



Pengaruh Model *Make A Match* Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Keterampilan Berhitung Siswa Kelas II SD Negeri Sukosari Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang

Arumsari Okta Irawati^{1*}, Rasidi², Kun Hisnan Hajron³

¹ PGSD/FKIP, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

² PGSD/FKIP, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

³ PGSD/FKIP, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

*email: arum40447@gmail.com

DOI:

Abstract

This study aims to determine the effect of The Effect Of The Make A Match Model With Ular Tangga Media Arithmetic Skills. This research was conducted on second grade of elementary state school of Sukosari Bandongan Regency, Magelang District. This research method is experimental with One Group Pretest-Posttest design model. The subjects were chosen by total sampling. Samples taken as many 30 student of the experimental group. Method of data completion is done by using test. Test the validity test of instrument by using the formula product moment, and reliability test using cronbach alpha formula by SPSS for windows version 25.00. Data analysis using parametric statistic technique that is Paired Sample T test by SPSS for windows version 25.00. The results showed that there was a difference in the average value of the Arithmetic Skills experimental class learning outcomes for the pretest 72,83 and posttest 87,00 The average difference between the pretest and posttest scores was 14,17. The hypothesized data with Asym sig is $0.000 < 0.05$. This means that the hypothesis states that the Make A Match Model assisted by the Ular Tangga Media affects the Arithmetic Skills for Class 2 Elementary School students in Sukosari, Bandongan Regency, Magelang District.

Keywords: *Arithmetic Skills; Make A Match; Ular Tangga Media*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Make A Match* berbantuan Media Ular Tangga terhadap Keterampilan Berhitung Kelas 2 Sekolah Dasar Negeri Sukosari Kabupaten Magelang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Pre-eksperimental Design* dengan model *One Group Pretest Posttest Design*. Subjek penelitian dipilih secara Total Sampling. Sampel yang diambil sebanyak 30. Metode pengumpulan data dilakukan dengan tes. Uji validitas tes dengan menggunakan rumus *product moment* sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha* dengan bantuan program *SPSS for windows versi 25.00*. Analisis data menggunakan teknik statistik parametrik yaitu uji *Paired Sample T test* dengan bantuan program *SPSS for windows versi 25.00*. Hasil penelitian membuktikan terdapat perbedaan nilai rata-rata keterampilan berhitung kelas eksperimen adalah untuk *pretest* 72,83 dan *posttest*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

87,00.. Selisih rata-rata nilai *pretest dan posttest* adalah 14,17. Data hasil hipotesis dengan *Asym sig* sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya hipotesis menyatakan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media Ular Tangga berpengaruh terhadap Keterampilan Berhitung Kelas 2 Sekolah Dasar Negeri Sukosari Kabupaten Magelang

Kata Kunci: Media Ular Tangga, Make A Match, Keterampilan Berhitung

1. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan yang sangat pesat tidak terlepas dari peran keterampilan berhitung. Seorang siswa dapat dikatakan memiliki keterampilan berhitung apabila siswa tersebut mampu melakukan sebuah aktivitas menyelesaikan tugasnya dalam berhitung yang merupakan salah satu cabang matematika dan penting dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tidak sedikit siswa yang beranggapan bahwa matematika itu sebagai ilmu yang sukar. Anggapan matematika sebagai mata pelajaran yang sukar membuat siswa SD semakin takut untuk belajar matematika. Sikap tersebut mengakibatkan mereka semakin tidak suka dengan pelajaran matematika, sehingga berdampak pada perolehan prestasi belajar matematika siswa yang rendah. Berdasarkan data UNESCO, mutu pendidikan matematika di Indonesia berada pada peringkat 34 dari 38 negara yang diamati. Data lain yang menunjukkan rendahnya prestasi matematika siswa Indonesia dapat dilihat dari hasil survei terhadap 78 negara dalam pembelajaran matematika, dimana Indonesia mendapatkan peringkat ke 72 di bawah Brasil dan Argentina.

Salah satu ciri dari mata pelajaran matematika yang telah dikenal oleh masyarakat pada umumnya adalah keterampilan berhitung. Keterampilan berhitung siswa merupakan salah satu kemampuan dasar yang wajib dimiliki oleh siswa sekolah dasar terutama kelas rendah. Keterampilan berhitung sangatlah bermanfaat dalam kegiatan sosial, seperti menghitung jumlah barang yang akan dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut ([Sudjiono, 2008](#)) menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Keterampilan berhitung harus dikuasai siswa sejak kelas rendah karena dalam kehidupan tidak lepas dari keterampilan berhitung. Proses peningkatan keterampilan berhitung tentunya terdapat beberapa permasalahan atau hal yang menjadi penghambat. Beberapa permasalahan tersebut, perlu dilakukan inovasi model yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Sukosari pada siswa kelas 2 yang terdiri dari 30 siswa. Hasil dari observasi tersebut ditemukan beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Pertama, motivasi belajar siswa dengan pelajaran matematika masih rendah. Kondisi ini dapat dibuktikan dengan banyak siswa yang tidak fokus saat pembelajaran. Pola pikir siswa beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit sehingga berpengaruh terhadap semangat siswa tersebut dalam pembelajaran matematika. Kedua, prestasi belajar siswa dalam bidang matematika juga masih rendah. Pencapaian nilai siswa banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan. Hasil observasi menunjukkan bahwa 25 dari 30 siswa kelas 2 di SDN Sukosari belum mencapai kriteria ketuntasan. Kriteria ketuntasan pelajaran matematika adalah 65 sedangkan nilai rata-rata yang didapat siswa dalam pembelajaran matematika adalah 60. Ketiga, model pembelajaran guru yang dipakai kurang maksimal untuk keterampilan berhitung. Model pembelajaran yang sering di pakai oleh guru adalah model

pembelajaran ceramah. Sedangkan setiap materi pembelajaran harus menggunakan model yang berbeda karena tujuan pembelajarannya juga berbeda. Penggunaan model pembelajaran ceramah kurang melibatkan siswa sehingga menjadikan siswa kurang aktif, dengan demikian tidak sedikit siswa yang kurang memahami materi namun malu untuk bertanya.

Penyebab permasalahan yang muncul dalam kemampuan berhitung siswa kelas 2 di SDN Sukosari karena faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal penyebab permasalahan yang terjadi yaitu pola pikir siswa yang beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit. Faktor eksternal penyebab permasalahan itu terjadi yaitu berasal dari aspek keluarga maupun aspek sekolah. Penyebab permasalahan dari aspek keluarga yaitu kurangnya pengawasan dan motivasi orang tua terhadap proses belajar siswa. Penyebab permasalahan dari aspek sekolah yaitu pemilihan model pembelajaran yang digunakan dan relasi guru dengan siswa.

Upaya yang telah dilakukan oleh aspek sekolah terutama oleh guru untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan melakukan perubahan penggunaan model pembelajaran. Guru menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan sajian atau tanya jawab lisan yang terkait dengan dunia nyata. Penggunaan model ini hasilnya beberapa siswa menjadi paham materi yang belum dipahami namun ada beberapa siswa yang tetap tidak paham dikarenakan tidak sedikit siswa yang malu untuk bertanya. Kelemahan dari upaya yang telah dilakukan oleh guru untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu kurang adanya dukungan model pembelajaran berupa media pembelajaran sehingga siswa cenderung lebih pasif dan tidak bisa mengeksplor keterampilan yang dimiliki. Perlu adanya inovasi untuk memaksimalkan upaya yang telah dilakukan oleh guru untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dengan bantuan media ular tangga.

Model pembelajaran erat kaitannya dengan gaya belajar siswa dan gaya guru dalam mengajar. Kemudian dijelaskan lebih lanjut oleh ([Rusman, 2012](#)) yang mengemukakan model pembelajaran merupakan suatu pola dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. ([Soekamto, 2010](#)) menjelaskan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan sebuah pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam mengimplementasikan kegiatan belajar mengajar. Pendapat tersebut ditegaskan kembali oleh ([Huda, 2013: 72](#)) model pembelajaran merupakan sesuatu yang berdampak pada kegiatan belajar mengajar yang bisa digunakan oleh guru untuk mencapai sarana-sarana intruksional kedalam kurikulum guna mencapai kemampuan mengajar yang lebih besar. Berdasarkan beberapa pendapat ahli yang membahas mengenai model pembelajaran, maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah pola yang berdampak kepada proses pembelajaran yang dilaksanakan secara sistematis, intruksional berlandaskan teori sehingga memberikan pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran *Make a Match* perlu dilakukan karena model pembelajaran ini paling sesuai untuk pembelajaran di kelas rendah. Selain itu, pemilihan model *Make a Match* juga melibatkan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa yang pasif menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang relevan tentang *Make a Match* yaitu menurut ([Wahab & Azis, 2007](#)) model *make a match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan

penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berfikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu.

Menurut (Anita Lie, 2002) model pembelajaran *Make a Match* adalah teknik yang dikembangkan Loma Curran (1994) teknik dimana siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan, model pembelajaran ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Model pembelajaran *Make a Match* akan lebih maksimal untuk keterampilan berhitung siswa dengan bantuan sebuah media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang mampu memaksimalkan model pembelajaran *Make a Match* adalah media ular tangga. Pemilihan media ular tangga di anggap mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make a Match* karena siswa kelas rendah masih dalam lingkungan bermain sehingga pemilihan media ular tangga mampu mengajak siswa untuk belajar sambil bermain. Hal ini didukung oleh penelitian yang relevan tentang media ular tangga yaitu menurut (Ratnaningsih, 2014: 6) media ular tangga memiliki manfaat memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran sambil bermain dan mengembangkan daya pikir anak.

2. Metode

2.1. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. (Sugiyono, 2015) Metode penelitian eksperimen diartikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs*, karena desain ini belum merupakan eksperimen yang sungguh-sungguh. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode eksperimen, desain yang digunakan adalah desain *one group pretest-posttest*. Teknik Sampling adalah teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2015). Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan total sampling. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes pilihan ganda sebagai instrumen penelitian. Menurut (Arikunto & Suharmi, 2013) mengutarakan, bahwa tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji parametrik yaitu *Paired Sample T Test* berbantuan IBM SPSS 25. Alur dalam penelitian ini terbagi atas tiga tahapan yaitu pengukuran awal atau (*pretest*), pemberian perlakuan atau (*treatment*) dan pengukuran akhir atau (*posttest*).

2.2. Subjek Penelitian

Teknik sampling atau teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel adalah *total sampling*. Sampel yang diambil sebanyak 30 siswa kelas II SD Negeri 2 Sukosari Tahun Ajaran 2021/2022

2.3. Metode dan Instrumen Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes pilihan ganda yang sudah disesuaikan dengan indikator kemampuan berhitung. Pada penelitian ini menggunakan tes tertulis yaitu berupa 20 butir soal *pretest* dan *posttest*, siswa diberikan *pretest* dengan tujuan untuk mengetahui ketrampilan berhitung siswa sebelum dilakukannya perlakuan. Perlakuan yang diberikan kepada siswa berupa penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media ular tangga sebanyak tiga kali pertemuan. Setelah dilakukan perlakuan kemudian siswa diberikan *posttest*. Indikator hasil belajar meliputi siswa mampu memahami kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah tentang penjumlahan dan pengurangan dengan benar dan siswa mampu melakukan penjumlahan dan pengurangan dengan teknik menyimpan dengan cara panjang dan cara pendek dengan benar.

2.4. Teknik Analisis Data

Uji normalitas penelitian menggunakan uji *kolmogrof smirnov* dan uji homogenitas. Untuk uji hipotesis penelitian ini menggunakan Statistik *Parametrick* yang dilakukan dengan menggunakan uji *Paired Sample T Test*

3. Hasil dan pembahasan

3.1 Diskripsi Data Penelitian

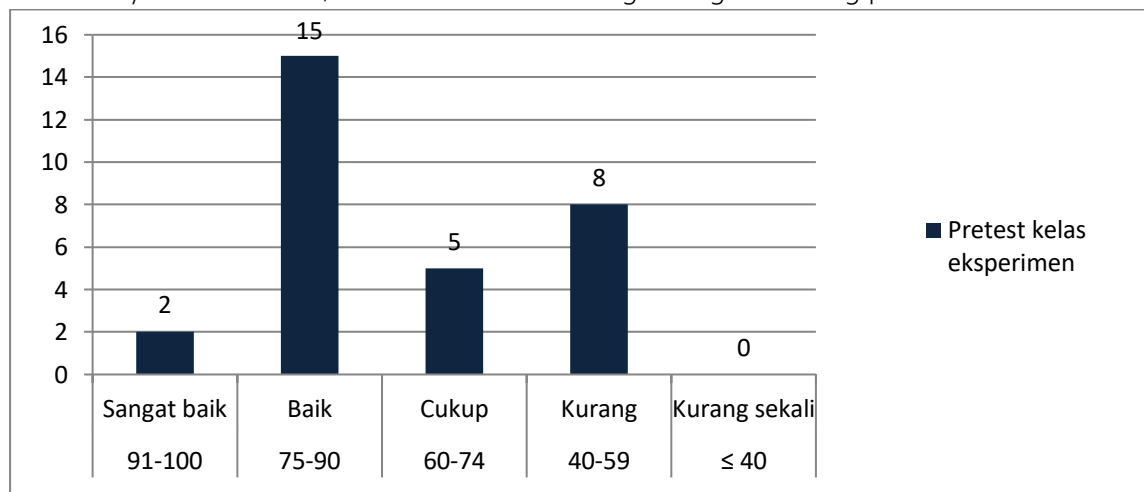
Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu pengukuran awal (*pretest*), perlakuan atau *treatment*, dan pengukuran akhir atau *posttest*. Adapun hasil yang diperoleh berupa data hasil *pretest* dan *posttest*, uji prasyarat analisis data, uji hipotesis. *Pretest* diambil dengan menggunakan instrumen tes pilihan ganda. Adapun hasil *pretest* siswa yang disajikan pada Tabel 1

Tabel 1 Hasil Pretest

Interval	Kategori	<i>Pretest kelas eksperimen</i>	Persentase(%)
91-100	Sangat baik	2	6,66%
75-90	Baik	15	50%
60-74	Cukup	5	16,66%
40-59	Kurang	8	26,66%
≤ 40	Kurang sekali	0	0
	Jumlah siswa	30	100%
Nilai Terendah		40	
Nilai Tertinggi		95	
Rata-Rata		72,83	

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan data hasil *pretest* tersebut dapat diperoleh data bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 72,83. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 40 sedangkan nilai tertinggi siswa adalah 95. Data interval nilai 91-100 terdapat sebanyak 2 siswa, 75-90 sebanyak 15 siswa, 60-74 sebanyak 5 siswa, dan 40-59 sebanyak 8 orang. Data interval 91-100 masuk dalam

kategori sangat baik, interval 75-90 masuk kategori baik, interval 60-74 masuk dalam kategori cukup, interval 40-59 masuk dalam kategori kurang, dan interval ≤ 40 masuk dalam kategori kurang sekali. Data hasil *pretest* tersebut, kemudian dirincikan dengan diagram batang pada Gambar 1.:



Gambar 1 Diagram Batang Hasil Pretest

Berdasarkan Gambar 1 diagram hasil *pretest* tersebut dapat diperoleh data, 2 siswa masuk kategori sangat baik, 15 siswa masuk kategori baik, 5 siswa masuk kategori cukup, dan 8 siswa masuk kategori kurang baik. Nilai rata-rata (*mean*) sebesar 72,83, nilai tertinggi sebesar 95, nilai terendah sebesar 40.

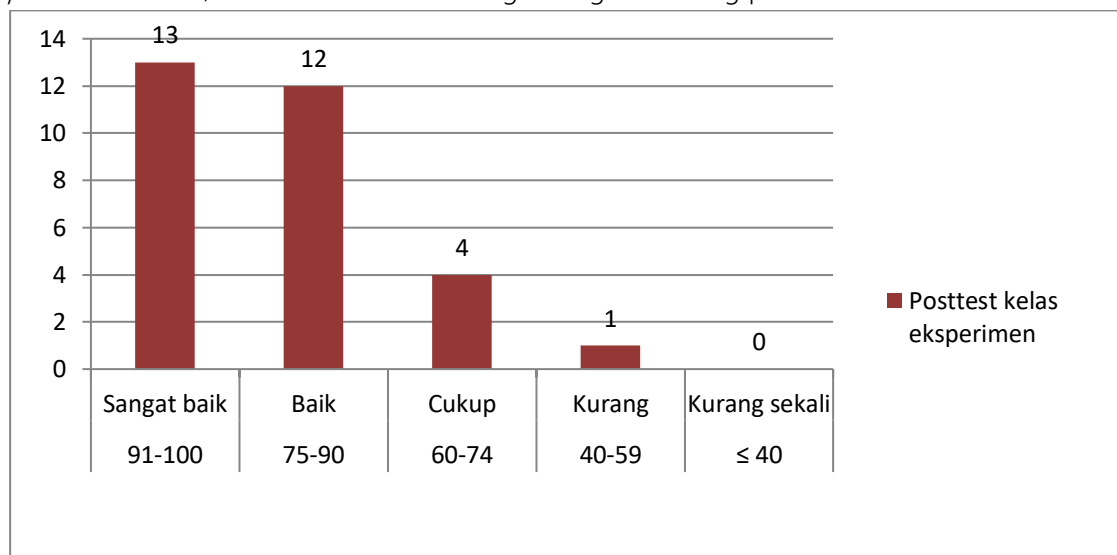
Kegiatan penelitian diakhiri dengan melakukan pengukuran akhir setelah diberi perlakuan yaitu *posttest*. *Posttest* dilakukan dengan memberikan kembali soal yang sebelumnya digunakan untuk *pretest*. Tabel hasil *posttest* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Posttest

Interval	Kategori	<i>Posttest kelas eksperimen</i>	Persentase (%)
91-100	Sangat baik	13	43,33%
75-90	Baik	12	40%
60-74	Cukup	4	13,33%
40-59	Kurang	1	3,33%
≤ 40	Kurang sekali	0	0
	Jumlah siswa	30	100%
	Nilai Terendah	55	
	Nilai Tertinggi	100	
	Rata-Rata	87,00	

Berdasarkan Tabel 2 data hasil *posttest* tersebut dapat diperoleh data bahwa rata-rata nilai *posttest* siswa adalah 87,00. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 55 sedangkan nilai tertinggi siswa adalah 100. Data interval nilai 91-100 terdapat sebanyak 13 siswa, 75-90 sebanyak 12 siswa, 60-74 sebanyak 4 siswa, dan 40-59 sebanyak 1 orang. Data interval 91-100 masuk dalam kategori sangat baik, interval 75-90 masuk kategori baik, interval 60-74 masuk dalam kategori cukup, interval 40-59

masuk dalam kategori kurang, dan interval ≤ 40 masuk dalam kategori kurang sekali. Data hasil *posttest* tersebut, kemudian dirincikan dengan diagram batang pada Gambar 2.



Gambar 2 Diagram Batang Hasil Posttest

Berdasarkan Gambar 2 diagram hasil *posttest* tersebut dapat diperoleh data, 13 siswa masuk dalam kategori sangat baik, 12 siswa masuk dalam kategori baik, 4 siswa masuk dalam kategori cukup, dan 1 siswa masuk dalam kategori kurang. Nilai rata-rata (*mean*) sebesar 87,00, nilai tertinggi sebesar 100, dan nilai terendah sebesar 55.

Pada penelitian ini setelah diketahui data *pretest* dan *posttest*, selanjutnya uji analisis data. Uji analisis data dilakukan untuk mengetahui data yang telah diperoleh berdistribusi normal atau tidak, uji ini dinamakan uji normalitas. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Kolmogorof Smirnof* dengan bantuan aplikasi *SPSS Statistic* versi 25. Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 3

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

		<i>Unstandardis ed Residual</i>
N		30
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	.0000000
	<i>Std. Deviation</i>	8,35103146
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.126
	<i>Positive</i>	.126
	<i>Negative</i>	-.084
<i>Test Statistic</i>		.126
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.200 ^{c,d}

Berdasarkan Tabel 3 output, diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05. Maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *kolmogorov-smirnov*, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Uji prasyarat selanjutnya yaitu uji homogenitas. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig
pretest- posttest	Based on mead	2,146	1	58	0,148
	Based on median	2,371	1	58	0,129
	Based on median and with adjusted df	2,371	1	57,057	0,129
	Based on trimmed mean	2,153	1	58	0,148

Berdasarkan Tabel 4 hasil uji homogenitas menggunakan uji statistik *levene* diketahui bahwa nilai *sig.* pada data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,148 sehingga dapat dinyatakan data memiliki varian yang sama atau homogen.

Setelah uji normalitas dan homogenitas diketahui dalam uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji statistik parametric yaitu *Paired Sample T Test*. Uji hipotesis ini dilakukan dengan bantuan aplikasi *SPSS Statistic versi 25* dengan membandingkan hasil *Pretest* dan *Posttest*. Uji hipotesis yang digunakan adalah asil perhitungan dari uji *Paired Sample T test* yang kemudian dibandingkan dengan taraf *Sig.* 0,05. Jika nilai *Sig.* < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jika nilai *Sig.* > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil analisis data disajikan dalam Tabel 5

Tabel 5 Output Paired Samples Correlations

Pair	1	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	T	df	Sig.(2tailed)
Pretest- Posttest		-14,167	11,528	2,105	-18,471	-9,862	-6,731	29	.000

Berdasarkan Tabel 5 *Output Paired Samples Test*, diketahui nilai *sig.(2-tailed)* adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* yang artinya ada pengaruh model *make a match* berbantuan media ular tangga terhadap keterampilan berhitung siswa kelas 2 SD Negeri Sukosari Magelang.

Tujuan menerapkan model *Make A Match* menurut (Fachrudin,2009) adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok. (Shoimin, 2014) berpendapat bahwa dengan menerapkan *Make A Match* harus di dukung dengan keaktifan siswa, sehingga dalam siklus II melakukan perbaikan agar siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. (Trianto, 2011) mengemukakan bahwa penggunaan media dan bahan ajar dimaksudkan agar anak dapat bereksplorasi dengan benda-benda lingkungan sekitarnya.

4. Kesimpulan (dalam bentuk paragraph - bahasa indonesia)

Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dengan bantuan media ular tangga dapat mempengaruhi keterampilan berhitung siswa kelas II di SD Negeri Sukosari Bandongan. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan membandingkan nilai yang diperoleh siswa dalam mengerjakan soal *pretest* dan soal *posttest*. Rata-rata nilai *pretest* adalah 72,83 dan *posttest* 87,00. Selisih rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* adalah 14,17. Data hasil hipotesis dengan *Asym sig*= $0,000 < 0,05$.

Artinya uji hipotesis yang menyatakan bahwa model *Make A Match* berbantuan Media Ular Tangga berpengaruh terhadap Keterampilan Berhitung Siswa Kelas 2 SD Negeri Sukosari Bandongan.

5. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada kepala sekolah, guru, dan siswa sekolah dasar yang telah bersedia menjadi subjek penelitian, serta semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian penelitian ini.

Referensi

- Anita Lie. (2007). *Kooperatif Learning (Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas)*. Jakarta: Grasindo.
- Arikunto, & Suharmi. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik, Edisi. Revisi VI*. PT Rineka Cipta.
- Fachrudin, I. (2009). *Desain Penelitian Model Pembelajaran Make A Match*. Malang.
- Hikmawati, F. (2017). *Metodologi Penelitian*. PT Raja Grafindo Persada.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- OECD. (2018). "PISA 2015: PISA Result In Focus". (Diakses pada 2 Oktober 2018)
- Ratnaningsih. N. N. (2014). "Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogoporo". *Skripsi*. Sleman : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pres.
- Soekamto, D. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Kencana.
- Sudijono, A. (2008). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, & Azis, A. (2007). *Metode dan ModelModel Mengajar*. Alfabeta.
-