

Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa

Homroul Fauhah

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: homroulfauhah16080314059@mhs.unesa.ac.id

Brilliant Rosy

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: brilliantrosy@unesa.ac.id

Abstract

This article aims to analyze how the learning model make a match to learning outcomes in archival subjects, the basic competencies of various archival equipment. In the learning process of archiving equipment many teachers still use the direct learning model with the lecture method, this makes students bored and bored during the learning process, so that teachers need to vary the learning models that are fun and in accordance with learning so that the students are not bored and fed up. Make a match model is appropriate learning models to improve learning outcomes, because the make a match learning model can make students more active, develop student knowledge, be motivated, and interact with each other in cooperation so that it affects the student learning outcomes. This type of research is conceptual which proves that the make a match learning model can affect learning outcomes.

Keywords: Learning outcomes; make a match

PENDAHULUAN

Pendidikan telah menjadi kebutuhan sangat penting bagi manusia agar dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang unggul dan berkualitas sehingga dapat menghadapi persaingan globalisasi saat ini. Menurut Sirait & Noer (2013), pendidikan merupakan faktor yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia akan tumbuh dan berkembang sebagai pribadi yang sangat utuh, maju mundurnya proses perkembangan suatu bangsa di segala bidang sangat ditentukan oleh tingkat pendidikan bangsa itu sendiri. Sedangkan menurut Rosy (2018) menyatakan bahwa pendidikan sebagai sarana dimana siswa dipersiapkan menjadi subyek yang memiliki kemampuan, mandiri, berjiwa tangguh, pemikiran kreatif, berinovasi dan profesional. Oleh sebab itu, pemerintah harus banyak melakukan cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan supaya dapat menciptakan generasi unggul, berkualitas dan dapat menyesuaikan pendidikan dengan keadaan zaman.

Pendidikan sangat erat kaitannya dengan kurikulum. Menurut Hamalik (2017:16), kurikulum merupakan sebuah rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Kurikulum yang digunakan sekarang adalah kurikulum 2013 (*revisi*). Menurut Fadlillah (2014:16), kurikulum 2013 yaitu merupakan kurikulum yang dikembangkan untuk meningkatkan dan menyeimbangkan kemampuan *soft skill* dan *hard skill* yang berupa sikap, keterampilan dan pengetahuan. Pada kurikulum tersebut siswa dituntut agar lebih aktif selama mengikuti pelajaran, mandiri dalam mencari sumber atau bahan pembelajaran yang akurat agar dalam pelajaran guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pengarah.

Guru memiliki peran yang amat berpengaruh dalam pembelajaran, bukan sekedar memberikan pengetahuan saja, melainkan guru dituntut untuk membuat pembelajaran berlangsung lebih aktif. Metode atau model yang dipakai oleh guru tentu berpengaruh pada aktivitas siswa, apabila guru menggunakan model yang melibatkan siswa agar belajar lebih rajin, sebaliknya jika guru hanya menjelaskan saja maka siswa merasa bosan dan jenuh saat pelajaran. Penggunaan model pelajaran yang tepat, maka akan memengaruhi minat belajar siswa sehingga pelajaran lebih aktif dan hasil belajar dapat meningkat (Siregar & Sentosa, 2015:2).

Kenyataannya sampai sekarang banyak guru pada pembelajarannya memakai metode ceramah saja, hal tersebut membuat siswa jenuh dan bosan, hasil observasi yang dilakukan oleh Annisa & Wakijo (2019) bahwa guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Kurangnya keinginan siswa untuk bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami. Sedangkan menurut hasil observasi Prasty, Sudarmiati & Sumarmi (2016) menyatakan bahwa model yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran masih bersifat konvensional, proses pembelajaran berlangsung satu arah yaitu dari guru ke siswa.

Dari fenomena tersebut diperlukan model pembelajaran yang sesuai, variatif, inovatif dan melihat kebutuhan agar pelajaran mampu menjadikan suasana menyenangkan bagi siswa, serta menjadikan siswa giat pada saat pembelajaran agar pembelajaran lebih mudah dipahami siswa. Oleh sebab itu untuk menghindari permasalahan tersebut maka dapat dilakukan dengan memvariasikan model pelajaran. Fathurrohman (2015) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mengartikan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai sebuah pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi guru dalam melaksanakan aktifitas belajar. Model pembelajaran *cooperative learning* terdiri dari beberapa macam model diantaranya model pembelajaran *make a match*.

Wulandari, Suarni, & Renda (2018) berpendapat bahwa “Model pembelajaran *make a match* menekankan siswa untuk bekerja sama antar siswa lain dan dapat mengembangkan pengetahuan siswa melalui belajar sambil bermain”. Tujuan model tersebut yaitu “Pendalaman materi, penggalian materi, dan sebagai selingan” (Huda, 2013:251). “Model pembelajaran tersebut dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran. Karena model *make a match* dapat memotivasi siswa, kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, serta saling berinteraksi dalam bekerjasama, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pendapat ini didukung dari hasil penelitian Berlian, Aini, & Nurhikmah (2017) “Model pembelajaran kooperatif *make a match* dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena apabila siswa merasa senang, aktif dan berantusias dalam pembelajaran maka dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa”.

Model pembelajaran *make a match* diterapkan dengan cara guru membagikan tugas agar dipelajari di rumah. Guru menentukan bahan yang dibutuhkan berupa kartu soal dan jawaban, kemudian dibagikan kepada siswa agar mencocokkan pasangan kartu tersebut, setelah siswa dapat mencocokkan kartunya diminta untuk presentasi ke depan.

Diharapkan dalam mengaplikasikan model pembelajaran *make a match* siswa tidak hanya mendengarkan saja melainkan siswa aktif serta termotivasi dalam pelajaran, serta siswa dapat saling berinteraksi dalam bekerja sama dengan siswa lain sehingga hasil belajar meningkat. Model ini memiliki kelebihan salah satunya adalah mampu membuat suasana aktif, menyenangkan, meningkatkan hasil belajar, dan munculnya gotong royong antar siswa (Kurniasih & Berlin, 2015).

Sesuai dengan pendapat Isjoni (dalam Berlian, Aini, & Nurhikmah, 2017) “Model pembelajaran *make a match* dapat menumbuhkan kerja sama siswa untuk menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu, pembelajaran menjadi menarik dan antusias dalam mengikuti pelajaran, serta dapat dilihat pada saat siswa mencari pasangan kartu”. Hal ini dalam penerapan model tersebut dalam pembelajarannya siswa tidak mudah jenuh dan bosan dikarenakan adanya selingan permainan pada saat pelajaran, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar, karena apabila proses pembelajarannya lebih menarik dan lebih aktif maka akan meningkatkan hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan Berlian, Aini, & Nurhikmah (2017) menyimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat menjadikan siswa aktif saat pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar, jika siswa merasa senang, antusias, aktif saat pembelajaran, maka berpengaruh pada hasil belajar. Penelitian Siregar & Sentosa (2015) hasil penelitian membuktikan

bahwa hasil belajar diterapkan model pembelajaran *make a match* secara signifikan lebih besar daripada diterapkan memakai model ceramah.

Dari beberapa penelitian terdahulu dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *make a match* cocok diterapkan pada materi kearsipan khususnya kompetensi dasar peralatan arsip, karena peralatan kearsipan banyak macam-macamnya, maka guru mencoba menarik pemahaman siswa melalui kartu permainan. dilihat dari hasil penelitian terdahulu, model ini dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan latar belakang di atas maka artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara konseptual mengenai analisis model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa.

KAJIAN PUSTAKA

Belajar

Belajar mempunyai berbagai macam pemahaman atau pandangan. Hamalik (2017:36) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu, yakni mengalami. Sardiman (2014:20) menyatakan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atas penampilannya dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Sedangkan Menurut Febryananda (2019) menyatakan bahwa belajar merupakan sebuah penguasaan yang didapat siswa atau seseorang selepas mereka dapat menyerap dari sebuah pengalaman belajar.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan belajar merupakan suatu proses dimana proses tersebut terdiri dari serangkaian-serangkaian kegiatan seperti membaca, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi merupakan sebuah pengalaman belajar yang didapat siswa.

Pembelajaran

Menurut Hamalik (2017:57), pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun melalui unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, material, dan prosedur yang saling mempengaruhi agar mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Kimble dan Garnezy (dalam Thobroni, 2015:17), pembelajaran merupakan suatu perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang. Pembelajaran memiliki makna yaitu subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Subjek belajar yang dimaksud adalah siswa yang menjadi pusat kegiatan belajar. Sebagai subjek belajar siswa dituntut untuk aktif mencari, menemukan, merumuskan, menganalisis, memecahkan masalah, dan menyimpulkan suatu masalah. Huda (2013:2) menyatakan bahwa pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, metakognisi, dan kognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi seperti ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar antara guru dengan siswa agar membuat siswa belajar, dan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana dalam perubahan tersebut siswa mendapatkan kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang cukup lama.

Model Pembelajaran

Agar menarik perhatian siswa pada pembelajaran guru harus mengaplikasikan model-model pembelajaran semenarik mungkin mungkin. Fathurrohman (2015:29) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah konseptual yang diartikan sebuah prosedur yang sistematis dalam

mengorganisasi pengalaman belajar dan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi guru dalam melaksanakan aktifitas belajar. Sedangkan Joyce & Will (dalam Huda, 2013:73) berpendapat bahwa model pembelajaran sebagai pola atau rencana yang dapat digunakan oleh guru untuk membentuk sebuah kurikulum, mendesain materi-materi yang akan diajarkan, dan memandu proses pembelajaran di kelas.

Adapun menurut Arends (dalam Marliani, 2015), model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Disimpulkan dari pendapat tersebut, model pembelajaran ialah sebuah konsep digunakan sebagai arahan menyusun pelajaran supaya mencapai tujuan belajar.

Model Pembelajaran *Make A Match*

Model ini merupakan proses pelajaran dimana siswa belajar sambil bermain menggunakan cara siswa mencocokkan pasangan kartu tentang topik pada pembelajaran yang menyenangkan. Wulandari, Suarni, & Renda (2018) model pembelajaran *make a match* menekankan siswa untuk bekerja sama antar siswa lain agar dapat mengembangkan pengetahuan siswa melalui belajar sambil bermain. Kurniasih & Berlin (2015:55-56) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat menumbuhkan kerjasama pada saat menjawab pertanyaan dengan cara mencocokkan kartu, sehingga pembelajaran lebih menarik dan lebih antusias dalam pembelajaran, serta keaktifan siswa tampak pada saat mencari pasangan kartu. Sedangkan menurut Suprijono (dalam Astika & Nyoman, 2012) mengemukakan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan sebuah bentuk pembelajaran dimana guru yang mengarahkan permainan dan guru menetapkan tugas, pertanyaan serta memberikan informasi yang dibentuk untuk membantu siswa dalam menyelesaikan permainan.

Sehingga model pembelajaran *make a match* ialah dimana pembelajarannya terdapat permainan, menjawab pertanyaan menggunakan cara mencocokkan pasangan kartu yang ada pada siswa. Kartu tersebut yaitu kartu soal dan jawaban, maka dalam pelajarannya siswa dapat menumbuhkan kerjasama pada saat mencocokkan kartu dan pembelajaran tidak membosankan, lebih menarik, serta lebih bersemangat pada saat mengikuti pelajaran.

Tujuan Model Pembelajaran *Make A Match*

Tujuan model pembelajaran *make a match* Huda (2013:251) ialah pendalaman materi, penggalian materi dan sebagai selingan. Menurut Benny (2009:111) ialah untuk menciptakan hubungan baik antara guru dengan siswa, dengan cara mengajak siswa bersenang-senang sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik.

Sedangkan menurut Tiyasa (2018) "*Train the students to be more active in learning and ask the student to think fast, so they can improve the student learning outcomes*". Sedangkan menurut Sundari (2017) yaitu dalam mengikuti pembelajaran siswa agar selalu memusatkan perhatian, membuat siswa lebih aktif, meningkatkan kreativitas dan tanggung jawab yang tinggi agar dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Sehingga tujuan model ini untuk pendalaman materi, penggalian materi, mengajak siswa berpikir cepat, meningkatkan kreativitas dan tanggung jawab siswa, membuat siswa lebih antusias sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Pada pelaksanaan model pembelajaran *make a match* guru perlu menyusun tahapan pada suatu pembelajaran supaya proses pelajaran berjalan lancar, serta sesuai harapan. Huda (2013:252) memaparkan beberapa langkah-langkah pelaksanaan model *make a match* yaitu:

1. Menyampaikan tujuan dan menyiapkan
 - a. Guru memberikan materi pada siswa agar dapat dipelajari di rumah.
 - b. Guru mempersiapkan kartu yang berisi materi yang telah dipelajari pada kartu soal dan jawaban.
 - c. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok A dan B, selanjutnya semua kelompok berdiri saling berhadapan.
 - d. Guru memberikan kartu soal untuk kelompok A dan jawaban untuk kelompok B.
2. Mengordinasi ke dalam tim-tim belajar
Guru memberitahukan kepada siswa bahwa siswa harus memasangkan kartu soal dan jawaban, seterusnya siswa dapat mencocokkan kartu secara bergantian. Guru perlu memberitahukan mengenai batasan maksimum waktu yang telah ditentukan.
3. Membantu kerja tim dalam belajar
 - a. Guru meminta kelompok A mencocokkan kartu pada kelompok B, apabila telah menemukan pasangannya guru meminta siswa memberitahukan pada guru.
 - b. Apabila batas waktu yang ditentukan telah habis, siswa akan diberitahu batas waktu telah selesai. Bagi yang belum mendapatkan pasangan diminta berkumpul tersendiri.
 - c. Guru memanggil satu persatu untuk presentasi, siswa lain mendengarkan penjelasan apakah pasangan tersebut sesuai atau tidak.
 - d. Guru mengkonfirmasi mengenai kebenaran soal dan jawaban jika sudah melakukan presentasi.
 - e. Guru memanggil pasangan selanjutnya, dan seterusnya hingga semua siswa melakukan presentasi.
4. Memberi penghargaan
Apabila siswa telah mencocokkan kartu sebelum batas waktunya, maka siswa mendapatkan skor atau penghargaan, apabila waktu kurang maka akan mendapatkan hukuman.

Menurut Parwati, Sudarma & Parmiti (2017) yaitu:

1. Tahap persiapan kartu
2. Tahap pembagian
3. Tahap mencari pasangan
4. Tahap pembahasan
5. Tahap pemberian penghargaan dan hukuman.

Sedangkan menurut Shoimin (dalam Riyanti, 2018) ialah:

1. Guru melakukan persiapan dengan beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan dan jawaban.
2. Setiap siswa mendapatkan satu jenis kartu.
3. Siswa berpikir mengenai pertanyaan dan jawaban kartu yang dipegang.
4. Siswa mencari kartu apabila memiliki kecocokan dengan kartunya.
5. Bagi siswa yang sudah mencocokkan sebelum mencapai waktu maksimum, maka diberikan poin.
6. Apabila permainan sudah selesai satu sesi, maka akan dilakukan pengocokan kartu lagi supaya seluruh siswa memperoleh kartu yang tidak sama dengan kartu sebelumnya.
7. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran.

Dapat diambil kesimpulan, langkah-langkah model pembelajaran *make a match*, diawali menyiapkan kartu untuk digunakan pada permainan, membagikan kartu kepada siswa, mencocokkan kartu, batasan waktu yang harus digunakan dalam permainan, presentasi, memberikan penghargaan, dan menyimpulkan materi.

Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*

Setiap mode-model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Kurniasih & Berlin (2015:56-57) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *make a match* dalam proses pembelajarannya, yaitu antara lain:

1. Kelebihan
 - a. Dapat menjadikan suasana aktif dan menyenangkan.
 - b. Materi yang disampaikan menarik.
 - c. Dapat mempengaruhi hasil belajar.
 - d. Suasana keceriaan bertambah.
 - e. Kerja sama antara siswa lain tercapai.
 - f. Adanya rasa gotong royong pada seluruh siswa.
2. Kekurangan
 - a. Sangat membutuhkan pengarahan guru dalam melaksanakan pelajaran.
 - b. Waktu perlu dibatasi karena besar kemungkinan pada saat pelajaran.
 - c. Guru harus mempersiapkan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan.
 - d. Jika murid pada kelas banyak (>30 siswa/kelas) apabila kurang tepat maka akan menimbulkan keramaian.
 - e. Dapat mengganggu ketenangan belajar kelas lainnya.

Adapun pendapat Huda (2013:253-254) yaitu:

1. Kelebihan
 - a. Mampu meningkatkan aktivitas.
 - b. Menyenangkan.
 - c. Dapat menambahkan pemahaman siswa pada materi dan meningkatkan motivasi.
 - d. Efektif sebagai sarana melatih siswa untuk tampil presentasi.
 - e. Melatih kedisiplinan dengan menghargai waktu untuk belajar.
2. Kekurangan
 - a. Apabila cara tidak dipersiapkan dengan benar, maka membuang-buang waktu.
 - b. Pada awal penerapan, sebagian siswa merasa malu berpasangan bersama lawan jenisnya.
 - c. Apabila guru tidak memberi arahan dengan benar, maka siswa kurang fokus saat presentasi.
 - d. Guru perlu hati-hati serta bijak ketika member *punishment* bagi siswa yang tidak mendapatkan pasangan, sebab mereka bisa malu.
 - e. Penggunaan model ini secara terus-menerus akan membosankan.

Dari pendapat tersebut, model pembelajaran *make a match* memiliki kelebihan diantaranya siswa dapat melatih kedisiplinan dengan menghargai waktu, meningkatkan kerja sama antar siswa, meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Adapun kekurangan dari model ini diantaranya yaitu sangat membutuhkan bimbingan dari guru, guru perlu mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan, menggunakan model ini secara berkelanjutan akan merasakan kejenuhan bagi siswa.

Hasil Belajar

Hasil belajar ialah pengalaman yang telah didapatkan siswa setelah siswa menerima pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan Febryananda (2019) bahwa hasil belajar adalah penguasaan yang sudah didapat seseorang atau siswa selepas siswa menyerap pengalaman belajar. Sedangkan menurut Rusman (2014:129), hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang

mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan.

Bloom (dalam Thobroni, 2015:21-22) hasil belajar meliputi:

1. Kemampuan Kognitif

Anderson & Krothwahl (dalam Nurtanto, 2015)

- a. *Remembering* (mengingat)
- b. *Understanding* (memahami)
- c. *Applying* (menerapkan)
- d. *Analysing* (menganalisis)
- e. *Evaluating* (*menilai*)
- f. *Creating* (mencipta)

2. Kemampuan Efektif

- a. *Receiving* (sikap menerima)
- b. *Responding* (merespon)
- c. *Valuating* (nilai)
- d. *Organization* (organisasi)
- e. *Characterization* (karakterisasi)

3. Kemampuan Psikomotor

Bloom (dalam Sudjana, 2011:30) kemampuan psikomotorik membentuk tingkat keterampilan menjadi enam tingkatan ialah:

- a. Gerakan refleksi (keahlian gerakan tidak sadar)
- b. Keterampilan gerakan dasar.
- c. Kemampuan perceptual, visual, auditif, motoris, dan sebagainya.
- d. Kemampuan bidang fisik seperti kekebalan, keharmonisan, ketepatan.
- e. Gerakan *skill*
- f. Kemampuan tentang komunikasi *non-decursive* seperti ekspresif dan interpretatif.

Dapat disimpulkan yaitu hasil belajar ialah sebuah pengalaman yang diperoleh meliputi kemampuan kognitif, efektif, serta psikomotor.

Indikator Hasil Belajar

Menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

1. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
2. Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
3. Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, *creative movement*.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham (dalam Ricardo & Meilani, 2017) adalah:

1. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
2. Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku..

3. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Berdasarkan indikator hasil belajar dapat disimpulkan yaitu mempunyai tiga ranah, 1. Kognitif, 2. Efektif, 3. Psikomotorik.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hanadi (dalam Rusman, 2014:130) faktor-faktor yang berpengaruh pada hasil belajar ialah:

1. Faktor Internal

- a. Faktor fisiologis, umumnya seperti kondisi kesehatan yang sehat, tidak capek, tidak cacat fisik, dan semacamnya. Hal ini bisa mempengaruhi siswa pada pembelajaran.
- b. Faktor psikologis, pada dasarnya seluruh siswa mempunyai mental berbeda-beda, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor ini mencakup intelegensi (IQ), bakat, minat, perhatian, motif, motivasi, kognitif, serta daya nalar.

2. Faktor Eksternal

- a. Faktor lingkungan, akan berdampak pada hasil belajar, termasuk fisik dan sosial. Lingkungan alam seperti suhu, kelembaban. Belajar siang hari dalam ruangan dengan ventilasi udara kurang bagus tentu berbeda dengan belajar pada saat pagi hari dimana udara sejuk.
- b. Faktor instrumental, keberadaan dan penggunaannya didesain sesuai hasil belajar yang diinginkan. diharapkan bisa berguna seperti sarana agar tujuan belajar yang sudah direncanakan tercapai. Faktor ini meliputi kurikulum, sarana, dan guru.

Sedangkan pendapat Slameto (dalam Wijanarko, 2017) meliputi cara mengajar, interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan siswa.

Pada pemaparan tersebut disimpulkan, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ialah. Pertama faktor intrinal mencakup fisiologis dan psikomotor. ke dua, faktor eksternal meliputi lingkungan dan instrumental.

Mata Pelajaran Kearsipan Kompetensi Dasar Peralatan Kearsipan

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 43 tahun 2009 tentang Kearsipan (2009) yang tertulis pada bab 1 ketentuan umum pasal 1 ialah:

1. Kearsipan merupakan sesuatu yang bersangkutan dengan arsip.
2. Arsip merupakan sebuah rekaman kegiatan atau peristiwa dengan beragam bentuk media, sesuai perkembangan teknologi informasi, dan komunikasi yang diciptakan, diterima oleh lembaga Negara, pemerintah daerah, lembaga pendidikan, perusahaan, organisasi politik, serta perseorangan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara.

Mata pelajaran kearsipan memiliki 13 Kompetensi Dasar (KD) diataranya membahas tentang memahami arsip dan kearsipan, memahami norma standar, dan kaidah kearsipan, prosedur penggunaan peralatan kearsipan, menerapkan penanganan surat masuk, menerapkan penanganan surat keluar, menerapkan klasifikasi dan indeks arsip, menerapkan penyimpanan arsip sistem abjad, kronologis, geografis, dan subjek, menerapkan prosedur penggunaan arsip, menerapkan prosedur pemeliharaan arsip, mengevaluasi arsip untuk menentukan retensi arsip, menerapkan prosedur penyusutan arsip, menerapkan pengelolaan arsip elektronik dan mengevaluasi kegiatan pengelolaan arsip. Kompetensi dasar peralatan kearsipan merupakan sarana yang digunakan pada bidang

kearsipan, serta kualitas peralatan arsip yang baik secara tidak langsung akan mempengaruhi umur suatu arsip (Mulyono, 2018:106).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa

Pemaparan yang telah dikembangkan oleh penulis, maka penulis memfokuskan artikel ini dalam analisis model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kearsipan, khususnya KD 3.3 tentang peralatan kearsipan, karena model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar, serta model ini mampu membuat pembelajaran menyenangkan sehingga siswa dapat belajar aktif pada saat pelajaran, serta dapat menghindari kejenuhan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Siregar & Sentosa, 2015).

Dalam proses pembelajaran perlatan kearsipan umumnya guru menggunakan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah, hal ini menjadikan siswa bosan dan jenuh pada proses pembelajaran, kurang berpartisipasi pada pembelajaran karena siswa merasa takut untuk bertanya apabila ada pelajaran yang tidak dipahami. Hal ini didukung dengan penelitian oleh Parwati, Sudarma, & Parmiti (2017) ada tiga penyebab kurang optimalnya hasil belajar siswa adalah:

1. Guru selalu mendominasi pembelajaran, pembelajaran masih berfokus kepada guru saja, umumnya hanya mengaplikasikan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan.
2. Siswa kurang giat pada pembelajaran, terdapat sebagian siswa yang aktif bertanya dan menjawab, serta masih takut salah untuk menjawab dan kurang berani untuk mengemukakan pendapat.
3. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran.

Namun dengan mengaplikasikan model pembelajaran *make a match* diterapkan pada materi kearsipan akan menjadikan siswa senang dalam pembelajaran, karena materi yang disampaikan lebih menarik dan adanya kerjasama antar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Sesuai dengan tujuan model pembelajara *make a match* menurut Benny (2009:111) ialah untuk menciptakan hubungan baik antara guru dengan siswa, dengan cara mengajak siswa bersenang-senang sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik.

Dalam mengaplikasikan model pembelajaran *make a match* harus disesuaikan dengan materi pembelajaran, materi yang cocok adalah kearsipan kompetensi dasar 3.3 peralatan kearsipan, dengan indikator pencapaian yaitu: menjelaskan pengertian peralatan kearsipan, menguraikan jenis-jenis peralatan kearsipan, mengidentifikasi kriteria pemilihan peralatan kearsipan, dan menguraikan fungsi peralatan kearsipan. Hubungan dengan materi ini yaitu karena peralatan kearsipan banyak macam-macamnya, maka guru mencoba menarik pemahaman siswa melalui kartu permainan.

Diharapkan dalam mengaplikasikan model pembelajaran *make a match* tidak mendengarkan saja melainkan siswa aktif serta termotivasi dalam pelajaran, serta siswa dapat saling berinteraksi dalam bekerja sama dengan siswa lain sehingga hasil belajar meningkat. Model ini memiliki kelebihan salah satunya adalah mampu membuat suasana aktif, menyenangkan, meningkatkan hasil belajar, dan munculnya gotong royong antar siswa (Kurniasih & Berlin, 2015:56)

Sesuai dengan pendapat Isjoni (dalam Berlian, Aini, & Nurhikmah, 2017) model pembelajaran *make a match* dapat menumbuhkan kerja sama siswa untuk menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu, pembelajaran menjadi menarik dan antusias dalam mengikuti pelajaran, serta dapat dilihat pada saat siswa mencari pasangan kartu. Hal ini dalam penerapan model tersebut dalam pembelajarannya siswa tidak mudah jenuh dan bosan dikarenakan adanya selingan permainan pada saat pelajaran, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar, karena apabila proses pembelajarannya lebih menarik dan lebih aktif maka akan meningkatkan hasil belajar.

Untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang membuktikan sejauh mana murid, guru, pembelajaran, serta lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang ditentukan, Kpolovie, Joe & Okoto (dalam Ricardo & Meilani, 2017)

Dapat dikatakan meningkatkan hasil belajar. Dapat didukung dengan beberapa hasil penelitian terdahulu. Hasil penelitian oleh Berlian, Aini, & Nurhikmah (2017) menyimpulkan model pembelajaran *make a match* bisa membuat siswa aktif sehingga berpengaruh pada hasil belajar, sebab jika siswa merasa senang, giat, bersemangat pada pembelajaran maka berpengaruh terhadap hasil belajar. Penelitian Sirait & Noer (2013) yang berjudul menyimpulkan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* lebih tinggi daripada penerapan model pembelajaran langsung, karena model ini memberi kesempatan agar siswa saling berbagi pendapat yang mereka miliki.

Adapun hasil penelitian Tiyasa (2018) menyimpulkan, kelas yang diterapkan model pembelajaran *make a match* mendapatkan nilai lebih tinggi daripada kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *make a match*. Penelitian Avisca (2017) menyimpulkan dalam menerapkan pembelajaran *make a match* berbantuan *speaking card* dapat meningkatkan hasil belajar. Selanjutnya penelitian Arisanty & Riyah (2015) menyimpulkan, kelas yang diterapkan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar, dibandingkan kelas yang tidak diterapkan.

Pada beberapa pendapat mengenai hasil penelitian di atas maka model pembelajaran *make a match* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar. Agar model tersebut tercapai dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan maka harus melakukan beberapa tahap. Berdasarkan Kurniasih dan Berlin (dalam Parwati, Sudarma, & Parmiti (2017) bilamana langkah-langkah model pembelajaran *make a match* jika diaplikasikan pada kompetensi dasar 3.3 mengenai peralatan kearsipan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan kartu

- a. Diawali dengan guru menyampaikan materi mengenai peralatan kearsipan.
- b. Guru mempersiapkan beberapa kartu yang berisi topik, terdiri dari kartu soal dan jawaban. Topik yang diambil adalah mengenai peralatan kearsipan.

2. Tahap pembagian kartu

Guru membagikan kartu pada siswa, terdiri dari kelompok A (soal) dan B (jawaban). Kartu berisi pertanyaan dan jawaban mengenai pengertian peralatan kearsipan, jenis-jenis peralatan kearsipan, kriteria penilaian kearsipan, dan fungsi peralatan kearsipan.

3. Tahap Mencari Pasangan

- a. Pada tahap ini guru mendampingi setiap kelompok untuk mencari pasangan sesuai dengan kartu yang dipegang.
- b. Guru membatasi waktu pada saat mencocokkan kartu yang dipegang. Waktu diberikan oleh guru untuk mencocokkan kartu yaitu 30 detik.
- c. Siswa mencocokkan kartu sebelum batas waktu yang ditentukan.

Tujuan tahap ini adalah agar siswa dapat giat dalam mengikuti pelajaran karena dalam penyampaian materi lebih menarik perhatian siswa, meningkatkan tanggung jawab dalam mencari kartu sebelum batas waktu yang ditentukan, sehingga tahap ini dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan. Terlihat dari kelebihan model ini ialah dapat membuat suasana aktif dan menyenangkan, lebih menarik, meningkatkan hasil belajar, dapat membuat kerja sama antar siswa.

4. Tahap Pembahasan

- a. Siswa yang sudah mencocokkan kartu, diminta untuk presentasi ke depan agar siswa lain mengetahui serta dapat memahami terhadap materi yang ada pada kartu pasangan tersebut serta melatih keberanian agar tampil presentasi ke depan. Hal ini sesuai dengan kelebihan model tersebut salah satunya ialah dapat menambah pemahaman dan melatih keberanian siswa tampil presentasi.
- a. Guru menambahkan serta meluruskan hasil presentasi dari siswa jika ada yang kurang jelas terhadap penjelasan siswa. Materi yang dipresentasikan yaitu mengenai pengertian peralatan kearsipan, jenis-jenis peralatan kearsipan, kriteria penilaian peralatan kearsipan, dan fungsi peralatan kearsipan.
- b. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang sudah dijelaskan.

5. Tahap Pemberian Penghargaan dan hukuman

Apabila siswa dapat mencocokkan kartu dengan benar sesuai batas waktu yang ditentukan guru, maka siswa akan diberikan penghargaan, apabila kurang dari batas yang ditentukan maka akan mendapatkan hukuman, seperti guru meminta siswa untuk memberikan kesimpulan pada pembelajaran saat itu. Evaluasi yang digunakan oleh guru adalah menggunakan lembar pengamatan, yaitu melalui kegiatan siswa pada saat mencocokkan kartu. Tujuan dalam tahap ini agar siswa lebih giat lagi untuk mengikuti pelajaran.

Tujuan model pembelajaran *make a match* menurut Sundari (2017), dalam mengikuti pembelajaran siswa agar selalu memusatkan perhatian, membuat siswa lebih aktif, meningkatkan kreativitas dan tanggung jawab yang tinggi supaya mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Dari hasil rancangan pembelajaran dengan mengaplikasikan model pembelajaran *make a match* jika diaplikasikan pada kompetensi dasar peralatan kearsipan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tahap persiapan kartu, tujuannya untuk meningkatkan pemahaman. Hal ini sesuai dengan salah satu kelebihan model pembelajaran *make a match* adalah dapat meningkatkan pemahaman.
2. Tahap pembagian kartu, bertujuan untuk memberikan kartu soal dan jawaban pada siswa, kemudian diminta mencocokkan kartu.
3. Tahap mencari pasangan, tujuan pembelajaran adalah siswa lebih aktif, menyenangkan, tidak membosankan dan jenuh karena materi yang disampaikan mampu menarik perhatian siswa. Sesuai dengan kelebihan model ini diantaranya dapat menjadikan pembelajaran aktif, menyenangkan, dalam penyampaian materi dapat menarik minat siswa.
4. Tahap pembahasan, sebagai evaluasi bersama agar siswa dapat mengetahui terhadap isi materi dalam kartu yang dipegang oleh siswa lain sehingga siswa lain dapat memahami semua materi pada kartu, sesuai dengan kelebihan model ini ialah dapat meningkatkan pemahaman.
5. Tahap pemberian penghargaan dan hukuman, mempunyai tujuan agar siswa lebih giat dalam pelajaran dikarenakan adanya pemberian penghargaan maka siswa akan berusaha untuk mencari pasangan kartu yang sesuai supaya mendapatkan nilai bagus sehingga siswa mendapatkan penghargaan.

Maka hal tersebut sesuai dengan pendapat Kurniasih & Berlin (2015:56) mengenai kelebihan model *make a match* ialah:

- a. Dapat menjadikan suasana aktif dan menyenangkan.
- b. Materi yang disampaikan menarik.
- c. Dapat mempengaruhi hasil belajar..
- d. Suasana kegembiraan bertambah pada pembelajaran.
- e. Kerja sama antara siswa lain tercapai.

- f. Adanya rasa gotong royong.

Selain itu juga pendapat Huda (2013:253) ialah:

- a. Dapat meningkatkan aktivitas.
- b. Menyenangkan.
- c. Dapat menambahkan pemahaman siswa serta dapat meningkatkan motivasi.
- d. Epektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk presentasi.
- e. Melatih kedisiplinan dengan menghargai waktu untuk belajar.

Pada kompetensi dasar peralatan kearsipan mengenai materi pengertian peralatan kearsipan, jenis-jenis peralatan kearsipan, kriteria pemilihan peralatan kearsipan, dan fungsi peralatan kearsipan mempunyai hubungan dengan model pembelajaran *make a match* ialah dikarenakan peralatan kearsipan banyak macam-macamnya, maka guru mencoba menarik pemahaman siswa melalui model pembelajaran *make a match* yaitu berupa permainan mencocokkan kartu sehingga saat pembelajaran siswa aktif dan merasa senang, tidak mudah bosan dan jenuh, maka hasil belajar dapat meningkat. Hal ini sesuai dengan kelebihan model tersebut diantaranya menjadikan suasana aktif dan menarik, meningkatkan hasil belajar, meningkatkan pemahaman. Didukung dari penelitian Berlian, Aini, & Nurhikmah (2017) menyimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* mampu menjadikan siswa aktif sehingga berpengaruh pada hasil belajar, sebab jika siswa merasa senang, giat serta bersemangat dalam pelajaran maka akan mempengaruhi hasil belajar. Penelitian oleh Siregar & Sentosa (2015) menyimpulkan bahwa hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* secara signifikan lebih tinggi daripada menerapkan metode ceramah.

Pada beberapa hasil penelitian terdahulu maka penulis menyimpulkan, dengan mengaplikasikan model pembelajaran *make a match* diharapkan mampu menjadikan solusi dalam pembelajaran, karena model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan mengaplikasikan model tersebut juga dapat meningkatkan kerjasama, meningkatkan aktifitas belajar siswa, jadi siswa bukan hanya mendengarkan saja melainkan ikut aktif dalam pelajaran, termotivasi dan saling berinteraksi untuk kerjasama, bukan sebagai saingan sehingga tujuan pembelajaran tercapai, serta kegiatan pembelajaran dapat langsung menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil pembahasan, dapat disimpulkan model pembelajaran *make a match* mampu menambah pemahaman, mampu menjadikan suasana belajar menyenangkan, aktif pada saat mengikuti pembelajaran. Sehingga model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar pada materi kearsipan KD 3.3 mengenai peralatan kearsipan.

Batasan dari artikel ini yaitu tidak dapat dilakukan pengamatan secara langsung ke lapangan dikarenakan situasi dan kondisi yang kurang mendukung. Sehingga penulisan artikel ini hanya melalui analisis dari beberapa jurnal penelitian terdahulu dan beberapa pendapat dari para ahli yang bersumber dari buku-buku sebagai penguat penulisan artikel ini. Serta artikel ini hanya berfokus pada model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran kearsipan khususnya kompetensi dasar peralatan kearsipan.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, L. & Wakijo. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbasis Masalah terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Trimurjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(1), 77-83.
- Arisanty, D. & Riyah. (2015). Application of *Make A Match* Model to Improve Geography Learning Outcomes. *Journal of Technology and Science Education*, 5(3), 184-193.

- Astika, N. & Nyoman, N. A. (2012). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 3(2), 110-117.
- Avisca, K. C. W. (2017). Employing of Cooperative Learning Model *Make A Match* Type Aided Speaking Card Media as an Effect to Improve the Learning Outcome. *Satya Widiya*, 33(1), 56-63.
- Benny, A. P. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Berlian, Z., Aini, K., & Nurhikmah, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi di SMP Negeri 10 Palembang. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 13-17.
- Fadlillah, M. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Rose KR.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jogjakarta: Ar-Ruz Media.
- Febryananda, I. P. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pelayanan Prima kepada Pelanggan di SMKN 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 07(04), 170-174.
- Hamalik, O. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kurniasih, I. & Berlin, S. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesional Guru*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Marliani, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP). *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1), 14-25.
- Mulyono, A. (2018). *Kearsipan Program Keahlian Manajemen Perkantoran SMK/MAK*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurtanto, M. (2015). Implementasi *Problem-Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif, Psikomotor, dan Afektif Siswa di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 352-363.
- Parwati, J., Sudarma, & Parmiti. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD*, 5(2), 1-10.
- Prastya, U. C. A., Sudarmiatin, & Sumarmi. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* Berbantuan *Slide Share* terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS dan Keterampilan Sosial. *Jurnal Pendidikan*, 1(8), 1555-1560.
- Ricardo & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188-209.
- Riyanti, N. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(04), 440-450.

- Rosy, B. (2018). *School Based Management; Keefektifan Kurikulum Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Madiun. Jupeko (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1), 92-102.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sardiman, A. (2014). *Media Pendidikan Pengertian dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sirait, M. & Noer, P. A. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, 1(3), 252-259.
- Siregar, E. S. & Sentosa, S. U. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu di SMP Negeri 2 Tantom Angkola. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi*, 2(2), 1-13.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Roda Karya.
- Sundari, J. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Kajian Pustaka Matematika*, 02(02), 227-234.
- Thobroni, M. (2015). *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Tiyasa. (2018). The Effect of Cooperative Learning with Make a Match Type to Mathematic Learning Outcome of Primary School Student. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, 8(2), 127-135.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2009 tentang Kearsipan.
- Wijanarko, Y. (2017). Model Pembelajaran *Make A Match* untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan. *Jurnal Taman Cendikia*, 01(01), 52-59.
- Wulandari, Km. E., Suarni, Kt., & Renda, N. T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbasis Penilaian Portofolio terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 2(3), 240-248.