Menerapkan (*apply*), Menganalisis (*analyze*), Mengevaluasi (*evaluate*), Menciptakan (*create*).¹²

Dari Hasil pencarian penulis terkait penelitian yang peneliti lakukan, belum terdapat penelitian terkait model pembelajaran *make a match* dalam melihat pengaruhnya terhadap ranah kognitif pembelajaran PABP. Akan tetapi peneliti menemukan beberapa penelitian sejenis terkait model pembelajaran *make a match*, diantaranya : Penelitian yang dikaji Ayu Anggita Anggraeni dkk dengan mengambil materi bangun datar yang rumit, model *make a match* yang digunakan dapat mempengaruhi hasil kognitif siswa. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam model pembelajarannya dan memiliki perbedaan yaitu pada materi yang diajarkan matematika sedangkan materi penulis terkait PABP¹³. Dari penelitian selanjutnya terdapat penelitian Dewa Nyoman Suprpta, penelitian ini memperoleh hasil adanya peningkatan hasil belajar bahasa inggris, dibuktikan dengan nilai rata-rata awal 71,87 mengalami kenaikan menjadi 81,71¹⁴. Dan referensi penelitian terakhir oleh Rian Juliana dkk. Penelitian ini memperoleh hasil peningkatan pemahaman terhadap pembelajaran dibuktikan dari peningkatan nilai gain 0,70 pada kelas eksperimen¹⁵.

Ditinjau dari lingkup permasalahannya ada, peneliti akan melakukan sebuah penelitian “ Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Kognitif Pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti” dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan nilai dan pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran PABP materi iman kepada Rasul Allah.

METODE

Peneliti menggunakan *true experimental* dengan desain *Pretest-Posttest control group desain*. Menurut Sugiono *eksperimental* dapat diartikan sebagai pendekatan penelitian dengan diterapkan penyelidikan dampak perlakuan terhadap orang lain dengan keadaan

¹² Imam Gunawan and Anggraini Retno Paluti, “TAKSONOMI BLOOM – REVISI RANAH KOGNITIF: KERANGKA LANDASAN UNTUK PEMBELAJARAN, PENGAJARAN, DAN PENILAIAN,” *E-Journal.Unipma* 7, no. 1 (2017): 1–8.

¹³ Ayu Anggita Anggraeni and Ibnu R Fatkhu, “LOGO Jurnal Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika,” *International Journal of Elementary Education* 3, no. 2 (2019): 218–225.

¹⁴ Dewa Nyoman Suprpta, “Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa,” *Journal of Education Action Research* 1, no. 2 (2020): 240–246.

¹⁵ Rian Juliana, Rustono Ws, and Hj Hodidjah, “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Dalam Peningkatan Pemahaman Siswa Tentang Tokoh Pejuang Melawan Penjajah Belanda Di Kelas V SD,” *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5, no. 1 (2018): 32–42.

yang dikendalikan¹⁶. Jadi penelitian eksperimen dapat menemukan hubungan sebab akibat antara variabel dalam kondisi terkontrol. Karakteristik dari *true experimental* adalah sampel yang digunakan dalam kelas perlakuan diambil secara acak dalam populasi. Populasi dalam hal ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Kaliwadas yang berjumlah 43 peserta didik. Peneliti juga menentukan sampel secara *random* dengan menggunakan sebuah kloting dalam menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga menghasilkan ketentuan kelas eksperimen adalah kelas IV A dengan jumlah 24 Peserta didik dan pada kelas kontrol adalah kelas IV B sejumlah 19 peserta didik.

Penelitian yang dilakukan dari bulan Februari sampai dengan Juli 2023 ini memiliki variabel bebas atau variabel perlakuan yang dimanipulasi untuk mengetahui pengaruh pada variabel terikatnya. Model pembelajaran *make a match* merupakan variabel X dan Ranah Kognitif merupakan variabel Y. Selanjutnya dalam pengumpulan data peneliti menerapkan teknik tes, observasi dan dokumentasi. Tes berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 soal yang akan di ujikan atau *pretest-posttest* di kelas eksperimen dan kontrol. Observasi dan dokumentasi dilakukan untuk mengamati kondisi pembelajaran awal sampai akhir.

Teknik analisis penelitian ini, peneliti melakukan uji prasarat dan uji hipotesis. Dalam uji prasarat terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest kedua kelas berdistribusi secara normal atau tidak. Pada uji ini menggunakan uji shapiro-wilk dengan taraf signifikansi 0,05. Dengan asumsi jika hasil $> 0,05$ maka data tersebar secara normal dan jika hasil $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi secara normal. Uji Homogenitas digunakan untuk melihat datanya sama atau tidak. Taraf signifikansi uji homogenitas sebesar 5 % artinya jika hasil $> 0,05$ maka dinyatakan homogen namun jika hasil $< 0,05$ maka dinyatakan data tidak homogen.

Pada uji hipotesis, penulis menggunakan *gain score* dalam penentuan uji *independent sample t-test*. Pada pengujian ini peneliti akan menguji apakah ada perbedaan variabel x dengan variabel y. Dalam perhitungannya signifikansi dikatakan adanya perbedaan dapat dilihat pada nilai signifikansi (2 tailed) $<$ signifikansi 0,05 dan juga sebaliknya jika signifikansi (2 tailed) $>$ 0,05 dinyatakan tidak adanya pengaruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini terdapat proses ujicoba soal yang diujikan pada peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kaliwadas sejumlah 30 peserta didik. Sebelum melakukan perlakuan

¹⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, 23rd ed. (Bandung: Alfabeta, 2016).

di kelas eksperimen dan kelas kontrol, soal sejumlah 30 pilihan ganda diuji cobakan, adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel.4.1 Hasil Validitas Ujicoba Instrumen

No Soal	Sig. (2-tailed)	No Soal	Sig. (2-tailed)
.1	,000	16	,006
.2	,126	17	,001
.3	,125	18	,000
.4	,004	19	,001
.5	,000	20	,009
.6	,000	21	,021
.7	,000	22	,001
.8	,000	23	,695
.9	,004	24	,011
.10	,000	25	,148
.11	,000	26	,029
.12	,000	27	,626
.13	,000	28	,087
.14	,000	29	,299
.15	,000	30	,463

Sumber : Output data SPSS

Berdasarkan pengujian validitas hasil belajar kognitif pada tabel, sebuah butir soal dikatakan valid apabila nilai signifikansi $\leq 0,05$. Dari data instrumen 30 soal dapat disimpulkan terdapat 22 butir soal yang dinyatakan valid yaitu pada butir soal no 1, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 26.

Tabel.4.2 Hasil Realibilitas Ujicoba Soal

Correlation Between Forms		,701
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length	,824
	Unequal Length	,824

Sumber : Output data SPSS

Dari tabel hasil realibilitas ujicoba menunjukkan *Colleration Between Forms* sebesar 0,701 dan pada *Spearman-Brown Co Efficient (Equal Length Dan Unequal Length)* sebesar 0,824. Dalam hal ini Sujarweni mengatakan apabila nilai $\alpha > 0,060$ maka instrumen dinyatakan reliabel. Maka dapat disimpulkan output instrumen lebih besar dibandingkan 0,60, artinya soal lolos uji realibilitas.

Berdasarkan hasil uji validitas dan realibilitas yang sudah dilakukan, maka peneliti mengambil 20 dari 30 soal yaitu butir soal no 1, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 24.

Setelah penentuan soal pretest dan posttest, peneliti melakukan *pretest* dan selanjutnya pemberian perlakuan pada kedua kelas penelitian. Kelas eksperimen perlakuannya menggunakan model pembelajaran *make a match* dan kelas kontrol

menggunakan model pembelajaran konvensional. Perlakuan dilakukan selama 3 kali berturut-turut.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas IV A meliputi : 1) menyiapkan kartu *make a match*, 2) membagikan kartu soal yang berbeda, 3) peserta didik menjawab dan mencari kartu yang tepat milik peserta didik lain 4) selesaikan 1 babak jika waktu cukup lanjut babak berikutnya, 5) pemberian kesimpulan dan kesan di akhir pengajaran. Lain dengan IV B pelaksanaannya meliputi: 1) menyiapkan materi pembelajaran, 2) memberi penjelasan terkait materi 3) Peserta didik menyimak penjelasan materi, 3) Mengikuti demonstrasi guru, 4) Memberi pertanyaan atau jawaban.

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig.	
Ranah Kognitif	Pre.- Test Eksperimen	,942	24	,181
	Pre.- Test Kontrol	,937	19	,232
	Post.- Test Eksperimen	,939	24	,155
	Post.- Test Kontrol	,911	19	,078

Sumber : Output data SPSS

Output hasil uji normalitas menggunakan SPSS 22 dapat dilihat pada kolom *shapiro-wilk* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,181, 0,232, 0,155, 0,78 , dapat dilihat sig. tersebut lebih besar dibandingkn signifikansi 0,05 maka dapat disimpulkan data memenuhi uji normalitas.

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Ranah Kognitif	..Based on Mean	,331	3	82	,803
	..Based on Median	,179	3	82	,911
	..Based on Median and with adjusted df	,179	3	78,747	,911
	..Based on trimmed mean	,333	3	82	,802

Sumber : Output data SPSS

Dari hasil *output* uji homogenitas pada data ranah kognitif memperoleh nilai *based on mean* 0,803 > 0,05, artinya homogenitas terdapat pada data

Tabel 4.5 Hasil Uji Independent Sample t-test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Ranah Equal	,071	,792	1,053	41	,298	3,618	3,435	-3,319	10,556

Kognitif	variances assumed								
	Equal variances not assumed		1,043	37,122	,304	3,618	3,470	-3,412	10,649

Sumber : Output data SPSS

Tabel 4.5 Hasil Statistik Uji Independent Sample t-test

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Ranah Kognitif	Eksperimen	24	36,25	10,759	2,196
	Kontrol	19	32,63	11,710	2,687

Sumber : Output data SPSS

Dari hasil uji independent sample t-test menggunakan *gain score* menunjukkan hasil 0,298 dan $0,304 > 0,05$, artinya dapat disimpulkan tidak adanya pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil kognitif peserta didik. Namun dilihat dari nilai rata-rata kelas sebesar $36,25 > 32,63$ menunjukkan bahwa nilai rata-rata eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *make a match* lebih baik dibandingkan nilai kelas kontrol.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS 22 menyatakan tidak ada pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran PABP materi iman kepada Rasu-rasul Allah. Dapat dibuktikan pada hasil perhitungan *independent sample t-test* menggunakan *gain score* menunjukkan 0,298 dan $0,304 > 0,05$, artinya H_0 diterima dan H_a ditolak. Namun pada tabel statistik menunjukkan rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, artinya peserta didik yang mendapat perlakuan model pembelajaran *make a match* memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan perlakuan dengan model pembelajaran konvensional

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita Anggraeni, Ayu, and Ibnu R Fatkhu. "LOGO Jurnal Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika." *International Journal of Elementary Education* 3, no. 2 (2019): 218–225.
- Asyafah, Abas. *MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam)*. TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education. Vol. 6, 2019.
- Gunawan, Imam, and Anggraini Retno Paluti. "TAKSONOMI BLOOM – REVISI

RANAH KOGNITIF: KERANGKA LANDASAN UNTUK PEMBELAJARAN, PENGAJARAN, DAN PENILAIAN.” *E-Journal.Unipma* 7, no. 1 (2017): 1–8.

Juliana, Rian, Rustono Ws, and Hj Hodidjah. “Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Dalam Peningkatan Pemahaman Siswa Tentang Tokoh Pejuang Melawan Penjajah Belanda Di Kelas V SD.” *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5, no. 1 (2018): 32–42.

Novita, Ninin dwi, Muhammad Nur Hadi, and Syaifullah. “EFEKTIVITAS MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DI SMA NEGERI 1 PANDAAN.” *Jurnal Al-Murabbi* 4, no. 2 (2020): 228–238.

Rosidha, Ainur. “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Model Pembelajaran Make and Match Berbasis Media Karu Pintar.” *Jurnal Paedagogy* 7, no. 4 (2020): 393.

Rufahniya, Liza, and Mochamad Hasyim. “PENINGKATAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MEMBACA MELALUI PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN CARD SORT PADA SISWA MTs. DARUT TAQWA 02 SENGONAGUNG PURWOSARI.” *Jurnal Al-Murabbi* 7 (2022): 263–270.

Setiyoko, Didik Tri, and Andryani Tuba. “Makna Pendidikan Untuk Peserta Didik Yang Ditinggal Ibunya Merantau.” *Jurnal Kontekstual* 1, no. 2 (2020): 36–42.

Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran INOVATIF Dalam Kurikulum 2013*. Edited by Rose KR. 1st ed. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2014.

Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. 23rd ed. Bandung: Alfabeta, 2016.

Sulisto, Andi, and Nik Haryanti. “Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model).” *Eureka Media Aksara* (2022): 1–23.

Suprpta, Dewa Nyoman. “Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa.” *Journal of Education Action Research* 1, no. 2 (2020): 240–246.

Yuliyanti, Novi, and Diah Sunarsih. “Pengaruh Model Cooperative Tipe TGT Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas IV.” *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL* 1, no. 01 (2019): 45–53.

UU RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, n.d.