



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA FLASHCARD TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS V UPT SD NEGERI 065011 MEDAN SELAYANG T.A 2024/2025

THE EFFECT OF COOPERATIVE LEARNING MODEL OF MAKE A MATCH TYPE USED BY FLASHCARD MEDIA ON STUDENTS' SCIENCE LEARNING OUTCOMES CLASS V UPT SD NEGERI 065011 MEDAN SELAYANG A.D. 2024/2025

¹Renata Emilia Purba ²Dedi Holden simbolon ³Aras Firdaus
Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad – Ngumban Surbakti No. 18 Medan,
Kode Pos 12345, Indonesia
renaprb07@gmail.com dediholdensimbolon@gmail.com rechtraz@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini terdiri dari Untuk mengetahui hasil belajar Siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a match* berbantuan media *Flashcard* pada mata Pelajaran IPAS. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 43 orang yang terbagi menjadi dua kelas dan dijadikan sebagai sampel penelitian. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Instrumen penelitian menggunakan tes yang berjumlah 5 soal dengan level kognitif C3 dan C4. Berdasarkan penelitian diketahui hasil uji hipotesis yang diperoleh $Posttest t_{hitung} > t_{tabel} = 6,13 > 2,020$ yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. maka disimpulkan dari penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a match* berbantuan media *Flashcard* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang Tahun Ajaran 2024/2025.

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

ABSTRACT

The purpose of this study consists of To determine the learning outcomes of students who are taught using the Make a match type Cooperative learning model assisted by Flashcard media in the subject of Science. The population in this study were all 43 fifth grade students who were divided into two classes and used as research samples. This research is a quantitative study with the Quasi Experimental method with the Nonequivalent Control Group Design design. The research instrument



used a test consisting of 5 questions with cognitive levels C3 and C4. Based on the study, it is known that the results of the hypothesis test obtained $Posttest t_{count} > t_{table} = 6,13 > 2.020$ which means that H_0 is rejected and H_1 is accepted. it is concluded from this study that there is a significant influence of the Make a match type Cooperative learning model assisted by Flashcard media on the learning outcomes of Science in fifth grade students of UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang in the 2024/2025 Academic Year.

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

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya penting untuk mengembangkan keterampilan, kebiasaan, dan sikap yang diharapkan dapat menjadikan seseorang sebagai warga negara yang baik. Melalui proses ini, peserta didik tidak hanya dapat memberikan manfaat bagi diri mereka sendiri, tetapi juga bagi orang lain. Pemahaman ini tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, terutama pada Pasal 1 Ayat 1, yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah sebuah usaha terencana yang bertujuan menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka, sehingga memiliki kekuatan spiritual, kemampuan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Diharapkan bahwa pendidikan IPAS mampu menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, di mana mereka dapat belajar sambil bermain. Namun, masih terdapat tantangan dalam menciptakan suasana yang menyenangkan, serta dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif. Banyak guru yang masih menggunakan model yang sama dan belum berhasil membuat siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Ketidakberhasilan ini juga disebabkan oleh kurangnya minat siswa selama pembelajaran berlangsung, serta penggunaan media yang kurang menarik. Belum ada pemanfaatan media yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa, sehingga menyebabkan mereka merasa jenuh dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah model pembelajaran yang inovatif dan menarik dengan bantuan media. Model pembelajaran ini dirancang dengan tujuan agar proses belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan lancar dan mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu model yang efektif adalah pembelajaran kooperatif tipe "make a



match", yang menekankan pada pengembangan kemampuan sosial, terutama kemampuan untuk bekerja sama dengan teman sebaya dan mencari pasangan melalui kartu.

Flashcard, yaitu kartu yang berisi gambar, simbol, kalimat, atau materi lainnya, dirancang khusus untuk menyampaikan informasi dalam bentuk permainan yang menarik. Ini adalah salah satu bentuk permainan edukatif yang terdiri dari kartu-kartu dengan gambar dan kata-kata yang telah dirancang oleh Doman untuk meningkatkan berbagai aspek, seperti mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan memperbanyak kosakata peserta didik.

Media Flashcard adalah alat yang efektif untuk membantu siswa dalam mengingat dan mengkaji ulang berbagai aspek pelajaran bahasa, seperti definisi, istilah, simbol, ejaan bahasa asing, rumus, dan lainnya. Dengan menggunakan kartu pertanyaan dan kartu jawaban dalam bentuk flashcard, siswa akan lebih mudah menyerap materi yang diajarkan oleh guru. Metode ini tidak hanya memperkuat daya ingat siswa, tetapi juga dapat meningkatkan minat mereka dalam belajar.

Berdasarkan hasil informasi yang diperoleh dari wali kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang T.A 2024/2025, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS tergolong rendah. Disebabkan guru yang masih menggunakan pembelajaran konvensional seperti ceramah dan penugasan, sehingga siswa kurang aktif saat pembelajaran karena pembelajaran berpusat pada guru.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian IPAS pada siswa kelas V

Kelas	KKTP	Nilai	Jumlah siswa		Presentasi %	
			Tuntas	Tidak tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
V-A	70	\geq	9	13	40,90	59,09
V-B		\leq	13	8	61,90	38,09

Berdasarkan data hasil belajar siswa kelas V-A dan V-B UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang, masih banyak siswa yang mempunyai nilai ulangan harian IPAS yang tidak tuntas. Diketahui dari 43 siswa hanya 22 yang tuntas. Siswa akan dianggap tuntas apabila mencapai nilai diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran masih belum memuaskan karena terlihat masih banyak siswa yang menerima nilai dibawah KKTP.



BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode quasi eksperimental. Metode quasi eksperimental adalah pendekatan di mana peneliti memberikan perlakuan tertentu dan kemudian mengamati perubahan yang terjadi akibat perlakuan tersebut. Dalam eksperimen semu ini, setidaknya terdapat dua kelompok yang terlibat, yaitu satu kelompok berfungsi sebagai kelompok eksperimen dan kelompok lainnya sebagai kelompok kontrol.

Peneliti dalam penelitian ini menerapkan desain Nonequivalent Control Group Design. Desain ini mirip dengan Pretest-Posttest Control Group Design, tetapi perbedaan utamanya terletak pada pemilihan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dilakukan secara acak.

Dalam penelitian ini, metode eksperimen kuantitatif digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa kelas V di UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang. Data dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data berupa tes esai yang terdiri dari lima butir soal, serta melalui dokumentasi..

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

A. Hasil Data *Pretest*

Sebelum perlakuan diberikan, dilakukan terlebih dahulu *Pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa di kelas VA dan VB. Data yang diperoleh berasal dari tes tertulis yang terdiri dari 5 soal esai. Hasil tes ini penting untuk membandingkan kemampuan siswa antar kelompok sampel. Berikut adalah hasil *Pretest* yang dilakukan di kelas VA dan VB, yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Kelas	Rata-rata hasil <i>Pretest</i>
VA	36,45
VB	54,30


Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai rata-rata *Pretest* di kelas VA = 36,45 dan nilai rata-




rata *Pretest* di kelas VB = 54,3. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam materi listrik masih tergolong rendah. Dari hasil ini diperoleh bahwa rata-rata siswa kelas VB lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata kelas VA

B. Hasil Data Posttest

Setelah dilaksanakannya *pretest*, maka dilakukan perlakuan kepada kelas VA dan VB setelah itu dilaksanakan *posttest* untuk mengetahui kemampuan siswa dan untuk mengetahui perbandingan dari perlakuan yang sudah diajarkan.

 **Tabel Rata-rata Hasil *Posttest* siswa**

Kelas	Rata-rata hasil <i>Posttest</i>
VA	82,73
VB	70,90



Berdasarkan tabel diatas menunjukkan rata-rata *posttest* peserta didik setelah diberikannya perlakuan pembelajaran. Dari hasil tersebut, kelas yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* memperoleh rata-rata 82,73 di kelas VA dan kelas yang diajarkan model Pembelajaran *Direct Instruction* tanpa Berbantuan Media *Flashcard* memperoleh nilai rata-rata 70,90 di kelas VB. Berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh menunjukkan bahwa ada pengaruh terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dari pada yang diajarkan dengan model Pembelajaran *Direct Instruction* tanpa Berbantuan Media *Flashcard*

C. Uji Prasyarat

Uji prasyarat analisis yang dilakukan adalah uji normalitas dan homogenitas, sebagai persyaratan sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Uji normalitas data menggunakan Uji *Liliefors*, uji homogenitas menggunakan uji Fisher dan pengujian hipotesis menggunakan uji statistik t.



1. Uji Normalitas Data

Hasil perhitungan uji normalitas data dari hasil belajar yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dan kelas yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *direct intruction* tanpa berbantuan media *flashcard* akan dirangkum pada tabel berikut :

Tes	Kelas	L_0	L_{tabel}	Simpulan
Pretest	Eksperimen	0,121	0,189	Normal
	Kontrol	0,131	0,193	
Posttest	Eksperimen	0,097	0,189	Normal
	kontrol	0,098	0,193	

maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal dengan kriteria $L_{hitung} < L_{tabel}$ dengan tarif $\alpha = 0,05$.

2. Uji Homogenitas Varians

Hasil perhitungan uji homogenitas data hasil belajar tanpa perlakuan, kelas yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dan kelas yang diajarkan menggunakan model pembelajara *direct intruction* tanpa berbantuan media *flashcard* akan dirangkum pada tabel berikut :

Test	F_{hitung}	F_{tabel}	Simpulan
Pretest (kelas eksperimen yang dan kelas kontrol)	1,28	2,10	Homogen
Posttest (kelas eksperimen dan kelas kontrol)	1,15		

maka dapat dinyatakan bahwa varians test homogen dengan kriteria $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan tarif $\alpha = 0,05$.

D. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk membandingkan hasil belajar pesrta didik di kelas



eksperimen yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dan kelas kontrol yang diajar menggunakan Model Pembelajaran *Direct Instruction* tanpa berbantuan media *flashcard*. Setelah data *Pretest* dan *Posttest* kelas VA(kelas eksperimen) dan kelas VB(kelas kontrol) sudah berdistribusi normal dan homogen maka dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t..

Tabel Hasil Uji Hipotesis

Test	t_{hitung}	t_{tabel}
<i>Posttest</i> (kelas eksperimen dan kelas kontrol)	6,13	2,020

$$t_{hitung} > t_{tabel} = 6,13 > 2,020$$

Maka H_0 ditolak dengan kriteria uji tidak ada pengaruh dan H_1 diterima dengan kriteria uji ada pengaruh sehingga hal ini dapat membuktikan terdapat ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang T.A 2024/2025

2. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang pada tahun ajaran 2024/2025, khususnya pada semester ganjil di kelas VA dan VB. Dalam proses pembelajaran, digunakan model kooperatif tipe *make a match* yang dibantu oleh *flashcard* di kelas eksperimen. Sedangkan di kelas kontrol, pembelajaran dilakukan dengan model *direct instruction* tanpa menggunakan media. Model kooperatif tipe *make a match* merupakan pendekatan yang mengajak siswa untuk belajar sambil mencari pasangan kartu yang sesuai dengan konsep atau topik pembelajaran, semuanya dalam suasana yang menyenangkan.

Untuk memperkuat penerapan model *make a match*, digunakan media *flashcard* yang lebih menarik. Di kelas VA eksperimen, peneliti menerapkan langkah-langkah model *make a match* dengan mengganti media tradisional dengan *flashcard*. *Flashcard* adalah kartu yang berisi gambar, simbol, kalimat, atau materi yang dirancang secara khusus untuk menyampaikan informasi dalam bentuk permainan. Dengan alasan tersebut, peneliti memilih untuk mengganti media kartu biasa dengan *flashcard*, agar dapat menarik minat siswa dan mempermudah mereka



dalam memahami serta mengingat materi yang diajarkan. Pada saat penerapan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard*, respon siswa sangat antusias melihat kartu yang dipegangnya. Lalu pada saat pencocokkan kartu berlangsung mereka senang jika kartu sudah cocok, begitu juga terjadi sebaliknya jika siswa tidak mendapatkan kartu yang cocok, mereka menjadi tidak semangat dan kelas menjadi tidak kondusif. Oleh karena itu dilakukan lagi pengulangan supaya kartu yang didapat menjadi berbeda dan siswa juga dapat memahami pertanyaan dan jawaban yang lain. Pada saat pembelajaran sudah selesai siswa terus meminta untuk mengulang lagi permainan kartu *flashcard*, hal tersebut terjadi karena siswa sebelumnya tidak pernah diajarkan menggunakan model dan media tersebut serta model dan media tersebut dianggap menarik bagi siswa karena bisa belajar sambil bermain,

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada siswa kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang maka akan diuraikan dalam bentuk tabel dan gambar:

- a. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* tanpa berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang T.A 2024/2025 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajara *direct intruction* tanpa berbantuan media *flashcard* siswa mendapat nilai rata-rata termasuk kriteria sedang karena di UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang belum pernah diajarkan menggunakan model pembelajaran berbantuan media *flashcard*
- b. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang T. A 2024/2025 menunjukkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan Media *Flashcard* siswa memperoleh nilai rata-rata dengan kriteria tinggi karena pada saat peneliti mengajar dengan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* pada siswa kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang lebih mudah mengingat dan memahami materi pembelajaran yang diajarkan.
- c. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media



flashcard berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang karena penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* dapat meningkatkan keaktifan siswa untuk mengingat dan memahami materi yang diajarkan sehingga pemahaman siswa menjadi lebih baik dan akan berpengaruh baik terhadap hasil belajarnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis data yang dilaksanakan di SD Negeri 065011 Medan Selayang maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil belajar IPAS pada siswa kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang T.A 2024/2025 yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *direct intruction* tanpa berbantuan media *flashcard* memperoleh nilai rata-rata 70,90 termasuk kriteria sedang
2. Hasil belajar IPAS pada siswa kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang T.A 2024/2025 yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* memperoleh nilai rata-rata 82,73 termasuk kriteria tinggi
3. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang T.A 2024/2025 dengan hasil uji t yaitu $t_{hitung} > t_{tabel} = 6,13 > 2,020$. Maka hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, D. 2020. Kekurangan Media *Flashcard*. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini
- Ahyar, Dasep Bayu, Ema Butsi Prihastari, Rahmadsyah, Ratna Setyaningsih, Dwi Maryani Rispatiningsih, Yuniansyah M.kom, Luvy Sylviana Zanthly, Muhammad Fauzi, Saringatun Mudrikah, Ratna Widyaningrum, Yusuf Falaq, and Een Kurniasari. 2021. Model-Model Pembelajaran. Pradina Pustaka.
- Apriyanti.Y, Lorita.E, Yusuarsono. 2019. Kualitas Pelayanan Kesehatan Di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah. Jurnal Professional FIS UNIVED Vol.6 No.1 Juni



- Depdiknas, 2003. Undang-undang nomor 20 tahun 2003, tentang sistem Pendidikan nasional. Jakarta: Depdiknas
- Hasan ddk, 2021. Pengertian, Fungsi dan Penggunaan Media Pembelajaran : tahta media
- Ismail & Aflahah, 2019. Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran. Pamekasan: Duta Media
- Kurniasari, Koeswanti, & Radia. 2019. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Make a match* Berbantuan Media Konkret Kelas 4 SD. Jurnal: Teori dan Aplikasi Matematika. Vol. 3, No. 1 Hal. 40-45
- Lufri, Ardi, dkk. 2020. Etologi Pembelajaran Strategi, Pendekatan, model, metode Pembelajaran. malang: CV Irdh.
- Malikah, Nurul, and Lilis Dita Widhiasti. 2019. "Penerapan Metode Kartu Make And Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang." Qalamuna 11(2).
- Meilina, F., Tisrin, M., & Dewi, N. 2021. Pengembangan Media Flash Card Tema 3 Benda di Sekitarku Subtema 4 Keajaiban Perubahan Wujud di Sekitarku untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. In Jurnal Pendidikan MINDA (Vol. 2, Issue 2)
- Mochammad, B., & Brillian, R. 2021. Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Si. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 111.
- Nurhasana, 2021. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Al-Fikru. Jurnal Pendidikan Dan Sains.
- Nurgiansah, T. H. 2019. Pemutakhiran Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan di Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Seminar Kewarganegaraan Universitas Negeri Medan, 1(1), 95–102.
- Nurohma, dkk. 2018. Penerapan Model Kooperatif Tipe Make A Macth Dengan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Smp. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi.
- Okta, Faisal, Syamsiah D, 2024. Pengaruh Penggunaan *Flashcard* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas Dua di Kabupaten Majene. Pinisi Journal Of Education Vol 4 No 1
- Oktavia, Silphy. 2020. Model Model Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish
- Parnawi, 2019. Psikologi belajar. Yogyakarta : Deepublish.
- Pratiwi, M. 2021. Evaluasi Pembelajaran dalam Pendidikan. Yogyakarta: Andi.
- Prihantini. 2021. Strategi Pembelajaran SD. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Purwanto. 2019. Evaluasi Hasil Belajar. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Setyosari, Punjabi. 2020. Desain Pembelajaran. Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara.
- Shoimin, Aris. 2019. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta
- Suharman. 2018. Tes Sebagai Alat Ukur Prestasi Akademik. At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah



Pendidikan Agama Islam Volume 10, No. 1, Juni

- Ratumanan, T.G & Laurens,. 2015. Penilaian Hasil Belajar Pada Tingkat Satuan. Pendidikan. Yogyakarta: Pensil Komunika
- Rukminingsih, & dkk. 2020. Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. Journal of Chemical Information and Modeling (Vol. 53). Yogyakarta: Erhaka Utama
- Rusman. 2018. Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme. Guru. Jakarta: Rajawali Pers
- Sudjana. 2016. Bandung : Tarsito
- Sugiyono. 2021. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta
- Sujana & sopandi. 2020. Model-Model pembelajaran Inovatif (Teori dan Implementasi). Depok: Pt Rajagrafindo Persada
- Sumarni. 2021. Model Pembelajaran *Make a match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penyesuaian Diri Dengan Lingkungan Pada Siswa. Jurnal Kewarganegaraan Vol. 5 No.1
- Suzana, Yenny, dan Imam Jayanto, 2021. Teori belajar dan pembelajaran. Jakarta: Literasi Nusantara
- Syah, M. 2018. Psikologi Belajar (Rev. ed.). Jakarta: Rajawali Pers
- Topandra Melchano dan Hamimah. 2020. Model Kooperatif Tipe *Make a match* dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar : Jurnal Pendidikan Tambusai Volume 4 Nomor 2.
- Yamin, M. (2019). Desain Pembelajaran Berbasis Hasil Belajar. Jakarta:PT RajaGrafindo Persada
- Yaumi, M., 2018. Media dan Teknologi Pembelajaran: Prenada Media