

Penerapan Model Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Video Animasi Dilengkapi LKPD Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 4 Loli

Reneldis Duka Leba¹, Yohana Makaborang², Riwa Rambu Hada Enda³

*Correspondence email: dukalebareneldis@gmail.com

Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

(Submitted: 01-07-2025, Revised: -15-12-2025, Accepted: 12-04-2026)

ABSTRAK: Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya pada topik "Cahaya dan Alat Optik," dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match yang didukung oleh media video animasi dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif. Observasi awal di kelas VIII SMP Negeri 4 Loli menunjukkan adanya permasalahan signifikan terkait hasil belajar dan keterlibatan siswa. Dari 32 siswa, hanya 4,16% yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan nilai rata-rata kelas 51,87. Kondisi ini disebabkan oleh dominasi metode ceramah dan kurangnya variasi dalam model pembelajaran, yang mengakibatkan siswa menjadi pasif dan kesulitan dalam memahami materi. Penelitian ini menggunakan Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain dua siklus dan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Loli tahun ajaran 2024/2025, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar kognitif, dan penilaian afektif yang mencakup aspek tanggung jawab, disiplin, dan kerja sama. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran yang diusulkan. Pada siklus I, ketuntasan belajar kognitif meningkat menjadi 56,25% dengan nilai rata-rata 70,63. Peningkatan lebih lanjut terlihat pada siklus II, di mana ketuntasan belajar mencapai 87,50% dengan nilai rata-rata 81,56. Selain itu, hasil belajar ranah afektif juga meningkat drastis, dari 28% pada pra-siklus menjadi 88% pada siklus II.

Kata Kunci : Hasil belajar, make a match, video animasi, LKPD interaktif, pembelajaran kooperatif, IPA

ABSTRACT: This research focuses on improving students' learning outcomes in Natural Science (IPA) subjects, especially on the topic of "Light and Optical Devices," by applying the Make a Match type cooperative learning model supported by animated video media and interactive Learner Worksheets (LKPD). Initial observations in class VIII of SMP Negeri 4 Loli showed significant problems related to learning outcomes and student engagement. Of the 32 students, only 4.16% met the Minimum Completion Criteria (KKM), with an average class score of 51.87. This condition was caused by the dominance of the lecture method and

the lack of variety in learning models, which resulted in students being passive and having difficulty in understanding the material. This study used a Classroom Action Research (PTK) approach with a two-cycle design and a quantitative approach. The research subjects were all students in class VIII of SMP Negeri 4 Loli in the 2024/2025 school year, consisting of 12 male students and 20 female students. Data was collected through observation, cognitive learning outcomes test, and affective assessment which includes aspects of responsibility, discipline, and cooperation. The results showed a significant increase in student learning outcomes after the implementation of the proposed learning model. In cycle I, cognitive learning completeness increased to 56.25% with an average score of 70.63. Further improvement was seen in cycle II, where learning completeness reached 87.50% with an average score of 81.56. In addition, affective domain learning outcomes also increased dramatically, from 28% in the pre-cycle to 88% in cycle II.

Keywords: *learning outcomes, Make a Match, animated video, interactive LKPD, cooperative learning, science education*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang mendorong peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri. “Pengembangan potensi ini mencakup aspek-aspek kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang relevan bagi individu, masyarakat, bangsa, dan negara. Definisi ini sejalan dengan ketentuan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2003. (Sujana, 2019:30). Dimyati (2020) menggarisbawahi signifikansi peran guru dalam mengoptimalkan potensi peserta didik. Proses pengembangan potensi ini merupakan suatu rangkaian yang berkesinambungan dan tidak terikat oleh batasan waktu. Untuk mencapai efektivitas pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan potensi peserta didik secara holistik, implementasi prinsip-prinsip pembelajaran yang tepat merupakan suatu keniscayaan. Prinsip-prinsip tersebut harus didasarkan pada kebutuhan belajar individual peserta didik. Pembelajaran, yang didefinisikan sebagai interaksi dinamis antara guru dan peserta didik, dianggap efektif apabila materi yang disajikan oleh guru mampu terinternalisasi secara optimal dalam struktur kognitif peserta didik.

Optimalisasi kualitas pembelajaran mensyaratkan kompetensi guru yang memadai. Pembelajaran adalah proses aktif yang melibatkan partisipasi sadar atau tidak sadar peserta didik. Tujuannya adalah memfasilitasi perubahan holistik pada individu, meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Perubahan-perubahan tersebut tidak akan terwujud tanpa adanya aktivitas belajar. (Wiljaya et al, 2020). Proses pembelajaran yang berhasil diindikasikan oleh tercapainya kompetensi pada peserta didik. Kompetensi tersebut merupakan hasil dari serangkaian aktivitas pembelajaran yang didesain dan diimplementasikan oleh pendidik. Dengan demikian, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kapabilitas atau kecakapan yang dicapai peserta didik pasca implementasi kegiatan belajar-mengajar (Nurripta, 2018).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 15 Februari 2025 di kelas VIII SMP Negeri 4 Loli, aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menunjukkan variasi respons terhadap penerapan model pembelajaran discovery learning. Sebagian peserta didik mampu menanggapi model tersebut secara positif, sementara sebagian lainnya kesulitan beradaptasi. Fenomena ini berdampak pada pemahaman materi yang disampaikan guru, mengingat guru cenderung menjadi satu-satunya sumber pengajaran di dalam kelas. Meskipun model discovery learning diharapkan mampu mendorong interaksi aktif dari peserta didik, hasil observasi menunjukkan adanya hambatan dalam pencapaian tujuan tersebut.

Berdasarkan wawancara dengan guru IPA kelas VIII Ibu NLM, diidentifikasi beberapa permasalahan krusial yang mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Permasalahan utama adalah rendahnya inisiatif peserta didik untuk bertanya. Meskipun terdapat variasi respons terhadap pertanyaan guru-beberapa peserta didik mampu merespon dengan cepat, sementara yang lain kesulitan-hal ini mengindikasikan bahwa kurangnya keragaman model pembelajaran menjadi penyebab utama.

Metode pembelajaran yang dominan, yaitu peserta didik hanya mencatat dan menghafal informasi yang disampaikan guru, cenderung membatasi eksplorasi intelektual. Model pembelajaran pasif semacam ini, seperti discovery learning yang tidak diterapkan secara optimal, tidak membiasakan peserta didik untuk belajar secara aktif. Akibatnya, peserta didik yang biasanya aktif menjadi bosan dan pasif, sementara mayoritas peserta didik lainnya cenderung diam, takut mengemukakan ide atau pendapat, dan enggan bertanya. Kondisi ini secara langsung berdampak negatif terhadap hasil belajar peserta didik yang cenderung rendah. Model pembelajaran *make a match* merupakan pendekatan kooperatif yang mendorong kolaborasi antarpeserta didik melalui aktivitas belajar sambil bermain. Tujuan utama dari model ini, sebagaimana diungkapkan oleh Huda (2013:251), adalah untuk memperdalam dan menggali materi, serta berfungsi sebagai variasi dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks akademis, berbagai definisi telah diajukan untuk menjelaskan konsep media audio visual, video, dan animasi. Wati (2016:44) mendefinisikan media audio visual sebagai sarana komunikasi yang mampu mengintegrasikan elemen visual dan audio secara simultan dalam penyampaian pesan atau informasi. Ini menunjukkan karakteristik utama media tersebut yang menggabungkan dua indra penting, yaitu penglihatan dan pendengaran, untuk meningkatkan efektivitas komunikasi.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan instrumen pedagogis yang esensial untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi ajar. LKPD secara tradisional mengintegrasikan panduan kerja, dasar teori, dan tabel data untuk aktivitas siswa. Namun, LKPD cetak konvensional seringkali kurang interaktif, membatasi potensi komunikasi efektif dengan peserta didik. Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dengan LKPD Berbasis Saintifik. Penelitian

yang dilakukan oleh Utami et al. (2021) mengkaji efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif Make a Match yang diintegrasikan dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis pendekatan saintifik untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Studi ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII A di SMPN 17 Kota Bengkulu. Dalam kajian ini, fokus utamanya adalah peningkatan hasil belajar peserta didik, serupa dengan penelitian-penelitian sebelumnya dalam bidang ini. Namun, orisinalitas penelitian ini terletak pada upayanya untuk menguraikan efektivitas kemampuan pemecahan masalah melalui implementasi model pembelajaran make a match. Pendekatan ini diperkaya dengan pemanfaatan media video animasi dan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) interaktif, bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman dan penguasaan materi ajar oleh siswa secara lebih optimal.

Dalam kerangka studi ini, berdasarkan penelitian sebelumnya, perumusan masalah yang diangkat berfokus pada bagaimana hasil belajar siswa kelas VIII A SMP Negeri 4 Loli berkembang sebelum, selama proses, dan setelah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe make a match yang didukung oleh video animasi dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara komprehensif hasil belajar pada ketiga fase tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif. Media pembelajaran utama yang dimanfaatkan adalah video animasi, yang didefinisikan sebagai kombinasi gambar bergerak dan audio, dibuat melalui desain, ilustrasi, atau efek komputer. Karakteristik video animasi meliputi gaya artistik yang menarik, integrasi media audio-visual, kemampuan menyajikan objek secara detail, dan efektivitas dalam membantu pemahaman materi pelajaran yang kompleks. Selain itu, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif digunakan sebagai instrumen untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, biasanya dalam bentuk lembar kerja digital yang berisi berbagai aktivitas, soal, dan tugas.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR), yang didefinisikan sebagai investigasi yang dilakukan oleh pendidik dalam lingkungan pengajaran mereka untuk menyempurnakan atau meningkatkan proses dan praktik pembelajaran (Aqib & Amrullah, 2018:1). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Subjek penelitian terdiri dari seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Loli, yang berjumlah 32 orang. Komposisi subjek adalah 12 peserta didik laki-laki dan 20 peserta didik perempuan. Pemilihan kelas VIIIA sebagai subjek penelitian didasarkan pada kinerja akademik kelas tersebut yang memerlukan intervensi. Mengingat jumlah peserta didik yang 32 orang, penerapan model pembelajaran yang memotivasi keaktifan belajar sangat dibutuhkan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi lapangan tes kemampuan dan data dokumentasi.

III. KAJIAN TEORI

Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur pembelajaran dengan sistematis untuk mengelola pengalaman belajar tentu yang diinginkan bisa tercapai dikemukakan (Suprihatiningrum 2013:14), model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan dalam artian bahwa guru dapat memilih model yang ingin digunakan dapat merangsang pengetahuan dari peserta didik. Menurut Mils & Suprijono (2010:45) model adalah bentuk akurat sebagai proses actual yang memungkinkan seseorang atau kelompok orang bertindak berdasarkan model itu. Selanjutnya menurut Warsono & Haryanto (2012:12) model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Jadi model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukis prosedur sistematis dalam mengkoordinasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Pengertian Model Pembelajaran *Make a Match*

Model ini merupakan proses pembelajaran dimana siswa belajar sambil bermain menggunakan cara siswa mencocokkan pasangan kartu tentang topik pada pembelajaran yang menyenangkan. Model pembelajaran *make a match* menekankan siswa untuk bekerja sama antar siswa lain agar dapat mengembangkan pengetahuan siswa melalui belajar sambil bermain (Wulandari, Suarni, & Renda (2018). 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.

Tujuan Model Pembelajaran *Make a Match*

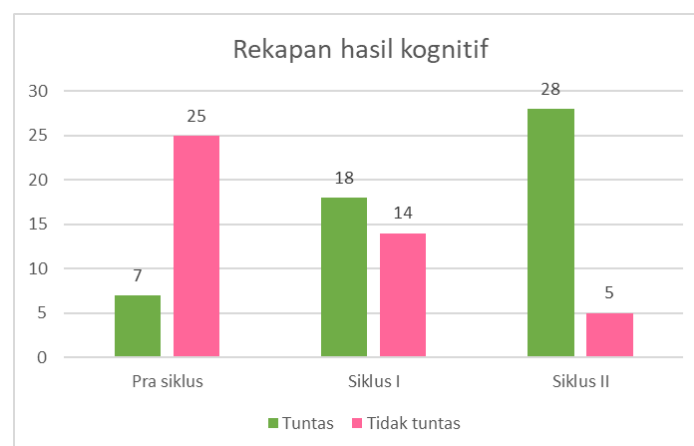
Tujuan model pembelajaran *make a match* menurut Huda (2013:251) ialah pendalaman materi, penggalan materi dan sebagai selingan. Menurut Benny (2009:111) ialah untuk menciptakan hubungan baik antara guru dengan siswa, dengan cara mengajak siswa bersenang-senang sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik. Sedangkan menurut Tiyasa (2018) melatih siswa agar lebih aktif dalam belajar dan mengajak siswa untuk berfikir cepat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan menurut Sundari (2017) 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, penggalan materi, mengajak siswa berpikir cepat, meningkatkan kreativitas dan tanggung jawab siswa, membuat siswa lebih antusias sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kognitif

Penelitian ini dilaksanakan antara tanggal 28 Mei dan 2 Juni 2025 di SMP Negeri 4 Loli. Subjek penelitian adalah 32 peserta didik kelas VIIIA, terdiri dari 12 laki-laki dan 20 perempuan. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe make a match yang didukung oleh video animasi dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif. Deskripsi data hasil belajar kognitif akan disajikan lebih lanjut.



Gambar 1Diagram hasil belajar kognitif

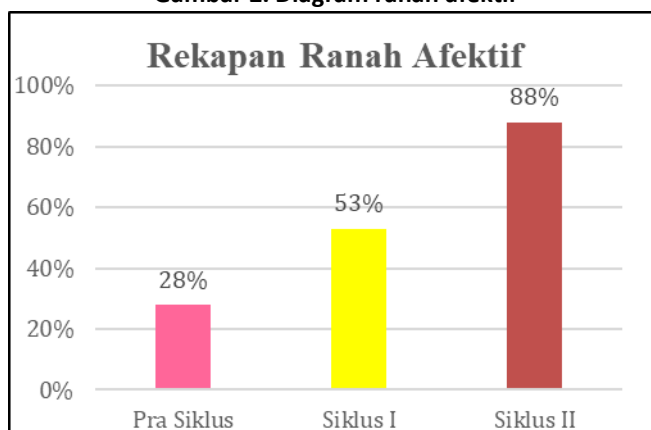
Analisis hasil belajar kognitif peserta didik menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah intervensi pembelajaran. Pada fase prasiklus, mayoritas peserta didik belum mencapai ketuntasan. Sebanyak 25 dari total peserta didik belum tuntas, dengan hanya 7 orang yang mencapai ketuntasan. Rata-rata nilai prasiklus adalah 51,875, dan persentase ketuntasan belajar hanya sebesar 21,88%. Pada siklus I, terjadi peningkatan capaian hasil belajar. Jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 18 orang, sementara yang belum tuntas berjumlah 14 orang. Peningkatan ini tercermin pada rata-rata nilai yang mencapai 70,625 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 56,25%. Meskipun demikian, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar pada siklus I masih belum optimal karena sebagian besar peserta didik belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Afektif

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 28 Mei hingga 2 Juni 2025 di SMP Negeri 4 Loli. Subjek penelitian adalah 32 peserta didik kelas VIIIA, terdiri dari 12 laki-laki dan 20 perempuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe make a match yang

didukung oleh video animasi dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif. Adapun deskripsi data hasil ranah afektif sebagai berikut.

Gambar 2. Diagram ranah afektif



Penelitian ini menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik pada ranah afektif melalui implementasi berbagai model pembelajaran. Data diperoleh dari observasi selama tiga pertemuan, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Pada pra-siklus (pertemuan pertama), proses pembelajaran menggunakan model *discovery learning* sederhana yang disertai ceramah. Pendekatan ini mengakibatkan kurangnya keaktifan peserta didik di kelas, dengan nilai afektif hanya mencapai 28%.

Hasil belajar mengacu pada capaian kognitif peserta didik setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran, yang berfungsi sebagai indikator keberhasilan pemahaman materi (Syachtiyani & Trisnawati, 2021:93). Analisis data hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara kondisi pra-siklus dan siklus I. Pada fase pra-siklus, yang masih menggunakan buku cetak sebagai sumber belajar utama, diperoleh nilai rata-rata 51,87 dengan tingkat ketuntasan belajar hanya 21,88%. Angka ini menunjukkan bahwa hanya 7 dari total peserta didik yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 20 peserta didik lainnya belum mencapai standar yang ditetapkan.

Penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar kognitif dan afektif siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang didukung oleh video animasi dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif. Pada pertemuan terakhir Siklus II, nilai rata-rata ranah kognitif mencapai 82,5 dengan persentase ketuntasan belajar 80,70%. Dari 32 peserta didik, 28 siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 4 siswa belum mencapai KKM.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang diintegrasikan dengan video animasi dan LKPD interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pencapaian target penelitian, yaitu peningkatan aktivitas belajar peserta didik dengan ketuntasan klasikal hasil belajar kognitif mencapai 87,50% dan hasil penilaian afektif sebesar 88%, penelitian ini dianggap selesai pada tahap

pelaksanaan Siklus II. Data yang diperoleh pada Siklus II mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan video animasi dan LKPD interaktif berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIIA di SMP Negeri 4 Loli Tahun Ajaran 2024/2025.

V. SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada siswa kelas VIIIA SMP Negeri 4 Loli. Penelitian ini memanfaatkan media video animasi dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif untuk mendukung proses pembelajaran. Sebelum penerapan model *make a match*, hasil belajar kognitif siswa menunjukkan performa yang rendah. Dari 32 siswa, hanya 7 siswa (21,88%) yang berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), dengan nilai rata-rata kelas sebesar 51,87. Sebanyak 20 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Setelah implementasi model *make a match* pada Siklus I, terjadi peningkatan yang signifikan. Meskipun data jumlah siswa yang tuntas pada Siklus I tidak disebutkan secara spesifik, nilai rata-rata tes mencapai 76,5% dengan persentase ketuntasan 56,25%. Namun, 14 siswa masih belum mencapai KKM.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani & Mulyatna. 2021. Flipbook E-LKPD dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Teorema Pythagoras Volume 2 Nomor 1 Halaman 491-500.
- Azhar Arsyad. (2015). Media Pembelajaran. Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Zainal, dkk. 2011. Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK. Bandung: Yrama Widya.
- 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. *Biofilmi: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 13-17.
- Dimiyati. (2020). Peran Guru dalam Mengoptimalkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*.
- Huda, M. (2013). Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar 10(2), 45-60.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

- Ruslan. 2016. Animasi Perkembangan dan Konsepnya. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar, 4(1), 29–39. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.
- Sintia Utami Pratiwi., Nurul Astuty Yensi B2., Syafdi Maizora3., Teddy Alfira Siagian 4
Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS) eISSN 2581-253X
Volume 5, No.3, Desember 2021, pp: 392-405
DOI:<https://doi.org/10.33369/jp2ms.5.3.392-405>.
- Syachtiyani, R. W., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi COVID-19. Prima Magistar: Jurnal Ilmiah Kependidikan, <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>.
- Uno, B. H. (2012). Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wati, E R. 2016. Ragam Media Pembelajaran. Yogyakarta: Kata Pena.
- Wijaya, R. A., Candana, D. M., Zefriyenni, & Ridwan. (2020). Pengaruh Intellectual Capital terhadap Nilai Perusahaan dengan Profitabilitas sebagai Variabel Intervening. Jurnal Ilmu Manajemen Terapan, 2(1), 81-95. <https://doi.org/10.31933/JIMT>.
- 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.
- Creswell, John W. (2015), *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches*, Diterjemahkan Oleh Ahmad Lintang Lazuardi dengan Judul: Penelitian Kualitatif dan Desain Riset; Memilih di antara Lima Pendekatan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.