

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA MADRASAH TSANAWIYAH MIFTAHUL FALAH JAKARTA

Kartika Mariskhana
Universitas Bina Sarana Informatika/ Sistem Informasi
kartika.kma@bsi.ac.id

Cara Sitasi: Mariskhana K, (2020), Penerapan Metode Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Madrasah Tsanawiyah Miftahul Falah Jakarta 20 (1), 11-15 .Retrieved from <https://doi.org/10.31294/jc.v19i2>

Abstract - *This study aims to 1) increase social studies motivation and learning outcomes through the application of cooperative learning methods make a match in class VII students of Madrasah Tsanawiyah Miftahul Falah Jakarta 2019/2020 Academic Year. 2) improve the learning outcomes of social studies through the application of cooperative learning methods make a match to students of class VII Madrasah Tsanawiyah Miftahul Falah Jakarta 2019/2020 Academic Year. This research is a class action research. This research was conducted at the Madrasah Tsanawiyah Miftahul Falah Jakarta in 2019/2020 Academic Year. The subjects in this study were class VII students, amounting to 34 students. Data collection techniques in this study used a questionnaire, observation and tests. Data analysis techniques using quantitative and qualitative descriptive with percentages. The results showed that 1) The use of cooperative learning make a match learning method can increase students' learning motivation especially in Class VII Madrasah Tsanawiyah Miftahul Falah students in Jakarta, as evidenced in pre-cycle students who have learning motivation with a good minimum category reaching 38.24% increased in the first cycle 61.76% and in the second cycle 82.35%. 2) The use of cooperative learning methods make a match can improve student learning outcomes, especially in students of Class VII Madrasah Tsanawiyah Miftahul Falah Jakarta, this can be seen in completeness of student learning, in pre-cycle students who achieve KKM scores of 12 students (35.29%), increased in the first cycle to 17 students (50%) and in the second cycle increased to 29 students (85.29%).*

Keywords: *make a match method, motivation, learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dan inovatif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan dikatakan berhasil apabila siswa atau peserta didik mampu menerima dan paham terhadap kegiatan pembelajaran. Untuk mencapai tujuannya, guru harus dapat menyampaikan materi yang menarik, agar materi dapat dipahami dan dimengerti peserta didik.

Guru diharapkan mampu memberikan materi dengan metode yang menyenangkan dan materi dapat diterima peserta didik dengan mudah. Hal ini disebabkan karena selama ini pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher centered*), tetapi diharapkan pembelajaran itu berpusat pada peserta didik (*student centered*) karena peserta didik akan lebih cepat memahami terhadap suatu materi ketika mereka dilibatkan langsung pada proses pembelajaran.

Peserta didik merasa materi IPS adalah sesuatu yang kurang menarik atau kurang menantang untuk dipelajari. Karena peserta didik merasa materi IPS terlalu banyak hafalan, dan guru selalu hanya memberikan materi dengan cara ceramah sehingga peserta didik menjadi bertambah bosan dan kurang bersemangat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti memilih judul penelitian yaitu, Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Sumber Daya Alam melalui Metode Pembelajaran Cooperative Learning Make A Match pada kelas VIIA Madrasah Tsanawiyah Miftahul Falah Jakarta Tahun Pelajaran 2019/2020

Anita Lie (2008: 56) menyatakan bahwa model pembelajaran tipe Make A Match atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik (Haryati, 2019).

Menurut Rusman (2011: 223) Model Make A Match (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif (Haryati, 2019). Salah satu cara keunggulan teknik ini

adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Kelebihan dan kelemahan model Cooperative Learning tipe Make A Match menurut (Huda, 2013: 253) adalah :

1. Kelebihan model pembelajaran tipe Make A Match antara lain: (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; (2) karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan; (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan (5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.
2. Kelemahan media Make A Match antara lain: (1) jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang; (2) pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya; (3) jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan; (4) guru harus hati-hati dan bijaksana saat member hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu; dan (5) menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Berdasarkan pengertian dan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match adalah suatu teknik pembelajaran Make A Match adalah teknik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam semua mata pelajaran dan tingkat an kelas.

Menurut Jariswandana (2012:83) Motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu (Mariskhana, 2018).

Menurut (Dimiyati & Mujiono, 2006) mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah suatu kekuatan mental yang berupa keinginan, perhatian, kemauan atau cita-cita yang dimiliki peserta didik. Komponen utama motivasi belajar tersebut adalah kebutuhan, dorongan, dan tujuan si pelajar atau peserta didik.

Menurut pendapat Gagne (Wibowo & Marzuki, 2015) mengemukakan bahwa hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesipik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan

mengategorisasi, kemampuan analisis sintesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme jarak jasmani.
5. Sikap yaitu kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap terhadap obyek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Dari beberapa uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu usaha yang dilakukan guru untuk mengetahui kemampuan-kemampuan, perubahan tingkah laku, daya pikir siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian deskripsi. Penelitian yang digunakan adalah penelitian analisis deskripsi yaitu suatu metode penelitian yang mengambil sampel dari suatu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data.

Jenis penelitian merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII MTS Miftahul Falah Jakarta, yang terdiri dari 18 siswa putra dan 16 siswa putri. Pada semester satu Tahun Pelajaran 2019/2020.

Tahapan dalam penelitian ini meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pedoman observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan persentase. Indikator keberhasilan 1) Siswa dianggap telah tuntas belajar jika mencapai nilai minimal di kelas VII MTS Miftahul Falah Jakarta dengan jumlah siswa sebanyak 34 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai September semester ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020 mata pelajaran IPS materi Sumber Daya Alam Hutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penilaian.

a. Pra Siklus

Untuk mengetahui hasil belajar siswa maka sebelum melakukan tindakan, guru memberikan tes hasil belajar. Tes hasil belajar yang memuat tentang materi yang telah diterangkan pada pertemuan sebelumnya. Secara keseluruhan, dibawah ini

memuat nilai mata pelajaran IPS berdasarkan nilai ulangan harian yang diperoleh siswa kelas VII MTS Miftahul Falah Jakarta sebagai berikut:

Tabel 1

Rekapitulasi Hasil Belajar Pra Siklus

No	Nilai	Frekuensi	Prosentase
1	< 75 (KKM)	22	64,71%
2	≥ 75 (KKM)	12	35,29%
Jumlah		30	100

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa yang mencapai nilai KKM 12 siswa (40%), dan siswa yang belum mencapai nilai KKM 18 siswa (60%), hal ini berarti masih banyak siswa yang kurang dari KKM sehingga perlu adanya metode yang tepat untuk meningkatkan prestasi belajar. Berikut hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa selama proses pelaksanaan pembelajaran:

Tabel 2

Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa selama Pembelajaran Pra Siklus

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Baik	0	0%
2	Baik	12	35,29%
3	Sedang	22	64,71%
4	Kurang	0	0%
Jumlah		30	100

Berdasarkan tabel di atas, aktivitas siswa selama pada pra siklus tergolong dalam aktivitas belajar yang sedang, artinya bahwa aktivitas dalam pembelajaran IPS masih bersifat standar. Pada pra siklus terlihat siswa yang mempunyai aktivitas belajar baik sebanyak 12 siswa (35,29%), dan siswa yang mempunyai aktivitas belajar berkategori sedang 20 siswa (64,71%).

b. Siklus I

Berikut hasil pengamatan terhadap kegiatan belajar siswa pada saat siklus I:

Tabel 3

Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa selama Pembelajaran Siklus 1

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Baik	0	0%
2	Baik	17	50%
3	Sedang	17	50%
4	Kurang	0	0%
Jumlah		30	100

Berdasarkan tabel tersebut keaktifan siswa pada siklus I cukup bagus, siswa terlihat aktif saat diskusi, kreativitas terlihat saat tanya jawab dengan satu kelompoknya dan hal tersebut membuat siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kegiatan belajar terlihat menyenangkan terlihat dari antusiasme siswa saat mengikuti pembelajaran dengan metode *make a match*.

Berdasarkan ketuntasan belajar, maka dapat dideskripsikan hasil belajar mata pelajaran IPS pada siklus I sebagai berikut :

Tabel 4

Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I

No	Nilai	Frekuensi	Prosentase
1	< 75 (KKM)	17	50%
2	≥ 75 (KKM)	17	50%
Jumlah		30	100

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dijelaskan bahwa terdapat 17 (50%) siswa yang belum mencapai nilai KKM, dan 17 siswa (50%) sudah mencapai nilai KKM. Berdasarkan hal tersebut, maka pada tahap ini belum memenuhi kriteria ketuntasan tindakan yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu secara klasikal sebesar 80% siswa mencapai nilai KKM.

c. Siklus II

Berdasarkan ketuntasan belajar, maka dapat dideskripsikan hasil belajar mata pelajaran IPS pada siklus II:

Tabel 5

Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa selama Pembelajaran Siklus II

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Baik	9	26,47%
2	Baik	20	58,82%
3	Sedang	5	17,71%
4	Kurang	0	0%
Jumlah		30	100

Berdasarkan tabel tersebut keaktifan siswa pada siklus I cukup bagus, siswa terlihat aktif saat diskusi, kreativitas terlihat saat tanya jawab dengan satu kelompoknya dan hal tersebut membuat siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kegiatan belajar terlihat menyenangkan terlihat dari antusiasme siswa saat mengikuti pembelajaran dengan metode *make a match*.

Berdasarkan ketuntasan belajar, maka dapat dideskripsikan hasil belajar mata pelajaran IPS pada siklus II sebagai berikut :

Tabel 6

Rekapitulasi Hasil Belajar Pra Siklus

No	Nilai	Frekuensi	Prosentase
1	< 75(KKM)	5	14,71%
2	≥ 75 (KKM)	29	85,29%
Jumlah		34	100

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dijelaskan bahwa terdapat 5 (14,71%) siswa yang belum mencapai nilai KKM, dan 29 siswa (85,29%) sudah mencapai nilai KKM. Berdasarkan hal tersebut, maka pada tahap ini dapat memenuhi kriteria ketuntasan tindakan yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu secara klasikal sebesar 80% siswa mencapai nilai KKM.

2. Pembahasan

a. Peningkatan Motivasi Siswa melalui Metode Pembelajaran Cooperative Learning *Make A Match* pada siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Miftahul Falah Jakarta Tahun Pelajaran 2019/2020.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi siswa melalui metode

pembelajaran cooperative learning *make a match* pada siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Miftahul Falah Jakarta Tahun Pelajaran 2019/2020. Berikut rangkuman peningkatan motivasi belajar siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 7.
Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

No	Kategori	Pra Siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1	Sangat Baik	0%	0%	26,47%
2	Baik	35,29%	50%	58,82%
3	Sedang	64,71%	50%	17,71%
4	Kurang	0%	0%	0%

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa, pada pra siklus siswa yang mempunyai motivasi belajar dengan kategori minimal baik mencapai 35,29% meningkat pada siklus I 50% dan pada siklus II 85,29%. Dengan demikian dengan penerapan metode pembelajaran cooperative learning *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Miftahul Falah Jakarta Tahun Pelajaran 2019/2020.

Model pembelajaran ini yang membuat siswa dapat belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Dengan demikian siswa akan tertarik dan mudah menyerap pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan. Selain itu dengan menggunakan metode pembelajaran *cooperative learning make a match*, juga memungkinkan siswa melakukan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan sikap, pemahaman, keterampilannya sendiri dalam arti tidak semata-mata disuapi guru. Namun demikian guru juga mempunyai peran dalam memberikan penugasan terhadap materi yang telah dipelajari oleh siswa. Dengan metode pembelajaran *cooperative learning make a match*, ini siswa akan berusaha secara mandiri untuk mendapatkan informasi mengenai materi yang diajarkan oleh guru, dan guru berusaha untuk menciptakan suasana yang menyenangkan di kelas sehingga suasana belajar akan kondusif dan menyenangkan. Dengan adanya suasana belajar yang menyenangkan maka akan menumbuhkan motivasi belajar pada siswa dalam pembelajaran IPS yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

b. Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Pembelajaran Cooperative Learning *Make A Match* pada siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Miftahul Falah Jakarta Tahun Pelajaran 2019/2020.

Peningkatan hasil belajar siswa diukur dengan melihat nilai dari hasil skor tes siswa yang dilaksanakan setiap akhir tindakan atau siklus. Adapun ringkasan peningkatan hasil belajar siswa

pada Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Miftahul Falah Jakarta Tahun Pelajaran 2019/2020 sebagai berikut:

Tabel 8.
Rerata Hasil dan Ketuntasan Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Nilai	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	N	%	N	%	N	%
< 75	12	35,29	17	50	5	14,71
≥ 75	22	65,71	17	50	29	85,29
Jumlah	30	100	34	100	30	100

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa, hal tersebut dapat dilihat pada ketuntasan belajar siswa, pada pra siklus siswa yang mencapai nilai KKM 12 siswa (35,29%), meningkat pada siklus I 17 siswa (50%) dan pada siklus II meningkat menjadi 29 siswa (85,29%).

Upaya pemecahan masalah adalah dengan memperbaharui sistem mengajar dengan berbagai alternatif. salah satunya dengan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning Make A Match*, dimana metode pembelajaran ini merupakan salah satu strategi dalam menerapkan *Active Learning*. Metode Pembelajaran Cooperative Learning *Make A Match*, dapat diterapkan untuk mengajar materi IPS pada tingkat MTs, karena dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Penerapan metode *make a match* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran IPS dan dapat membantu guru meningkatkan kreatifitasnya dalam menyampaikan materi, memberikan sikap yang optimis terhadap siswa untuk belajar mata pelajaran IPS. Implementasi metode *make a match* dalam proses pembelajaran menjadi tidak membosankan, siswa tertarik dan dapat timbul perhatian terhadap pembelajaran IPS baik berupa perwujudan tindakan secara langsung maupun sikap yang dimilikinya

Hasil belajar merupakan tolok ukur maksimal yang telah dicapai siswa setelah melakukan perbuatan belajar selama waktu yang telah ditentukan bersama. Hasil belajar salah satu indikator yang penting mengukur keberhasilan proses belajar mengajar, termasuk dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Selain guru sebagai seorang pendidik dan pengajar, tugas guru harus dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar kepada siswa. Oleh karena itu, penggunaan Metode Pembelajaran Cooperative Learning *Make A Match*, yang tepat sesuai dengan kondisi dan lingkungan sekolah dan karakter siswa perlu diterapkan oleh guru. Model pembelajaran *Cooperative Learning* merupakan

metode pembelajaran yang menekankan pada kelompok belajar. Metode ini dianjurkan oleh para ahli pendidikan, salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat membuat siswa belajar aktif dan menyenangkan adalah model pembelajaran *Cooperative Learning make a match*. Model pembelajaran ini yang membuat siswa dapat belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Penggunaan metode atau model pembelajaran *Cooperative Learning Make A Match*, punya kelebihan-kelebihan sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda, menarik, dan mampu memunculkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran merupakan salah satu cara agar pembelajaran tidak berpusat pada guru, tetapi melibatkan siswa didalamnya. Penggunaan model atau metode pembelajaran merangsang motivasi, interaksi, dan respon siswa sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis mengenai penerapan metode *make a match* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning Make A Match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Miftahul Falah Jakarta Tahun Pelajaran 2019/2020, dibuktikan pada pra siklus siswa yang mempunyai motivasi belajar dengan kategori minimal baik mencapai 13 siswa atau 38,24%, meningkat pada siklus I mencapai 21 siswa atau 61,76% dan pada siklus II mencapai 28 siswa atau 82,35%.
2. Penggunaan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning Make A Match*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Miftahul Falah Jakarta Tahun Pelajaran 2019/2020, hal tersebut dapat dilihat pada ketuntasan belajar siswa, pada pra siklus siswa yang mencapai nilai KKM 12 siswa atau 35,29%, meningkat pada siklus I mencapai 17 siswa atau 50% dan pada siklus II meningkat menjadi 29 siswa atau 86,67%.

Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah
 - a. Kepala Sekolah disarankan membentuk dan sekaligus mengoptimalkan forum kegiatan yang dapat meningkatkan kompetensi guru,

karena hal tersebut akan sangat berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

- b. Kepala Sekolah disarankan selalu membimbing dan memberikan motivasi kepada guru-guru untuk lebih kreatif dalam memilih model/metode pembelajaran yang membuat anak lebih aktif dan kreatif sesuai dengan materi pembelajaran.
2. Bagi guru
 - a. Guru disarankan sebelum melaksanakan pembelajaran merencanakan pelaksanaan pembelajaran secara benar dan baik dalam memilih materi maupun model/metode pembelajaran yang relevan.
 - b. Guru disarankan memiliki kemampuan untuk memilih dan menerapkan model/metode pembelajaran yang tepat dengan materi yang diajarkan.
 - c. Guru disarankan berdiskusi dengan teman sejawat untuk menentukan metode/model pembelajaran yang materi-materi yang akan disampaikan sehingga dalam menyampaikan materi sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan peserta didik.

REFERENSI

- Dimiyati, & Mujiono. (2006). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Haryati, U. (2019). Penerapan Metode *Make A Match* Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Adimulyo, Kebumen. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mariskhana, K. (2018). Dampak Media Sosial (Facebook) dan Gadget Terhadap Motivasi Belajar. *Perspektif*, 16(1), 62–67.
- Wibowo, K. P., & Marzuki, M. (2015). Penerapan Model *Make a Match* Berbantuan Media Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 158–169. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i2.7667>

PROFIL PENULIS

Kartika Mariskhana, S.Kom,M.Pd, Lahir di Tangerang, 15 Maret 1983. Menyelesaikana