



PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH

IMPROVING IPS LEARNING OUTCOMES THROUGH THE MAKE A MATCH LEARNING MODEL

SUHARTATI

SD Negeri Bleber 1 Kabupaten Sleman

Received : November 18, 2023

Revised : November 23, 2023

Accepted : December 11, 2023

Abstract. The aim of this research is to improve social studies learning outcomes through the Make a Match learning model for class VI students at SD Negeri Bleber 1 for the 2022/2023 academic year. Research subjects, sixth grade students at SD Negeri Bleber 1 with addresses at Karanggede, Sumberharjo, Prambanan, Sleman, D.I. Yogyakarta. The type of research is Classroom Action Research for two cycles. Data collection instruments used observation sheets and written tests. The data analysis technique uses descriptive qualitative. The research results are seen from the percentage of learning implementation, social studies learning outcomes, and learning completion. The percentage of learning implementation by cycle I teachers was 71.4% with the criteria "Good". Cycle II increased to 91.1% with "Very Good" criteria. The social studies learning results when pretesting the class average was 55. In the first cycle the class average increased to 74.3. In cycle II, the class average increased to 80. The results of pre-test learning completion were 9 students (30%). Cycle I, the number of students who completed increased from 17 students (40%) to 21 students (70%). Cycle II, the number of students who completed increased by 4 students (13%) to 25 (83%). Based on the research results, it can be concluded that implementing Make a Match learning can improve social studies learning outcomes for class VI students at Bleber 1 Elementary School for the 2022/2023 academic year.

Abstrak. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran Make a Match siswa kelas VI SD Negeri Bleber 1 tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian, siswa kelas VI SD Negeri Bleber 1 yang beralamat di Karanggede, Sumberharjo, Prambanan, Sleman, D.I. Yogyakarta. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas selama dua siklus. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes tertulis. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian dilihat dari persentase keterlaksanaan pembelajaran, hasil belajar IPS, dan ketuntasan belajar. Persentase keterlaksanaan pembelajaran oleh guru siklus I sebesar 71,4% dengan kriteria "Baik". Siklus II meningkat menjadi 91,1% dengan kriteria "Sangat Baik". Hasil belajar IPS ketika pretest rata-rata kelas adalah 55. Siklus I rata-rata kelas meningkat menjadi 74,3. Siklus II rata-rata kelas meningkat menjadi 80. Hasil ketuntasan belajar pretest jumlah siswa yang tuntas sebanyak 9 siswa (30%). Siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat 17 siswa (40%) menjadi 21 siswa (70%). Siklus II, jumlah siswa yang tuntas meningkat 4 siswa (13%) menjadi 25 (83%). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Negeri Bleber 1 tahun ajaran 2022/2023.

Keywords:

Social studies, Learning outcomes, Make a Match

Kata kunci:

IPS, Hasil belajar, Make a Match

(*) Corresponding Author: tatiqu03@gmail.com

How to Cite: Suhartati, (2023). Peningkatan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran make a match, 20 (2), 70-76. <https://doi.org/10.54124/jlmp.v20i2.109>

PENDAHULUAN

SD Negeri Bleber 1 pada tahun pelajaran 2022/2023 melaksanakan dua kurikulum, yaitu kelas 1 dan 4 melaksanakan Kurikulum Merdeka, kelas 2, 3, 5, dan 6 melaksanakan Kurikulum 2013. Kedua kurikulum tersebut mengarahkan siswa untuk aktif mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat meraih hasil belajar yang optimal. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2013:22). Kemampuan yang dimiliki siswa mencakup

penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh suatu mata pelajaran yang ditunjukkan dengan nilai yang diberikan guru.

Kurikulum 2013 yang disusun dalam bentuk tematik memuat sejumlah muatan pembelajaran salah satunya IPS. Hajar (2013:21) memaparkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa muatan pelajaran sehingga memberikan pengalaman belajar bermakna bagi siswa. Muatan pelajaran IPS penting dipelajari oleh siswa karena membentuk warga negara yang memiliki pengetahuan, peduli lingkungan sekitar, cakap, dan menjadikan warga negara yang baik dan berguna bagi negaranya (M. Ihsan Ramdhani, 2021). Hasil belajar siswa pada Kurikulum 2013 menggunakan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM Kelas VI SD Negeri Bleber 1 tahun pelajaran 2022/2023 adalah 75. Studi dokumen nilai ulangan yang dilakukan guru dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Muatan Pelajaran IPS

Kategori	Frekuensi	%
N \geq 75	7	23
N < 75	23	77
Jumlah	30	100,00
Rata-rata Kelas	52	

Sebagian besar siswa belum mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Hasil belajar siswa pada ulangan harian muatan pelajaran IPS yang dilakukan guru pada tanggal 9 September 2022 menunjukkan bahwa siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 7 siswa (23%) dari 30 siswa, sedangkan 23 siswa (77%) mendapat nilai di bawah KKM. Nilai rata-rata kelas adalah 52. Berdasarkan data tersebut, siswa memerlukan perbaikan dan bimbingan guru. Hal ini membuat guru perlu melakukan perbaikan dalam pembelajaran agar hasil belajar siswa meningkat.

Hasil supervisi kepala sekolah menggambarkan bahwa guru kesulitan menentukan perencanaan pembelajaran, seperti model pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pelajaran. Hasil belajar akan baik jika guru mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran (Ayuwanti, 2016). Penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai dapat mengakibatkan siswa mengalami kesulitan untuk memahami dan menguasai materi yang guru sampaikan sehingga pembelajaran kurang efektif.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa diperoleh kesimpulan bahwa siswa jenuh mengikuti pembelajaran yang dilakukan guru karena selama pembelajaran siswa hanya diskusi kelompok menjawab pertanyaan dan presentasi di depan kelas. Selebihnya guru hanya memberi ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Ceramah yang dilakukan guru bersifat teoritis dan hanya sekedar menyampaikan materi yang ada dalam buku. Metode penugasan yang dilaksanakan guru berupa daftar pertanyaan tertulis di mana jawaban dapat tertulis jelas di buku.

Salah satu cara untuk menyelesaikan masalah rendahnya hasil belajar siswa adalah menggunakan pembelajaran kooperatif yang di dalamnya ada unsur permainan. Lestari dkk. (2018) menjelaskan bahwa setiap anak membutuhkan bermain dan permainan untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Permainan memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan kognitif, fisik, bahasa, sosial, moral, dan seni bagi siswa (Khadijah & Armanila, 2017). Khadijah dan Armanila (2017) Gull (2015:247) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif telah banyak digunakan peneliti sebagai intruksi strategi dengan hasil positif dan meningkat. Pembelajaran kooperatif yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang ada unsur kegiatan bermain adalah pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

Komalasari (2010:85) menyatakan model *Make a Match* mengajak siswa menemukan jawaban dari suatu pertanyaan melalui permainan kartu pasangan dengan batasan waktu. Lebih lanjut, Huda (2012:135) menyatakan *Make a Match* adalah pendekatan konseptual yang melatih siswa memahami konsep dengan aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan interaktif sehingga siswa mudah memahami. Lebih lanjut (Huda, 2014:253) memaparkan bahwa keunggulan *Make a Match* yaitu mengembangkan

kognitif siswa, menyenangkan, membuat siswa lebih paham, dan melatih kepercayaan diri, dan melatih disiplin waktu. Model pembelajaran *Make a Match* membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar karena materi disajikan dengan cara yang menyenangkan. Proses pembelajaran menggunakan model *Make a Match* yang berorientasi pada aktivitas belajar membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna serta membantu meningkatkan proses dan hasil belajar (Pratiwi, 2018).

Beberapa hasil penelitian memaparkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian pertama oleh Homroul Fauhah (2021) memaparkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* menambah pemahaman, menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan, dan siswa aktif mengikuti pembelajaran. Penelitian kedua oleh Veronika Br Ginting Manik (2019) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* meningkatkan hasil belajar tuntas secara klasikal. Penelitian ketiga oleh Putri dan Taufina (2018) menunjukkan bahwa model kooperatif *Make a Match* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS Kelas V SD Negeri 25 Pariaman dengan skor t-hitung (4,9045).

Hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Negeri Bleber 1 tahun pelajaran 2022/2023 yang rendah disebabkan guru kurang tepat dalam memilih model pembelajaran dan pembelajaran yang monoton ceramah, diskusi, dan presentasi menyebabkan siswa merasa bosan dan jenuh. Berdasarkan permasalahan dan hasil penelitian sebelumnya, maka perlu ada penelitian tindakan kelas hasil belajar IPS siswa kelas VI dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkat. Oleh karena itu, peneliti berupaya melakukan Penelitian Tindakan Kelas tentang peningkatan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran *Make a Match* pada siswa kelas VI SD Negeri Bleber 1 tahun pelajaran 2022/2023.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 10 Oktober 2022 sampai dengan tanggal 23 November 2022. Tempat penelitian ini di SD Negeri Bleber 1 yang beralamat di Karanggede, Sumberharjo, Prambanan, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri Bleber 1 tahun ajaran 2022/2023. Jumlah siswa adalah 30 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Metode dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classrom Action Research* (CAR) yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart (Arikunto, 2016:138). Alasan pemilihan PTK karena masalah yang diteliti terjadi di kelas dan memerlukan suatu pemecahan. Arikunto (2016:1) memaparkan PTK adalah penelitian yang dilaksanakan oleh guru di kelasnya yang memiliki tujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian ini membantu guru mendeteksi kelemahan yang dialami siswa dan melakukan tindakan untuk menangani permasalahan tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan harapan guru dapat melakukan refleksi diri tentang layanan pembelajaran yang telah diberikan kepada siswa sehingga dapat memperbaiki mutu pembelajaran di kelas. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan alat lembar observasi, soal tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati keterlaksanaan siswa selama proses pembelajaran model pembelajaran *Make a Match*. Tes dilaksanakan sebelum dilaksanakan tindakan (*pretest*) setelah tindakan (*posttest*) yang dikerjakan secara individu pada akhir siklus. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), foto, dan video selama proses pembelajaran *Make a Match*.

Dalam penelitian ini, pengolahan data menggunakan non parametrik. Pengolahan data non parametrik berupa persentase observasi pembelajaran *Make a Match* yang dilakukan guru dan hasil belajar berupa angka dengan menghitung ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal.

Kriteria presentase nilai rata-rata hasil observasi keterlaksanaan penerapan pembelajaran *Make a Match* oleh guru dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Nilai Keterlaksanaan (%)	Kriteria
1.	81-100	Sangat Baik
2.	61-80	Baik
3.	41-60	Cukup Baik
4.	21-40	Kurang Baik
5.	0-20	Tidak Baik

(Sumber: Akdon dan Ridwan, 2009:16)

Siswa dikatakan tuntas jika memenuhi KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Langkah selanjutnya yaitu menghitung ketuntasan belajar klasikal dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai Ketuntasan Belajar Klasikal} = \frac{\sum \text{siswa yang memperoleh nilai} \geq 75}{\sum \text{semua siswa}} \times 100\%$$

(Sumber: Arikunto, 2016:272)

Ketuntasan klasikal ditetapkan sebesar U 80% . Artinya, penelitian ini dikatakan berhasil apabila U 80% jumlah siswa telah mencapai ketuntasan belajar belajar (U 75%).

HASIL DAN PEMBAHASAN

PTK ini dilaksanakan bulan Oktober sampai dengan bulan November 2022 selama dua siklus. Siklus pertama dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan materi peran dan posisi Indonesia dalam kerjasama ASEAN. Siklus kedua dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan materi yang sama dengan siklus pertama. Subjek PTK adalah siswa kelas VI SD Negeri Bleber 1 Prambanan semester 1 tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti diobservasi guru kelas III.

Pretest dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2022. Soal *pretest* berkaitan dengan materi posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama lingkup ASEAN dan divalidasi oleh yang memiliki pangkat/ golongan minimal setara dengan peneliti, yaitu pangkat penata atau golongan III/c. Hasil *pretest* menunjukkan hanya 9 siswa (30%) yang mencapai KKM. Rata-rata hasil *pretest* kelas VI yang diperoleh adalah 55. Cara yang dilakukan peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar.

Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 26 Oktober 2022 dengan materi peran dan posisi Indonesia dalam kerjasama di ASEAN. Pertemuan kedua dilaksanakan hari Sabtu tanggal 29 Oktober 2022 dengan materi posisi dan peran Indonesia dalam kegiatan SEA GAMES.

Siklus II dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Pertemuan pertama siklus II pada hari Kamis tanggal 17 November 2022 dengan materi yang sama dengan siklus I pertemuan pertama, yaitu peran dan posisi Indonesia dalam kerjasama ASEAN. Pertemuan kedua siklus II pada hari Senin tanggal 21 November 2022 dengan materi posisi dan peran Indonesia dalam kegiatan SEA GAMES.

Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan benar dengan dukungan media pembelajaran yang tepat (Affandi, 2015:87). Media pembelajaran yang digunakan dalam model pembelajaran *Make a Match* berupa kartu soal dan kartu jawaban. Jumlah siswa kelas VI SD Negeri Bleber 1 adalah 30 sehingga kartu soal dan jawaban masing-masing sebanyak 15 buah. Kartu soal dan jawaban dibuat dengan ukuran 10 cm x 8 cm. Pada siklus I kartu soal menggunakan kertas sampul berwarna hijau sedangkan kartu jawaban berwarna kuning. Selesai digunakan dalam pembelajaran kartu soal dan kartu jawaban terlihat lusuh dan beberapa sobek. Pada siklus II kartu soal dan kartu jawaban menggunakan 2 kertas sampul yang dijadikan satu dan dilapisi selotip bening.

Pada pembelajaran *Make a Match* siklus I tahap mencari pasangan setelah siswa menemukan pasangan, mereka mempresentasikan soal dan jawaban yang mereka dapatkan. Kegiatan presentasi yang dilaksanakan siswa kurang menarik karena beberapa suara beberapa siswa kurang terdengar jelas dan tanpa bantuan media presentasi.



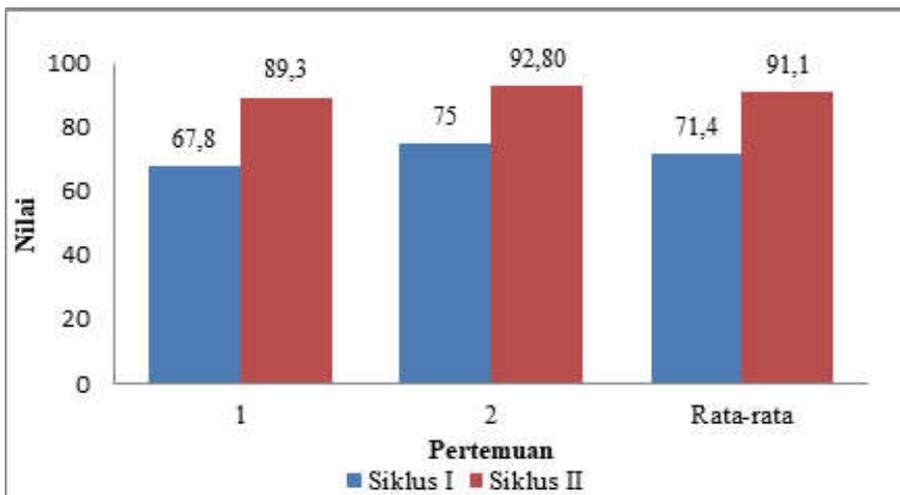
Gambar 1. Siklus I Siswa Melakukan Presentasi

Berdasarkan refleksi siklus I maka pada pada siklus II pembelajaran *Make a Match* tahap mencari pasangan untuk membuat siswa antusias mengikuti presentasi, guru membuat kuis dengan media *power point* dari kartu soal dan kartu jawaban. Penggunaan media bermanfaat untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak verbalis dan dapat menimbulkan kegairahan belajar (Sadiman dkk, 2008:17). Setelah siswa melakukan presentasi dengan membaca kartu soal dan kartu jawaban, guru menilai jawaban siswa benar atau salah dengan mengklik tombol pada kuis yang telah dibuat guru.



Gambar 2. Siklus II Siswa Melakukan Presentasi

Hasil observasi keterlaksanaan penerapan pembelajaran *Make a Match* pada siklus I yang terdiri dari pertemuan satu sampai dua dan siklus II pertemuan satu sampai dua. Hasil observasi keterlaksanaan penerapan pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran *Make a Match*

Berdasarkan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan persentase keterlaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan guru. Pada siklus I, pertemuan pertama sebesar 67,8% (Baik) dan pertemuan kedua sebesar 75% (Baik). Pada siklus II, pertemuan pertama sebesar 89,3% (Sangat Baik) dan pertemuan kedua sebesar 92,8% (Sangat Baik).

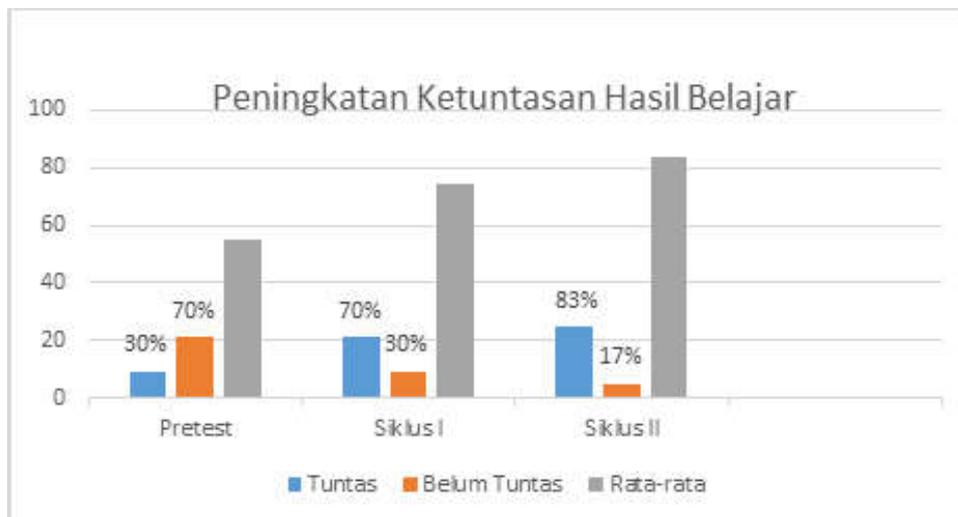
Rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru pada siklus I sebesar 71,4% dengan kriteria “Baik” tetapi belum dinyatakan belum tuntas. Rata-rata siklus II sebesar 91,1% dengan kriteria “Sangat Baik”. Data tersebut menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran *Make a Match* mengalami peningkatan dan sudah tuntas mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

Berdasarkan data di atas pembelajaran *Make a Match* dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Huda (2014:253) kelebihan model pembelajaran *Make a Match* adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Guru sudah mampu mengelola waktu sesuai tahapan dalam langkah-langkah pembelajaran yang telah ditetapkan. Penerapan pembelajaran *Make a Match* sudah mencapai kriteria indikator keberhasilan (rata-rata persentase keterlaksanaan penerapan pembelajaran mencapai nilai U 80% dengan kriteria sangat baik).

Data hasil belajar dalam penelitian tindakan kelas ini diperoleh peneliti diambil selama dua siklus. Secara terperinci pembahasan hasil penelitian setiap siklus sebagai berikut.

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Kategori	Pretest		Posttest siklus I		Posttest siklus II	
	∑ siswa	Persentase (%)	∑ siswa	Persentase (%)	∑ siswa	Persentase (%)
Tuntas	9	30	21	70	25	83
Belum Tuntas	21	70	9	30	5	17
Rata-rata	55		74,3		80	



Gambar 4. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Dari tabel dan diagram di atas diketahui terdapat peningkatan persentase ketuntasan belajar klasikal siswa dan rata-rata kelas. Sedangkan persentase siswa yang belum tuntas mengalami penurunan. Pada *pretest* jumlah siswa yang tuntas sebanyak 9 siswa (30%) dengan rata-rata kelas 55. Pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 21 siswa (70%), dengan rata-rata 74,3. Pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 25 (83%) dengan rata-rata 83,8.

Dengan demikian permasalahan yang rendahnya hasil belajar IPS kelas VI SD Negeri Bleber 1 yang dihadapi guru dapat terselesaikan melalui penelitian ini. Peneliti dapat membuat kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Bleber 1 tahun ajaran 2022/2023. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewa Nyoman Suprpta (2020:254) bahwa model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan belajar murid, baik kognitif atau fisik, dan adanya unsur permainan ini menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi

belajar dan melatih kedisiplinan. Sulhan (2020) menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* yang mengutamakan pembentukan kemampuan sosial, kerja sama, berinteraksi, dan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban membuat siswa tertarik untuk aktif belajar. Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Ramadhani (2021) memaparkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa Sekolah Dasar. Kesesuaian antara penelitian yang dilakukan peneliti dan penelitian terdahulu tentang penerapan model pembelajaran *Make a Match* baik diterapkan dalam pembelajaran IPS di sekolah. Siswa dapat memperoleh pengetahuan secara langsung dengan kegiatan yang dilakukan dalam langkah-langkah kegiatan pembelajaran *Make a Match*.

SIMPULAN DAN SARAN

Implementasi model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Negeri Bleber 1 tahun ajaran 2022/2023. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan kriteria sangat baik, peningkatan nilai rata-rata menjadi 80, dan ketuntasan klasikal hasil belajar IPS mencapai 83% sesuai dengan kriteria keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas. Guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran *Make a Match* menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Bagi pembaca atau peneliti selanjutnya dapat memodifikasi pembelajaran *Make a Match* sesuai dengan kondisi siswa, sarana, dan lingkungan siswa.

PUSTAKA ACUAN

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1(1) 77-89. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Akdon dan Ridwan. (2009). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ayuwanti, Irma. (2016). Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation di SMK Tumaininah yasin Metro. *Jurnal SAP Vol. 1 No.2 Desember 2016*. <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v1i2.1017>
- Fauhah, Homroul. (2021). *Analisis Model Pembelajaran Make a Match terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9 (04), 321-334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Gull, F.(2015). *Effects of Cooperative Learning on Students Academic Achievement*. *Journal of Education and Learning*, (Online), 9 (3): 246-255, (http://journal.uad.ac.id/index.php/EduLearn/article/view/2071/pdf_97). <https://doi.org/10.11591/edulearn.v9i3.2071>
- Hajar, I. (2013). *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*. Yogyakarta: Diva Press.
- Huda, Miftahul. (2011). *Cooperatif Learning (Metode, Teknik, Struktur, dan Model Terapan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka.
- Khadijah & Armanila. (2017). *Bermain dan Permainan*. Medan: Perdana Publishing.
- Komalasari, Kokom. (2010). *Pembelajaran Konstektual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Rafika Aditama.
- Lestari, P.I., Prima, E., & Sulistyadewi, N.P. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Tempat Penitipan Anak*. *Seminar Nasional Aplikasi Iptek*, November, 103-108.
- Manik, Veronika Br Ginting. (2019). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Make a Match Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SD Negeri 040471 Kampung Merdeka Tahun Pelajaran 2018/2019*. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Quality Medan.
- Pratiwi, Rina Hidayati. (2018). *Metode Pembelajaran "Make a Match" dan Pengaruh terhadap Hasil Belajar IPA*. *Jurnal Florea*. 5 (1). <http://doi.org/10.25273/florea.v5i1.2291>.
- Putri, Eliza Nola Dwi & Taufina. (2020). *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu* 4 (3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.405>.
- Ramadhani, M.Ihsan. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran Make a Match pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan*, 4: (2237-2244). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1159>.
- Sadiman, S., Arief Raharjo, & Anung Haryanto. (2008). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Rosda Karya.
- Sulhan, S. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Organ Peredaran Darah dan Fungsinya*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.<https://doi.org/10.23887/jisd.vd1.1.23735>. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23735>.
- Suprpta, Dewa Nyoman. (2020). *Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa*. *Jurnal Undiksha*, IV (3): 240-246. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i3.27174>.