

Pengaruh Penerapan Model Cooperative Learning tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sinjai Selatan

Rezki Angraeni¹, Pattaufi², Arnidah³

¹Universitas Negeri Makassar.

Email: resqiangraeni@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar.

Email:

³Universitas Negeri Makassar.

Email:



©2021 – Proceeding Teknologi Pendidikan Seminar Daring Nasional 2021 Digital Generation For Digital Nation ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

The aim of this study is to describe the effect of applying cooperative learning model on student learning outcomes in the mathematics learning process. The type of research used is the type of research using experimental methods and the approach used in this research is comparative quantitative. The subjects are class VII students of SMP Negeri 1 Sinjai. Data Collecting method using observation, tests, and documentation. The results showed that: (1) Learning with the application of the cooperative learning model of the make a match type improves student learning outcomes (2) the control group student learning outcomes in the Roman numeral mathematics subject, achieving the average category is sufficient and the experimental group student learning outcomes in the Roman numeral mathematics subject with the application of the make a match type of cooperative learning model reached a very high average category. There is a significant difference between the control group and the experimental group, so it can be concluded that learning with the application of the Make A Match type of cooperative learning model has an effect on student learning outcomes in Roman Numbers material for class VII SMP Negeri 1 Sinjai Selatan.

Keywords: Cooperative Learning, Make A Match Type, Learning Outcomes

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah Mendeskripsikan Pengaruh penerapan model cooperative learning tipe make a match terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika pada materi bilangan romawi. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian menggunakan metode eksperimen dan Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif yang bersifat komparatif. Dengan populasi penelitian siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sinjai Selatan terdiri dari 15 siswa di kelompok eksperimen, 15 siswa di kelompok control. Pengumpulan data dengan menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1). Pembelajaran dengan penerapan model cooperative learning tipe make a match meningkatkan hasil belajar siswa (2) hasil belajar siswa kelompok kontrol pada mata pelajaran Matematika materi bilangan romawi, mencapai kategori rata-rata cukup dan hasil belajar siswa kelompok eksperimen pada mata pelajaran Matematika materi bilangan romawi dengan penerapan model cooperative learning tipe make a match mencapai kategori rata-rata sangat tinggi. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan Penerapan Model Cooperative Learning tipe Make A Match Berpengaruh Terhadap hasil Belajar Siswa pada Materi Bilangan Romawi kelas VII SMP Negeri 1 Sinjai Selatan.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, Tipe Make A Match, Hasil Pembelajaran

PENDAHULUAN

Undang-undang RI Nomor 14 Tahun 2011 Tentang Guru dan Dosen mengisyaratkan guru untuk “(1) memiliki kualifikasi akademik minimum S1/D4, (2) memiliki kompensasi sebagai agen pembelajaran yaitu kompensasi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional, dan (3) memiliki sertifikat pendidik”. Undang-undang ini juga mengisyaratkan peningkatan profesionalisme guru secara berkelanjutan melalui pelatihan, penulisan karya ilmiah, pertemuan di Kelompok Kerja Guru (KKG).

Kompetensi profesional guru sangat penting untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Kegiatan untuk meningkatkan proses belajar mengajar merupakan salah satu dari bentuk dukungan. Memberikan dukungan dalam proses belajar mengajar dalam bentuk kegiatan perbaikan sistematis. Bukan hanya kegiatan yang muncul karena inisiatif guru pada suatu waktu dan terjadi untuk melihat kesulitan belajar siswa. Proses belajar mengajar dikatakan baik apabila guru dapat mengadopsi suasana yang dapat membuat siswa antusias terhadap permasalahan dalam proses pembelajaran yang ada sehingga dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun terjadi peningkatan kualitas pendidikan yang cukup baik, namun pembelajaran dan pemahaman siswa sekolah menengah pertama (sejumlah mata pelajaran, termasuk Matematika) menunjukkan hasil yang cenderung lebih terkonsentrasi pada buku pelajaran dan kurang kehidupan sehari-hari para siswa.

Pembelajaran cenderung lebih abstrak, sehingga konsep akademik kurang mungkin atau sulit dipahami. Sementara itu, sebagian besar guru pengajar belum membina kemampuan berpikir siswa, atau dengan kata lain gagal melaksanakan pembelajaran yang bermakna, metode yang digunakan kurang beragam. Akibatnya motivasi belajar siswa menjadi sulit berkembang dan belajar pola cenderung dihafal. Mengantisipasi masalah tersebut tidak akan berlangsung lama, guru harus mengembangkan dan mendefinisikan berbagai model pembelajaran yang berbeda.

Salah satu model pembelajaran yang akan diterapkan yaitu pembelajaran matematika dengan menggunakan *model cooperative learning tipe make a match* atau mencari pasangan. Slavin (2015:163) mengemukakan “pembelajaran kooperatif siswa bekerja sama melalui kelompok kecil, mereka saling membantu untuk mempelajari sesuatu materi”. Berdasarkan hal tersebut pembelajaran kooperatif didefinisikan sebagai suatu sistem pembelajaran dimana siswa diberi kesempatan untuk menyelesaikan masalah, menyelesaikan tugas untuk mencapai tujuan bersama, dalam suatu kelompok heterogen yang anggotanya 4 sampai 5 orang. Serangkaian kegiatan belajar yang diarahkan siswa dalam bentuk kelompok-kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja sama untuk memaksimalkan hasil belajar.

Mulyasa (2017) mengemukakan tujuan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) yaitu: 1. meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. 2. Penerimaan terhadap perbedaan individu. 3. Pengembangan keterampilan sosial Tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif ialah mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja siswa dalam bidang akademik karena pengerjaan tugas secara individu dan kelompok, hal tersebut dapat pula membantu siswa dalam kemampuan bersosialisasi serta cara bekerjasama, dan mampu berkolaborasi membentuk kelompok pembelajaran.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Pendekatan Kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015:13) menjelaskan bahwa “Pendekatan Kuantitatif merupakan penelitian berupa angka dan dianalisis menggunakan statistik”. Penelitian Kuantitatif dalam penelitian ini berupa skor dari angket mengenai kesiapan sekolah berdasarkan persepsi pendidik. Sedangkan jenis Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen.

Adapun, metode yang digunakan dalam

penelitian ini adalah untuk mengungkap pengaruh suatu perlakuan yaitu penerapan pembelajaran yang diterapkan pada kelompok eksperimen terhadap pembelajaran matematika bilangan romawi biasa melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif dan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Eksperimen yang dilakukan pada penelitian ini dikategorikan sebagai eksperimen semu (*quasi experiment*). Menurut Sugiyono (2015:116) penelitian *quasi experiment* merupakan penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Sinjai Selatan dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VII C dan VII D SMP Negeri 1 Sinjai Selatan. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi, Teknik tes (*pre-test dan post-test*), dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Data mengenai hasil observasi dianalisis secara kualitatif sedangkan data hasil belajar siswa dianalisis secara kuantitatif melalui analisis deskriptif yaitu digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan tanpa maksud untuk membuat kesimpulan atau generalisasi yang dapat diterapkan secara publik, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum Fx}{n}$$

M = Mean (rata-rata)

$\sum Fx$ = jumlah siswa seluruhnya

n = jumlah sampel seluruhnya

HASIL PENELITIAN

Hasil

Gambaran Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match.

Deskripsi proses pembelajaran dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang proses pembelajaran siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sinjai Selatan berupa pembelajaran Matematika materi Bilangan Romawi, baik pada kelompok

kontrol maupun kelompok eksperimen dengan menggunakan *Model Cooperative Learning Tipe Make A Match*. Proses pembelajaran yang dimaksud tentang keberhasilan menggunakan media yaitu pada kelas eksperimen siswa mendapatkan nilai yang sangat memuaskan setelah proses pembelajaran menggunakan media perbandingannya cukup jauh karna sebelum menggunakan media siswa hanya diberikan penjelasan menggunakan metode ceramah yang menyebabkan siswa banyak yang merasa bosan mendengarnya.

Adanya perbedaan hasil belajar siswa setelah penggunaan *Model Cooperative Learning Tipe Make A Match* dilihat dengan pelaksanaan Pretest. Adapun Pretest bertujuan untuk melihat kemampuan atau hasil belajar awal siswa sebelum penggunaan model *Cooperative Learning Tipe Make A Match* terhadap Materi Bilangan Romawi kelas VII SMPN 1 Sinjai Selatan. Berdasarkan hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika Materi Bilangan Romawi setelah pretest pada kelompok eksperimen yaitu:

Hasil pretest kelompok eksperimen:

1. Jumlah siswa yang berada pada nilai angka 85 sampai 100 yaitu terdapat 0 siswa dengan presentase (0%) yang berada pada kategori sangat tinggi;
2. Siswa yang mendapatkan nilai pada kisaran 65 sampai 84 yaitu terdapat 2 siswa dengan presentase (13,33%) yang berada pada kategori tinggi yang disebabkan karena siswa kurang termotivasi dan kurang percaya diri dalam menjawab soal yang sudah diberikan guru;
3. Siswa yang mendapatkan nilai pada kisaran angka 55 sampai 64 yaitu terdapat 3 siswa dengan presentase (20%) yang berada pada kategori cukup;
4. Siswa yang berada pada nilai angka 35 sampai 54 terdapat 6 siswa dengan presentase (40%) yang berada pada kategori rendah yang disebabkan siswa lebih aktif bermain dan asik berbicara dengan temannya pada saat diberikan metode ceramah oleh guru;
5. Siswa yang berada pada nilai angka 0 sampai 34 yang terdapat 4 siswa dengan presentase (26,67%) yang berada pada kategori sangat rendah yang disebabkan siswa yang kurang memahami materi selama proses pembelajaran berlangsung.

Pengaruh Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bilangan Romawi Kelas VII Di SMP Negeri 1 Sinjai Selatan

Analisis Statistik Deskriptif

Hasil posttest kelompok eksperimen jumlah siswa yang berada pada nilai angka 85 sampai 100 yaitu terdapat 8 siswa dengan presentase (53,33%) yang berada pada kategori sangat tinggi yang disebabkan oleh siswa lebih siap dalam menjawab soal yang sudah diberikan guru serta siswa lebih semangat dan aktif dalam menerima pelajaran menggunakan *Model Cooperative Learning Tipe Make A Match* selama proses pembelajaran, sementara itu siswa yang mendapatkan nilai pada kisaran 65 sampai 85 yaitu terdapat 5 siswa dengan presentase (33,33%) yang berada pada 50 kategori tinggi, dan siswa yang mendapatkan nilai pada kisaran angka 55 sampai 64 yaitu terdapat 2 siswa dengan presentase (13,33%) yang berada pada kategori cukup.

Hasil posttest kelompok kontrol jumlah siswa yang berada pada nilai angka 85 sampai 100 yaitu terdapat 0 siswa dengan presentase (0%) yang berada pada kategori sangat tinggi yang disebabkan lebih sedikit dari pada kelompok eksperimen karena siswa lebih aktif dibandingkan dengan kelas kontrol, sementara pada siswa yang berada pada nilai angka 65 sampai 84 yaitu terdapat 6 siswa dengan nilai presentase (0,4%) yang berada pada kategori tinggi yang disebabkan oleh kesiapan siswa yang kurang, siswa yang berada pada nilai angka 55 sampai 64 terdapat 5 siswa dengan presentase (33,33%) yang berada pada kategori cukup sementara siswa yang berada pada nilai angka 35 sampai 54 terdapat 1 siswa dengan presentase (0,06%) yang berada pada kategori rendah yang disebabkan siswa lebih aktif bermain pada saat diberikan metode ceramah oleh guru, dan siswa yang berada pada nilai angka 0 sampai 34 yang terdapat 3 siswa dengan presentase (0,2%) yang berada pada kategori sangat rendah yang disebabkan siswa yang kurang memahami materi dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh t hitung sebesar 5,57 sedangkan nilai t tabel dengan dk = 28 pada taraf signifikan 5 % diperoleh nilai t tabel sebesar 1,70. Karena nilai t

hitung > t tabel yakni $5,57 > 1,70$ maka hipotesis nol (H_0) yaitu “tidak adanya perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan menggunakan penerapan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match. dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match pada mata pelajaran Matematika materi Bilangan Romawi di kelas VII SMP Negeri 1 Sinjai Selatan” dinyatakan ditolak dan hipotesis kerja (H_1) yaitu “adanya perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match pada mata pelajaran Matematika materi Bilangan Romawi di kelas VII SMP Negeri 1 Sinjai Selatan” dinyatakan diterima, hasil belajar pada kelompok eksperimen yang diajar dengan menggunakan *Model Cooperative Learning Tipe Make A Match* lebih tinggi. Maka dapat dikatakan bahwa penggunaan *Model Cooperative Learning Tipe Make A Match* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi Bilangan Romawi di kelas VII SMP Negeri 1 Sinjai Selatan

Pembahasan

Hasil belajar merupakan peristiwa yang bersifat internal dalam arti suatu yang terjadi dalam diri seseorang. Perubahan tersebut dimulai dari adanya perubahan kognitif yang kemudian berpengaruh kepada perilaku. Edi (2018:9) mengemukakan tiga aspek yang diukur dalam hasil belajar meliputi: (1). Ingatan adalah kemungkinan untuk mengingat, mengenal kembali atau menghafal fakta yang diajarkan. (2). Pemahaman adalah kemampuan mengerti. Seseorang yang memahami hal baru dapat memberi penjelasan atau gambaran tentang hal tersebut baik yang bersifat umum maupun khusus. Bila demikian siswa tersebut dapat menguraikan dengan tepat apa yang telah dipelajari, dengan kata dan caranya sendiri. (3). Penerapan adalah setelah siswa tahu dan mengerti apa yang diajarkan, siswa harus pula mampu menerapkan dalam hubungan berbagai macam keadaan atau masalah yang setiap kali timbul. Proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match dapat menumbuhkan kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang diberikan.

Penelitian yang menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian diketahui bahwa terjadi perbedaan yang signifikan antara yang menggunakan Penerapan *Model Cooperative Learning Tipe Make A Match* sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas kedua sebagai kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan seperti proses pembelajaran pada umumnya dengan pembelajaran konvensional. Frank Lyman dalam Rusman (2011) menyatakan bahwa “*make a match* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk berpikir mandiri, mencari pasangan yang cocok kemudian berdiskusi dengan pasangan lain untuk menghasilkan konsep yang sama. Tujuan model pembelajaran *make a match* adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dan memudahkan siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat’. Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran komparatif, guru perlu menyiapkan dokumen-dokumen yang diperlukan untuk proses belajar mengajar, khususnya guru perlu menyiapkan dokumen-dokumen yang sesuai dengan model pembelajaran *make a match*.

Langkah- langkah strategi *make a match* dimulai dengan mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal. Menurut Rusman (2011) Ada beberapa langkah dalam menerapkan strategi pembelajaran kooperatif *make a match*, yaitu: (a) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk diulas, bagian dari pertanyaan kuis dan bagian lain dari lembar jawaban. (b) Guru membagikan kartu, setiap siswa menerima kartu tanya jawab. (c) guru meminta setiap siswa untuk memikirkan jawaban/pertanyaan dari kartu yang mereka pegang. (d) guru meminta siswa untuk menemukan pasangan kartu yang cocok dengan kartu mereka. (e) Guru memberikan poin kepada siswa yang dapat menyamai sebelum waktu yang ditentukan. (f) guru memberikan sanksi yang telah disepakati bersama jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya setelah batas waktu yang ditentukan. (g) setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa tidak mendapatkan kartu yang sama dengan sebelumnya. dan (h) guru bersamasama siswa menyimpulkan pelajaran pada akhir pertemuan.

Sesuai dengan hasil yang diperoleh dari nilai posttest yang telah dianalisis maka pengaruh Penerapan *Model Cooperative Learning Tipe*

Make A Match pada mata pelajaran Matematika materi Bilangan Romawi di kelas VII SMP Negeri 1 Sinjai Selatan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa saat guru menggunakan *Model Cooperative Learning Tipe Make A Match* pada proses pembelajaran, siswa dapat lebih memahami isi pesan yang disampaikan dengan mudah, siswa menjadi antusias mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kolaboratif menggunakan *Model Cooperative Learning Tipe Make A Match*. Pembelajaran dengan menggunakan *Model Cooperative Learning Tipe Make A Match* berpengaruh positif terhadap proses belajar siswa di kelas karena memiliki format penyajian yang dalam hal ini materi yang diberikan tidak lagi terpisah-pisah. Guru yang menggunakan media tersebut tidak hanya dapat menyajikan materi berupa materi yang dapat dibaca siswa, tetapi juga dapat menyajikan permainan yang menyenangkan kepada siswa. Berdasarkan observasi siswa, terlihat bahwa siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Menurut Skinner teori kondisioning yang dikutip Gladler (dalam Ibrahim, 2011:7) “menyatakan bahwa hasil belajar merupakan respon (tingkah laku) yang baru”. Pada dasarnya respon yang baru itu sama pengertiannya dengan tingkah laku (pengetahuan, sikap, keterampilan) yang baru. Pembelajaran matematika dengan penerapan *Model Cooperative Learning Tipe Make A Match* lebih bermotivasi karena materi yang disajikan sangat menyenangkan dan lebih bermakna karena pada proses pembelajaran siswa diajak untuk bermain dan berkontribusi sesuai dengan model pembelajaran yang diajarkan.

Guru memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Guru memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar, karena proses dan persiapan guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar sebaiknya guru harus mempersiapkan terlebih dahulu baik materi, media dan alat bantu lainnya sehingga hasil belajar siswa tidak terpengaruhi oleh ketidaksiapan guru mengajar. Sudjana (2019:40) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu “bakat pelajar, waktu yang tersedia untuk belajar, waktu yang

diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran, kualitas pengajaran dan kemampuan individu. Hasil penelitian di atas menunjukkan pentingnya penerapan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match pada kelas eksperimen pembelajaran matematika dapat berlangsung lebih optimal dibandingkan kelas kontrol sehingga mempengaruhi kemampuan belajar siswa dalam menyelesaikan soal matematika materi bilangan romawi yang menuntut penerapan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match sesuai tuntutan materi pelajaran matematika di sekolah menengah pertama.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Model Make A Match* mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model ini adalah dapat membuat siswa lebih dinamis, kreatif dan inovatif serta meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat melatih kedisiplinan siswa dalam proses pembelajaran. Kelemahan model ini adalah memerlukan persiapan yang matang. Jika model ini tidak dipersiapkan dengan matang, Anda akan membutuhkan waktu lama untuk mempersiapkannya. Selain itu, kelemahan model ini adalah jika dilakukan terus menerus akan membosankan bagi siswa. Motivasi sangat erat kaitannya dengan keberhasilan akademik siswa, oleh karena itu guru berusaha meningkatkan motivasi siswa melalui proses pembelajaran yang dilakukan. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa: 1. Gambaran terhadap Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match* pada hasil pretest dan posttest menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang positif selama proses pembelajaran berlangsung. 2. Ada pengaruh dalam Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika materi Bilangan Romawi di kelas VII SMP Negeri 1 Sinjai Selatan.

Sebaiknya dalam pelaksanaan proses pembelajaran perlu diadakan variasi, seperti penggunaan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak monoton yang dapat menimbulkan kejenuhan pada siswa, dan memberi kebebasan kepada siswa untuk lebih berkreatifitas dan mengembangkan

kemampuannya dengan baik sehingga tidak menitikberatkan bahwa sumber belajar hanya pada guru.

DAFTAR RUJUKAN

- Edi . A. (2018). *Pengaruh Tingkat Kecerdasan dan Interaksi Belajar Matematika terhadap Prestasi belajar Matematika siswa di SMPN 2 alibening*. Skripsi. IAIN Metro.
- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara.
- Ibrahim, N. (2011). *Pemanfaatan Tutorial Audio Interaktif untuk perataan Hasil Belajar*, jurnal pendidikan dan kebudayaan.
- Mulyasa. (2017). *Menjadi guru Profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Slavin, R.E. (2015). *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Nusamedia.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, N. (2019). *Dasar-dasar proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Allgesindo.
- Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta