

PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SENI BUDAYA

Ni Ketut Siteri

SMA Negeri 1 Ubud
Email : ketut_siteri@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Ubud di kelas XI P. MIPA 2 yang kemampuan siswanya untuk pelajaran Seni Budaya cukup rendah. Tujuan penulisan penelitian tindakan kelas XI P. MIPA 2 ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran Make A Match dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Metode pengumpulan datanya adalah tes prestasi belajar. Metode analisis datanya adalah deskriptif baik untuk data kualitatif maupun untuk data kuantitatif. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah model pembelajaran Make A Match dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Ini terbukti dari hasil yang diperoleh pada awalnya mencapai nilai rata-rata 66,18, pada siklus I mencapai nilai rata-rata 74,60 dan pada siklus II mencapai nilai rata-rata 81,84. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah model pembelajaran Make A Match dapat meningkatkan prestasi belajar Seni Budaya siswa kelas XI P. MIPA 2 SMA Negeri 1 Ubud.

Kata kunci: model pembelajaran Make A Match, Prestasi Belajar Seni Budaya

ABSTRACT

This research was conducted at Ubud 1 Public High School in class XI P. MIPA 2, which the ability of students to study Culture Arts was quite low. The purpose of writing this action research class XI P. MIPA 2 is to find out whether the Make A Match learning model can improve student learning achievement. The data collection method is a learning achievement test. The data analysis method is descriptive both for qualitative data and for quantitative data. The results obtained from this study are Make A Match learning models can improve student learning achievement. This is evident from the results obtained initially reaching an average value of 66.18, in the first cycle reached an average value of 74.60 and in the second cycle reached an average value of 81.84. The conclusions obtained from this study are Make A Match learning models can improve learning achievement of Cultural Arts students of class XI P. MIPA 2 Ubud 1 Public High School.

Keywords: Make A Match learning model, Cultural Arts Learning Achievement

PENDAHULUAN

Pasal 1 UU SISDIKNAS no. 20 tahun 2003 disebutkan bahwa Sistem Pendidikan Nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Berangkat dari bunyi pasal ini dapat diketahui bahwa pendidikan adalah sistem yang merupakan suatu totalitas struktur yang terdiri dari komponen yang saling terkait dan secara bersama menuju kepada tercapainya tujuan (Soetarno, 2003: 2). Adapun komponen-komponen dalam pendidikan nasional antara lain adalah lingkungan, sarana-prasarana, sumberdaya, dan masyarakat. Komponen-komponen tersebut bekerja secara bersama-sama, saling terkait dan mendukung dalam mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan nasional yang dirumuskan dalam UU SISDIKNAS adalah untuk mengembangkan potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Munirah, 2015).

Guru merupakan pihak yang berhubungan langsung dengan siswa. Sehingga dalam memberikan evaluasi diharapkan lebih akurat, objektif, dan mengoptimalkan pembelajaran. Masalah yang dihadapi misalnya masalah kepribadian guru dan kompetensi, kecakapan mengajar, yang antara lain mencakup ketepatan pemilihan metode pendekatan, motivasi, improvisasi, serta evaluasi. Disamping guru, orang tua juga merupakan pihak yang berperan utama dalam penanganan anak. Sebab interaksi anak dengan orang tua tetap lebih besar porsinya dibanding dengan interaksi guru dengan anak di sekolah. Orang tua harus mampu menciptakan kondisi dan menyediakan sarana yang menunjang proses belajar anak.

Guru menjadi faktor yang menentukan mutu pendidikan karena guru berhadapan langsung dengan para peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Di tangan guru, mutu dan kepribadian peserta didik dibentuk. Karena itu, perlu sosok guru kompeten, bertanggung jawab, terampil, dan berdedikasi

tinggi. Guru adalah kurikulum berjalan. Sebaik apa kurikulum dan sistem pendidikan yang ada tanpa didukung oleh kemampuan guru, semuanya akan sia-sia. Guru berkompeten dan bertanggung jawab, utamanya dalam mengawal perkembangan peserta didik sampai ke suatu titik maksimal. Tujuan akhir seluruh proses pendampingan guru adalah tumbuhnya pribadi dewasa yang utuh (Shabir, 2015).

Prestasi belajar diartikan sebagai ukuran pengetahuan yang didapat dari pendidikan formal dan ditunjukkan melalui nilai tes (Lawrence & Vimala, 2012). Selaras dengan pendapat tersebut, Goods dalam Annes (2013) mendefinisikan prestasi belajar sebagai pengetahuan yang dicapai maupun keterampilan yang dikembangkan pada berbagai mata pelajaran di sekolah yang biasanya ditentukan oleh nilai ujian maupun dengan nilai yang diberikan oleh guru, atau keduanya. Kpolovie, Joe, dan Okoto (2014) menambahkan bahwa prestasi belajar merupakan kemampuan siswa untuk belajar, yakni dengan mengingat fakta dan mengkomunikasikan pengetahuannya baik secara lisan maupun tertulis, bahkan dalam kondisi ujian. Jadi, pada intinya, prestasi belajar dapat dikatakan sebagai hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran di sekolah yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian.

Prestasi belajar merefleksikan penguasaan terhadap mata pelajaran yang ditentukan lewat nilai atau angka yang diberikan guru. Prestasi belajar penting untuk diteliti mengingat prestasi belajar dapat digunakan untuk (1) mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan, (2) mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat, dan sikap siswa terhadap program pembelajaran, (3) mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar atau prestasi belajar siswa dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan, (4) mendiagnosis keunggulan dan kelemahan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, (5) seleksi yaitu memilih dan menentukan siswa yang

sesuai dengan jenis pendidikan tertentu, (6) menentukan kenaikan kelas, serta (7) menempatkan siswa sesuai dengan potensi yang dimilikinya (Arifin, 2001) (Eka, 2017).

Sejak awal tahun 1990, di Amerika dan Eropa 'gerakan' pemanfaatan seni sebagai bagian dari proses pembelajaran di sekolah formal sudah dimulai. Howard Gardner (1999:42-44) melalui teorinya *Multiple Intellegences* menawarkan adanya delapan jenis intelegensi, antara lain salah satunya adalah *Bodily- Kinesthetic Intellegences*, melibatkan fisik dalam setiap aktivitas dan kemampuan dalam memanipulasinya. Individu yang memiliki intelegensi ini dapat menangani objek-objek dan membuat gerakan-gerakan tubuh yang tepat dengan mudahnya, seperti menari, melompat, menyentuh, menciptakan, mencoba mensimulasikan, permainan, bermain peran, merakit/membongkar, indera peraba (Rosala, 2016).

Seni merupakan istilah yang identik dengan keindahan, kesenangan, dan rekreasi. Saat kita mendengar kata seni maka yang mungkin muncul dalam benak kita adalah suatu karya seni entah berupa benda, music, bangunan, lukisan atau benda-benda indah lainnya yang dihasilkan oleh seorang seniman yang tentunya sangat berbakat dan memiliki kreativitas yang tinggi. Dalam seni, setiap orang dinilai memiliki kreatifitas dan kecerdasannya masing-masing. Seni dapat memfasilitasi setiap orang untuk menuangkan atau mencurahkan segala kreativitas berdasarkan kehendak masing-masing orang itu sendiri. Oleh karena itu, dalam makalah ini akan dibahas mengenai bagaimana Pendidikan Seni menunjang atau mempengaruhi kreativitas seseorang. Semoga dengan makalah ini, kita dapat membentuk atau mengembangkan kreativitas seseorang dengan memanfaatkan pendidikan seni (Suhaya, 2016).

Menurut Aunurrahman, 2009: 176 keberhasilan proses pembelajaran merupakan muara dari seluruh aktivitas yang dilakukan guru dan siswa, artinya apapun bentuk kegiatan-kegiatan guru mulai dari merancang pembelajaran, memilih dan menentukan materi, pendekatan, strategi dan metode

pembelajaran, memilih dan menggunakan teknik evaluasi semua disarankan untuk mencapai keberhasilan belajar siswa.

Namun demikian, kenyataan yang terjadi di lapangan sangat jauh dari harapan kita semua. Prestasi belajar Seni Budaya siswa di SMA Negeri 1 Ubud sangat jauh dari nilai KKM yang ditentukan untuk mata pelajaran ini yaitu 75. Nilai rata-rata siswa 66,18 dan prosentase ketuntasan mata pelajaran Seni Budaya pada siswa kelas XI P. MIPA 2 semester II tahun ajaran 2017/2018 hanya 23,68%.

Melihat kenyataan ini, peneliti dalam hal ini adalah guru di sekolah ini harus melakukan pembenahan strategi pembelajaran untuk memperbaiki prestasi belajar Seni Budaya khususnya.

Mata pelajaran Seni Budaya adalah mata pelajaran untuk pengembangan intelektual sosial dan emosional siswa serta berperan sebagai kunci penentu menuju keberhasilan dalam mempelajari bidang-bidang yang lain. Untuk itu peneliti melaksanakan pembelajaran dengan penerapan langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match*. Dengan model pembelajaran ini peneliti sangat berharap prestasi belajar Seni Budaya siswa dapat ditingkatkan.

Metode pembelajaran sangat dibutuhkan dalam sekolah, khususnya bagi pembelajaran di dalam kelas. Trianto (2010), menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Pupuh dan Sobry S (2010) berpendapat makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran. Roestiyah (1989) mengatakan guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan. Sebagai seorang tenaga pendidikan guru harus dapat menguasai keadaan kelas sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas, seorang guru membutuhkan

metode pembelajaran yang baik pula, yang mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, sehingga dibutuhkan kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didiknya. Setiap proses pembelajaran wajib menggunakan metode-metode pembelajaran agar pembelajaran tersebut dapat maksimal (Roestiyah, 2001). Dalam menggunakan metode pembelajaran di sekolah, seorang guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang berbeda-beda antara kelas yang satu dengan kelas yang lain, dengan demikian dituntut adanya kemampuan guru dalam menguasai dan menerapkan berbagai macam metode pembelajaran. Semakin baik metode itu, makin efektif pula pencapaian tujuan (Surakhmad 1990) (Kalsum, 2017).

Model Pembelajaran Make A Match (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Menurut Rusman (2011: 223-233) Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Model pembelajaran make and match merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah homo homini socius, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial (Lie, 2007:27).

Model pembelajaran make and match adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerjasama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu (Wahab, 2007 : 59).

Hal ini sejalan dengan pendapat Isjoni (2007: 77) menyatakan bahwa make a match merupakan model pembelajaran mencari pasangan sambil belajar konsep dalam suasana yang menyenangkan.

Metode make a match merupakan metode belajar mengajar mencari pasangan dimana siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Jumlah siswa dalam satu kelompok tidak boleh terlalu besar, yang terdiri dari 2 orang atau lebih. Hal ini dimaksud agar proses kerjasama antar

siswa berjalan efektif, sehingga memungkinkan semua siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran untuk membahas dan memecahkan masalah. Dalam kelompok kecil itu siswa belajar dan bekerjasama sampai pada pengalaman belajar yang maksimal, baik yang bersifat pengalaman individual maupun kolektif sebagai pencerminan adanya prinsip-prinsip keaktifan siswa dalam pembelajaran (Mikran, 2014).

Metode make a match. Model pembelajaran kooperatif tipe make a match ini menempatkan siswa pada posisi sangat dominan dalam proses pembelajaran dimana semua siswa dalam setiap kelompok diharuskan untuk berusaha memahami dan menguasai materi yang sedang diajarkan dan selalu aktif ketika kerja kelompok sehingga saat di tunjuk untuk mempresentasikan jawabannya, mereka dapat menyumbangkan skor bagi kelompoknya. Metode pembelajaran ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif sehingga akan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Wandy, 2017).

Menurut Tharmizi (2010). Mengemukakan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan teknik make a match sebagai berikut:

- 1) Membuat potong-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas.
- 2) Mengisi kertas-kertas tersebut dengan jawaban atau soal sesuai materi yang telah diberika.
- 3) Mencocokkan semua kartu sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- 4) Membagikan soal atau jawaban kepada siswa
- 5) Memberi setiap siswa satu kertas dan menjelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuhnya akan mendapatkan jawaban.
- 6) Meminta semua siswa menemukan huruf U atau berhadapan.
- 7) Meminta siswa menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan, terangkan juga agar mereka tidak memberi tahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.

- 8) Menambahkan langkah-langkah model Make A Match yaitu setiap siswa menerima potongan kertas, mereka diberi waktu untuk memikirkan jawaban atau soal dari kertas yang diterimanya. Setiap siswa yang dapat menemukan pasangannya dengan tepat sebelum batas waktu diberi poin atau nilai.
- 9) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- 10) Mendiskusikan soal yang telah diterima dengan kelompok pasangan.
- 11) Kesimpulan / penutup.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada Siswa Kelas XI P. MIPA SMA Negeri 1 Ubud 2 Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018.

Penelitian yang dilakukan termasuk penelitian tindakan. Oleh karenanya, rancangan yang khusus untuk sebuah penelitian tindakan sangat diperlukan. Penelitian tindakan didasarkan pada filosofi bahwa setiap manusia tidak suka atas hal-hal yang statis, tetapi selalu menginginkan sesuatu yang lebih baik. Peningkatan diri untuk hal yang lebih baik ini dilakukan terus menerus sampai tujuan tercapai (Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, 2006: 6-7).

Dalam melaksanakan penelitian, rancangan merupakan hal yang sangat penting untuk disampaikan. Tanpa rancangan, bisa saja alur penelitian akan ngawur dalam pelaksanaannya.

Untuk penelitian ini penulis memilih rancangan penelitian tindakan yang disampaikan oleh Ebbut seperti terlihat pada gambar berikut.

Model Ebbut merupakan salah satu model PTK yang dikembangkan oleh Dave Ebbut.

Prosedur:

Sebagai alur PTK, Ebbut memberi contoh sebagai berikut:

Pada daur I dimulai dengan adanya ide awal akibat temuan dan analisis yang telah dilakukan. Setelah ada temuan tersebut dibuatlah perencanaan umum sesuai langkah yang direncanakan baik tindakan 1, tindakan

2 maupun tindakan 3. Sesudah membuat perencanaan, diimplementasikan dalam tingkat 1, dimonitoring implementasinya serta efeknya kemudian dijelaskan kegagalan-kegagalan yang ada selama implementasinya lalu dibuat revisi umum untuk perencanaan tindakan selanjutnya.

Pada tindakan selanjutnya, perencanaan yang telah dibuat diimplementasikan, terus dimonitor implementasinya serta efek yang ada, dijelaskan setiap langkah implementasinya dan efeknya.

Setelah mengetahui bagaimana hasil dan efeknya, dibuat lagi perencanaan untuk tindakan selanjutnya. Demikian berlanjut sampai menemukan hasil yang sesuai tujuan yang direncanakan..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil siklus awal diperoleh nilai rata-rata kelas prestasi belajar Seni Budaya masih sangat rendah, yaitu dengan perolehan skor nilai secara klasikal yaitu 2515 dan rata-rata kelas 66,18 dimana siswa yang mencapai persentase ketuntasan belajar 23,68%, dan yang tidak mencapai ketuntasan adalah 76,31%, dengan tuntutan KKM untuk Seni Budaya adalah dengan nilai 75. Rendahnya hasil yang diperoleh siswa pada awal pembelajaran disebabkan peneliti belum menggunakan model pembelajaran dan RPP yang digunakan masih bersifat konvensional. Hasil yang diperoleh masih jauh dari indikator yang diharapkan maka dari itu peneliti sangat perlu melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan model pembelajaran Make A Match.

Pada siklus I dapat diupayakan dan mencapai rata-rata 74,60. Namun rata-rata tersebut belum maksimal karena hanya 30 siswa memperoleh nilai di atas KKM sedangkan yang lainnya belum mencapai KKM. Sedangkan persentase ketuntasan belajar mereka baru mencapai 78,94%. Hal tersebut terjadi akibat penggunaan model Make A Match belum maksimal dapat dilakukan disebabkan penerapan model/metode tersebut baru dicobakan

sehingga guru masih belum mampu melaksanakannya sesuai alur teori yang benar.

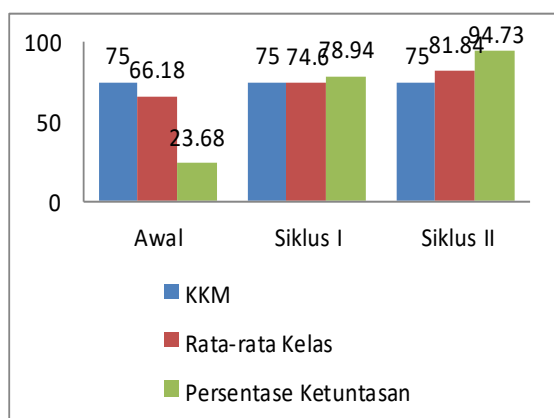
Pada siklus ke II perbaikan prestasi belajar siswa diupayakan lebih maksimal dengan peneliti membuat perencanaan yang lebih baik, menggunakan alur dan teori dari model Make A Match dengan benar dan lebih maksimal. Peneliti giat memotivasi siswa agar giat belajar, memberi arahan-arahan, menuntun mereka untuk mampu menguasai materi pelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya lebih optimal. Akhirnya dengan

semua upaya tersebut peneliti mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada siklus II menjadi rata-rata 81,84. Upaya-upaya yang maksimal tersebut menuntun pada suatu keberhasilan bahwa model Make A Match mampu meningkatkan prestasi belajar Seni Budaya kelas XI P. MIPA 2 semester II di SMA Negeri 1 Ubud Tahun Pelajaran 2017/2018.

Semua hasil yang diperoleh dari awal, siklus I dan siklus II digambarkan dalam bentuk tabel dan grafik seperti berikut.

Tabel 1 : Tabel Data Hasil Belajar Siswa kelas XI P. MIPA 2 SMA Negeri 1 Ubud

| Data | Awal | Siklus I | Siklus II | Variabel |
|-----------------------|--------|----------|-----------|---|
| Skor Nilai | 2515 | 2835 | 3110 | Hasil Belajar Seni Budaya Dengan KKM = 75 |
| Rata Rata Kelas | 66,18 | 74,60 | 81,84 | |
| Persentase Ketuntasan | 23,68% | 78,94% | 94,73% | |



Gambar 1. Grafik Histogram Hasil Belajar Seni Budaya siswa kelas XI P. MIPA 2 semester II tahun pelajaran 2017/2018 SMA Negeri 1 Ubud

PENUTUP

Simpulan

Pemicu rendahnya prestasi belajar ada pada faktor model/metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Untuk itu penggunaan model/ metode yang sifatnya merangsang proses berpikir tingkat tinggi siswa sangat diperlukan. Dalam hal ini peneliti menerapkan model Make A Match

sebagai solusi untuk memecahkan permasalahan yang ada.

Dari hasil refleksi yang telah disampaikan di Bab IV dan dengan melihat semua data yang telah dipaparkan, dapat disampaikan bahwa pencapaian tujuan penelitian di atas dapat dibuktikan dengan argumentasi sebagai berikut.

1. Dari data awal ada 29 siswa mendapat nilai dibawah KKM dan pada siklus I menurun menjadi 8 siswa dan siklus II ada 2 siswa mendapat nilai di bawah KKM.
2. Nilai rata-rata awal 66,18 naik menjadi 74,60 pada siklus I dan pada siklus II naik menjadi 81,84.
3. Dari data awal siswa yang tuntas hanya 9 orang sedangkan pada siklus I menjadi lebih banyak yaitu 30 siswa dan pada siklus II menjadi cukup banyak yaitu 36 siswa.

Paparan di atas membuktikan bahwa model Make A Match dapat memberi jawaban sesuai tujuan penelitian ini. Semua ini dapat dicapai karena model Make A Match sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa aktif, antusias dan dapat memahami materi yang diajarkan sehingga prestasi belajar siswa menjadi meningkat.

Berdasarkan temuan yang sudah disimpulkan dari hasil penelitian, dalam upaya

mencapai tujuan pembelajaran dalam bidang studi Seni Budaya, dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut:

- a. Bagi guru kelas, apabila mau melaksanakan proses pembelajaran penggunaan model/metode yang telah diterapkan ini semestinya menjadi pilihan dari beberapa model/metode yang ada mengingat model/metode ini telah terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
- b. Bagi peneliti lain, walaupun penelitian ini sudah dapat membuktikan efek utama dari model Make A Match dalam meningkatkan prestasi belajar, sudah pasti dalam penelitian ini masih ada hal-hal yang belum sempurna dilakukan, oleh karenanya disarankan kepada peneliti lain yang berminat meneliti topik yang sama untuk meneliti bagian-bagian yang tidak sempat diteliti.
- c. Bagi pengembang pendidikan, selanjutnya untuk adanya penguatan-penguatan, diharapkan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan guna memverifikasi data hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Nur Izzati., Rohani Ahmad Tarmizi, dan Rosini Abu. 2010. "The Effects of Problem Based Learning on Mathematics Performance and Affective Attributes in Learning Statistics at Form Four Secondary Level." *Procedia Social and Behavioral Sciences* 8:370–376.
- Anita Lie. 2007. *Kooperatif Learning (Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas)*. Jakarta: Grasindo.
- Arikunto, Suharsimi; Suhardjono; Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara..
- Dahar, Ratna Wilis. 1989. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Daryanto. 1999. *Evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Depdiknas, 2003c. *Sistem Penilaian Kelas SD, SD, SMA dan SMK*. Dirjen Dikdasmen Tendik.
- Depdiknas. 2008. *Pengolahan dan Analisis Data Penelitian*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan Dirjen PMPTK.
- Depdiknas. 2010. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Depdiknas. 2011. *Membimbing Guru dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pusat Pengembangan Tenaga Kependidikan Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Menjaminan Mutu Pendidikan.
- Eka ,Rita. 2017. *Prediktor Prestasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar* . *Jurnal Psikologi Volume 44, Nomor 2, 2017*
- Hopkins. 1993. *Desain Penelitian Tindakan Kelas (Model Ebbut)*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Isjoni. 2007. *Cooperative Learning (Efektivitas Pembelajaran Kelompok)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kalsum Mardiah. 2017. *Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa* . *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Vol. 11, No. 1, 2017; ISSN 1978-8169 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN "SMH" Serang, Banten*
- Munirah. 2015. *Sistem Pendidikan Di Indonesia: Antara Keinginan Dan Realita* . *Jurnal AULADUNA, VOL. 2 NO. 2 DESEMBER 2015: 233-245*
- Mikran. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIIA SMP Negeri 1 Tomini Pada Konsep Gerak* . *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako (JPFT) Vol. 2 No. 2 ISSN 2338 3240*

- Shabir ,M. 2015. Kedudukan Guru Sebagai Pendidik: (Tugas Dan Tanggung Jawab, Hak Dan Kewajiban, Dan Kompetensi Guru) . Jurnal AULADUNA, VOL. 2 NO. 2 DESEMBER 2015: 221-232
- Rosala ,Dedi. 2016. Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal Dalam Upaya Membangun Pendidikan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar . Jurnal Ritme Volume 2 No. 1 Februari 2016
- Rusman. 2011. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Suhaya. 2016. Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreatifitas . Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni Vol.1, No.1, April 2016 ISSN 2503-4626
- Wahab. Abdul azis. 2007. Metode dan Model-Model Mengajar. Bandung: Alfabeta..
- Wandy. 2017. Metode Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Menengah Pertama . Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora Vol. 3 No. 1, Maret 2017