



**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH DI SDN 001 KEMPAS JAYA**

Sumini

Sekolah Dasar Negeri 001 Kempas Jaya Indragiri Hilir, Riau, Indonesia
sumini08@guru.sd.belajar.id

**INCREASING STUDENTS' ACTIVITY AND LEARNING OUTCOMES THROUGH
MAKE-A-MATCH AS A COOPERATIVE LEARNING MODEL
AT SDN 001 KEMPAS JAYA**

ARTICLE HISTORY

Submitted:
12 Desember 2021
12th December 2021

Accepted:
10 Juli 2022
10th July 2022

Published:
25 Agustus 2022
25th August 2022

ABSTRACT

Abstract: This article provides an overview of students' activities and learning outcomes through Make a Match as a cooperative learning method. Make a Match is a type of cooperative learning model that contains elements of fun games for students. It can produce learning activities while playing. The research used was Classroom Action Research (CAR) using a research design model Kemmis and Mc. Taggart. The research was conducted at SDN 001 Kempas Jaya. The population of research involved 26 fourth-grade students, which consisted of 18 male and 8 female students. The research used quantitative data analysis. Descriptive statistical data collection techniques were implemented through observations, interviews, and evaluation tests at the end of the cycle. In the pre-cycle, the criteria for students' activity were 38.46%. After applying the Make a Match cooperative learning model, the result showed an increase. In cycle 1, the criteria for students' activity were 73.07% and in cycle 2, the students' activity was 92.30%, which was active in following the learning process. The result of students' learning outcomes in the pre-cycle obtained completeness of 42.30% with an average value of 68.84. In cycle 1, the completeness was 76.92% with an average of 75.57. In cycle II, students' learning completeness increased to 92.30% with an average of 82.50. Based on the results of research, students' learning activities were increasingly improved every cycle.

Keywords: students' learning activities, students' learning outcomes, make a match

Abstrak: Artikel ini memberikan gambaran mengenai kegiatan dan hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran kooperatif tipe Make a Match. Model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match ini terdapat unsur permainan yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat menciptakan kegiatan belajar sambil bermain. Penelitian yang digunakan berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian dilaksanakan di SDN 001 Kempas Jaya. Populasi penelitian melibatkan 26 siswa kelas IV (Empat) yang terdiri dari 18 laki-laki dan 8 perempuan. Penelitian menggunakan analisis data kuantitatif. Teknik pengumpulan data statistik deskriptif dilakukan juga observasi, wawancara, dan tes evaluasi pada akhir siklus. Pada prasiklus kriteria aktivitas siswa sebesar 38,46%. Setelah penerapan pembelajaran kooperatif tipe Make a Match menunjukkan adanya peningkatan. Pada siklus I, kriteria aktivitas siswa sebesar 73,07% dan pada siklus II aktivitas siswa sebesar 92,30%, aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan. Hasil belajar pada pra siklus memperoleh ketuntasan siswa 42,30% dengan nilai rata-rata 68,84. Siklus I ketuntasan siswa sebesar 76,92% dengan rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 75,57. Pada siklus II, ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 92,30%. Rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus II sebesar 82,50. Berdasarkan hasil penelitian aktivitas belajar siswa semakin meningkat setiap siklusnya.

Kata Kunci : kegiatan siswa, hasil belajar siswa, make a match



CITATION

Sumini, S. (2022). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Di Sdn 001 Kempas Jaya. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (4), 1258-1264. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.9076> .

PENDAHULUAN

Proses pendidikan yang terjadi di Indonesia memakai Kurikulum 13 (K-13) sebagai sebuah pedoman untuk melaksanakan pembelajaran dalam pendidikan dasar sampai pendidikan menengah (Suniasih, 2015). Orientasi K-13 yaitu adanya keseimbangan serta peningkatan dari kompetensi keterampilan, sikap, serta pengetahuan (Hidayat, 2013). Kurikulum 2013 terdapat tiga aspek yang dinyatakan dalam rumusan dari pada kompetensi inti sebuah pengetahuan yang dipakai sebagai dasar untuk mencapai sebuah tujuan dari proses pembelajaran (Jamil, 2016). Selain itu belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang di desain secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai subyek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan (Hosnan, 2014).

Peran guru dibutuhkan untuk mendukung terciptanya suasana belajar mengajar yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk terlibat aktif selama proses berlangsungnya pembelajaran yang ada di sekolah (Arisanti, 2012). Aktivitas dalam pembelajaran sangat diperlukan karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk dapat mengubah tingkah laku sebagai hasil belajar (Kusuma & Aisyah, 2012; Wijiasih, 2017). Aktivitas sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk membangun pengetahuan yang dimiliki siswa, bahwa aktivitas belajar

siswa meliputi aktivitas fisik dan mental yang saling berhubungan. Kedua aktivitas ini memengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa (Sardiman, 2014). Ayaz dan Sekerci (2015) 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*". Artinya bahwa pembelajaran membangun pengetahuan siswa dapat meningkatkan prestasi siswa dan pemahaman pada informasi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa Kelas IV SDN 001 Kempas Jaya, 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. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa, dimana 18 siswa (69.23%) dari 26 siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (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 Fitriana, et al (2016) menyatakan bahwa proses pembelajaran akan berjalan dengan baik jika siswa tertarik dan menyukai pelajaran, lingkungan, dan materi pelajaran yang sedang berlangsung.

Rendahnya hasil belajar siswa menjadi salah satu masalah yang dihadapi dalam proses



pembelajaran (Trianto, 2011). Pembelajaran hendaknya mampu mengembangkan potensi diri siswa baik potensi kecerdasan maupun bakat yang dimiliki secara optimal sehingga mendapatkan nilai jual yang tinggi (Shoimin, 2014). Setiap akhir pembelajaran guru selalu mengharapkan semua siswa dapat menguasai kompetensi yang telah dipelajari. Penguasaan kompetensi siswa terlihat dari hasil belajar yang diperoleh. Bloom mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar yang meliputi aspek kognitif/pengetahuan, afektif/sikap, dan psikomotorik/keterampilan (Sudjana, 2012).

Kegiatan belajar yang dilaksanakan pada suatu sekolah merupakan faktor yang mempengaruhi kualitas sekolah tersebut (Muzakar, 2014). Kualitas sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain: kemampuan guru, ketersediaan sarana dan prasarana, kemampuan siswa, dukungan dari sekolah, pemilihan metode pembelajaran dan sebagainya (Farida, Murniati, & Khairuddin, 2014). Model pembelajaran perlu mendapat perhatian dari berbagai pihak (Gani, 2015). Strategi pembelajaran yang digunakan di sekolah akan berhubungan langsung dengan keberhasilan proses pembelajaran siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan keadaan suatu sekolah akan berdampak pada keberhasilan siswa memahami konsep yang dipelajari (Juleha, Khuzaemah, & Cahyani, 2014). Hal ini akan terlihat dari hasil belajar siswa tidak dapat memenuhi KKM yang ditetapkan sekolah. Pemilihan model pembelajaran di sekolah harus mampu meningkatkan proses pembelajaran siswa, sehingga hasil belajar siswa dapat memenuhi KKM yang ditetapkan sekolah (Purwandari, 2015).

Upaya untuk mengatasi permasalahan ini perlu metode pembelajaran yang unik dan

menarik. Salah satu alternatif yang diperkirakan mampu mengatasi persoalan tersebut adalah meningkatkan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. 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 (Rusman, 2012). 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 (Lie, 2010).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di SDN 001 Kempas Jaya. Populasi penelitian siswa kelas IV dengan jumlah siswa 26 orang, (18 Laki-laki, dan 8 Perempuan). Waktu Penelitian pada Januari-Februari 2022, Tahun Ajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Desain penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi) (Arikunto, 2002). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara serta Tes Evaluasi. Data dianalisis secara kuantitatif dan disajikan dalam bentuk tabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus I dan II, peneliti melakukan perencanaan yaitu; (1) Menyusun Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan digunakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, (2) menyusun materi yang akan disampaikan, (3) peneliti juga membuat media powerpoint berisi materi yang akan disampaikan pada saat proses pembelajaran, (4) Menyusun soal tes hasil belajar sesuai dengan materi pembelajaran pada siklus ini. Soal tes hasil belajar terdiri dari 15 butir pertanyaan pilihan ganda, (5) menyiapkan lembar observasi keaktifan belajar yang akan digunakan untuk menilai aktifitas belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*; (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” (Shoimin, 2014).

Tabel 1. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Siklus	Presentase Aktivitas Siswa	Kriteria	Peningkatan
Pra	38.46%	Cukup	
I	73.07%	Baik	53.84%
II	92.30%	Sangat Baik	

Berdasarkan data diatas, hasil observasi aktivitas belajar siswa semakin meningkat setiap siklusnya. Pada pra siklus kriteria aktivitas siswa “Cukup” hanya sebanyak 10 siswa (38.46%), setelah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menunjukkan adanya

peningkatan. Pada siklus I, kriteria aktivitas siswa “Baik” sebanyak 19 siswa (73.07%) dan pada siklus II aktivitas siswa “Sangat Baik” sebanyak 24 siswa (92.30%) aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa

Pelaksanaan	Nilai Rata-rata Siswa	Presentase Ketuntasan Siswa
Pra Siklus	68.84	42,30%
Siklus I	75.57	76.92%
Siklus II	82.50	92.30%

Berdasarkan hasil belajar yang dilakukan melalui tes akhir siklus menunjukkan peningkatan. Pada pra siklus diperoleh ketuntasan siswa 42.30% dengan nilai rata-rata 68.84. Siklus I diperoleh ketuntasan siswa sebesar 76.92% . Rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I sebesar 75.57. Pada siklus II, ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi

92.30%. Rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus II sebesar 82.50. Dalam hal ini penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan partisipasi siswa



untuk berinteraksi dalam kelompok, pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* 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 (Utami, et al., 2016). Lestari, Putri, dan Hartono (2015) menyatakan bahwa permainan sesuai dengan karakteristik siswa usia SD, karena pada dasarnya siswa usia SD senang bermain dan bergerak melakukan berbagai aktivitas.

Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* selain meningkatkan aktivitas siswa, metode ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan. 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 (Ulfah, Santoso, & Utaya, 2016). Masita, Irawan, dan Sisworo (2016) menambahkan bahwa kegiatan diskusi kelompok memungkinkan semua anggota kelompok terlibat aktif dan mempermudah memahami materi yang dipelajari sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai. Hasil belajar adalah puncak dari kegiatan belajar yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan tingkah laku (psikomotor) yang berkesinambungan dan

dinamis serta dapat diukur atau diamati (Suhendri, 2011). Patty, dan Bayard (2015) 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.

Metode pembelajaran dapat merubah hasil belajar peserta didik pada setiap siklusnya karena metode pembelajaran tersebut lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, selain itu menjadi lebih jelas dan bermakna, sehingga dapat dipahami oleh peserta didik, metode megajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal atau ceramah melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh, bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga (Yuliana, et al, 2015). Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* mempunyai beberapa kelebihan yaitu (1) meningkatkan aktivitas siswa; (2) tercipta pembelajaran yang menggembarakan bagi siswa; (3) meningkatkan perhatian dan pengertian siswa terhadap suatu materi; (4) melatih siswa lebih berani; (5) melatih siswa disiplin (Huda, 2014). Penggunaan metode pembelajaran ini telah tercapai tujuan pembelajaran yaitu, peserta didik lebih tertarik, memahami, dan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik semakin meningkat pada setiap siklusnya, selain itu juga kompetensi dasar peserta didik untuk menguasai mata pelajaran semakin meningkat.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian aktivitas belajar siswa semakin meningkat setiap siklusnya. Pada pra siklus kriteria aktivitas siswa “Cukup” hanya sebanyak 10 siswa (38.46%), setelah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menunjukkan adanya



peningkatan. Pada siklus I, kriteria aktivitas siswa “Baik” sebanyak 19 siswa (73.07%) dan pada siklus II aktivitas siswa “Sangat Baik” sebanyak 24 siswa (92.30%) aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan. Hasil belajar pada pra siklus memperoleh ketuntasan siswa 42.30% dengan nilai rata-rata 68.84. Siklus I ketuntasan siswa sebesar 76.92% . Rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I sebesar 75.57. Pada siklus II, ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 92.30%. Rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus II sebesar 82.50.

Guru diharapkan untuk lebih mempersiapkan bahan untuk proses pembelajaran karena memerlukan waktu yang cukup lama dalam merancang kartu soal dan jawaban, serta mengupayakan agar siswa tidak merasa malu jika berpasangan dengan siswa berbeda jenis kelamin lainnya, selain itu hukuman yang diterima oleh siswa harus lebih bervariasi agar siswa tidak merasa bosan pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Arisanti, D. (2012). Peran guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi di kelas x SMA PGRI 1 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(9)
- 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*. 14 (4). 143—156
- Farida, C. A., Murniati, & Khairuddin. (2014). Supervisi Pengajaran Oleh Kepala Sekolah untuk Meningkatkan Kinerja Guru di SMP Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Administrasi Pendidikan*. 4(2). 133–156
- Fitriana, E., Sugeng, U., & Budijanto. (2016). Hubungan Persepsi Siswa tentang Proses Pembelajaran dengan Hasil Belajar Geografi di Homeschooling Sekolah Dolan Kota Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 1(4). 662–667
- Gani, A. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran dan Persepsi Tentang Matematika Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri Di Kecamatan Salomekko Kabupaten Bone. *Jurnal Daya Matematis*. 3(3). 337–343
- Hidayat., & Sholeh. (2013). *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Galia Indonesia
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Jamil, M. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Dan Hasil Belajar Ilmu Bahan Bangunan Pada Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Konstruksi Batu Dan Beton Smk Negeri 2 Binjai Tahun Pelajaran 2015/2016. *Undergraduate thesis. Universitas Negeri Medan*
- Juleha, S., Khuzaemah, E., & Cahyani, D. (2014). Penerapan Strategi Belajar Murder untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa pada Pembelajaran Biologi Kelas VIII MTs Al-Ikhlas Setupatok Cirebon. *Science Educatia*. 3(2), 95–109
- Kusuma, F. W., & Aisyah, M. N. (2012). Implementasi Model Pembelajaran



- Kooperatif Tipe think pair share untuk meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Wonosari tahun ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(2)
- Lestari, P., Umi., Putri, I., & Hartono, Y. (2015). Using Set Model For Learning Addition Of Integers. *Journal on Mathematics Education*. 6(2), 93-106
- Lie, A. (2010). *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo
- Masita, T. N., Irawan, E., Bambang., & Sisworo. (2016). Gesture Menunjuk dan Representasional Siswa Sesuai dengan Tahapan Berpikir. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 1(2). 271—280
- Muzakar. (2014). Kinerja Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Lulusan pada Madrasah Tsanawiyah Negeri Meureubo. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*. 4(1), 110–133
- Patty, V., & Bayard, P. (2015). Spinor representation of Lorentzian surfaces in $R^{2,2}$. *Journal of Geometry and Physics*. 95(15), 74-95. <https://doi.org/10.1016/j.geomphys.2015.05.002>
- Purwandari, N. (2015). Peningkatan Keterampilan Proses dan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Siswa Kelas IV SD N 2 Srandakan. *Jurnal Pendidikan Gutu Sekolah Dasar*. 15(4), 1–10
- 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
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya
- Suhendri, H. (2011). Pengaruh Kecerdasan Matematis–Logis Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*. 1(1). 29-39
- Suniasih., N. W. (2015). Penerapan Pendekatan Saintifik Berbasis Asesmen Portofolio Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengetahuan Matematika Dan Sikap Sosial Pada Tema Cita-Citaku Siswa Kelas Iv Sd N 4 Ubung. *Mimbar Pgsd Undiksha*. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v3i1.5164>
- Trianto. (2011). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), Teori & Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Ulfah, K. R., Anang, S., & Sugeng, U. (2016). Hubungan Motivasi dengan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 1(8).1607—1611
- Utami, W.S., Sumarmi., I Nyoman Ruja., & Sugeng, U. (2016). React (Relating, Experiencing, Applying, Cooperative,Transferring) Strategy to Develop Geography Skills. *Journal of Education and Practice*. 7(17). 100-104.
- Yuliana, R., & Sastromiharjo, A. (2015). Penerapan Strategi Partisipatif Melalui Media Gambar Denah Dan Kartu Pancing Foto Dalam Pembelajaran Pemahaman Konsep Dan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *JPSD*, 1 (2). 98-108