

## PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA GRAFIS TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS I SDIT AZZHARIYAH

Awalina Barokah<sup>1</sup>, Ayu Silviana<sup>2</sup>

[awalina.barokah@pelitabangsa.ac.id](mailto:awalina.barokah@pelitabangsa.ac.id)<sup>1</sup>, [ayus14701@gmail.com](mailto:ayus14701@gmail.com)<sup>2</sup>

Universitas Pelita Bangsa

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media grafis terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas I SDIT Azzahiriyyah. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keaktifan belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan guru, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain Non-Equivalent Control Group Design melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen menggunakan pembelajaran pendekatan make a match dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Masing-masing kelompok terdapat 30 siswa. Instrumen penelitian berupa tes, lembar observasi yang telah diuji validitasnya (nilai korelasi 0,898) dan reliabilitasnya (Cronbach's Alpha 0,439). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat 56,97 pada pretest 68,97 pada posttest, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata nilai 56,97. Peningkatan pada kelas eksperimen sebesar 21,06% atau lebih tinggi 12 point dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil uji hipotesis menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara dua kelompok, yang berarti penggunaan make a match berbantuan media grafis berpengaruh positif terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa.

**Kata Kunci:** Make A Match, Media Grafis, Keaktifan Belajar, IPAS, Sekolah Dasar.

### Abstract

*This study aims to determine the effect of the cooperative learning approach of the make a match type assisted by graphic media on student learning activity in science learning in class I SDIT Azzahiriyyah. The background of this research is the low level of student learning activity caused by the lack of variation in learning methods used by teachers, so that students tend to be passive and less involved in the learning process. This study used a quantitative method with a Non-Equivalent Control Group Design involving two groups, namely the experimental class using the make-a-match learning approach and the control class using conventional learning. Each group consisted of 30 students. The research instruments consisted of tests and observation sheets, which had been tested for validity (correlation value 0.898) and reliability (Cronbach's Alpha 0.439). The results of this study show that the average value of the experimental class increased from 56.97 in the pretest to 68.97 in the posttest, while the control class had an average value of 56.97. The increase in the experimental class was 21.06%, or 12 points higher than conventional learning. The results of the hypothesis test showed a significant difference between the two groups, which means that the use of make a match assisted by graphic media has a positive effect on increasing student learning activity.*

**Keywords:** Make A Match, Graphic Media, Learning Activity, Science, Elementary School.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan menjadi sebuah sumber yang berperan penting dalam membantu atau memperbaiki pada proses pembelajaran. Pada dunia pendidikan memiliki salah satu fungsi agar bisa membantu manusia mampu memahami apa yang telah di pelajari. Dengan begitu, pendidikan dibutuhkan keberlangsungan hidup manusia baik dari segi ilmu pengetahuan maupun keterampilan yang didapatkan melalui proses hidupnya dan mampu mengikuti perkembangan masa yang ada. Pendidikan menjadi salah satu peran penting untuk mengembangkan peradaban membangun masyarakat yang berkualitas (Fadilah et al., 2023).

Pendidikan sekarang ini dihadapkan pada berbagai perubahan dalam segala aspek kehidupan masyarakat. Hal ini dikarenakan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat serta globalisasi yang melanda dunia termasuk Indonesia. Adanya perubahan tersebut dunia pendidikan dituntut untuk mampu memberikan kontribusi yang nyata berupa peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peserta didik sebagai anak didik sedang dalam proses tumbuh dan berkembang perlu adanya pendidikan apalagi dengan usia sekolah dasar yaitu 6-12 tahun (Rahman & Akbar, 2021). Untuk mencapai kematangan tersebut, peserta didik memerlukan bimbingan. Dalam hal ini guru dengan sadar berusaha untuk mengatur lingkungan belajar agar anak didik tetap semangat dalam menerima pelajaran dengan seperangkat teori dan pengalaman yang dimiliki guru, seperti mempersiapkan program pengajaran dengan baik dan sistematis (Hrp et al., 2022).

Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran IPAS dikonsepsikan dengan pembelajaran yang lainnya seperti kolaborasi dengan pembelajaran permainan. Pembelajaran ini dapat diharapkan mempermudah pembelajaran yang ada. Guru bisa mengaitkan mata pelajaran IPAS dengan pembelajaran permainan. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi guru yang sudah terbiasa dengan pemetaan mata pelajaran terdahulu, dan beralih ke konsep permainan (Suswandari, 2021).

Keadaan tersebut juga yang dialami oleh Sekolah Dasar Islam Terpadu Azzahriyah. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan wali kelas I selaku guru belum menggunakan variasi pendekatan pembelajaran karena terbatasnya media, sarana, prasarana dan waktu pembelajaran. Hal ini berakibat pada peserta didik yang merasa jenuh serta bosan dan cenderung mengobrol sendiri. Kreatifitas yang dilakukan gurupun kurang mampu dalam menarik perhatian siswa. Dari hasil wawancara yang dilakukan ternyata keaktifan belajar siswa masih rendah disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk perubahan pesat dalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan globalisasi.

Dunia pendidikan harus mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia, terutama bagi peserta didik usia sekolah dasar (6-12 tahun), yang sedang dalam proses tumbuh dan berkembang. Agar peserta didik dapat mencapai kematangan, mereka membutuhkan bimbingan, terutama dari guru. Guru perlu mengatur lingkungan belajar agar siswa tetap semangat, dengan mempersiapkan program pengajaran yang baik dan sistematis (Devianti & Sari, 2020).

Dalam proses pembelajaran, pendekatan yang digunakan kurang bervariasi. Sebagian besar materi disampaikan dengan pendekatan ceramah yang cenderung monoton, sehingga sulit untuk mempertahankan perhatian dan minat siswa (Susanti et al., 2024). Pendekatan ini tidak memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk berinteraksi aktif dengan materi atau dengan sesama siswa. Proses pembelajaran yang ada juga minim akan interaksi dan diskusi antara guru dan siswa, maupun antara sesama siswa. Padahal, diskusi dapat menjadi sarana yang sangat efektif untuk menggali pemahaman lebih dalam terhadap materi yang diajarkan (Priyanto & De Kock, 2021).

Dari hasil observasi tersebut, ditemukan bahwa faktor-faktor tersebut menyebabkan sebagian besar siswa tidak dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu nilai 70. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran, seperti penerapan pendekatan yang lebih bervariasi, peningkatan interaksi, penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif, serta peningkatan fasilitas kelas untuk menciptakan lingkungan yang lebih kondusif untuk belajar (Mursalim et al., 2024).

Dalam pembelajaran disebabkan oleh keaktifan belajar siswa yang teridentifikasi dari siswa belum mampu menanggapi penjelasan guru, siswa belum mampu mengungkapkan pendapat, bertanya jawab, serta bekerjasama dalam kelompok dan belum mampu untuk menyimpulkan materi. Hal ini disebabkan karena guru belum menggunakan pendekatan pembelajaran yang bervariasi (Herlina et al., 2022).

Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (Cooperative Learning) merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (Cooperative Learning) merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ali, 2021).

Penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sesuai untuk digunakan menyampaikan materi kepada peserta didik supaya lebih memahami materi yang ada, karena materi pendidikan yang akan disampaikan semakin beragam dan semakin luas juga mengingat perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin modern serta memandang perkembangan anak yang semakin luas namun tidak diselingi dengan berkembangnya fasilitas di sekolah dan profesionalitas guru dalam pembelajaran akan menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah (Muliani, 2023, p. 7).

Penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dimana siswa di ajak untuk belajar dan sambil bermain. Dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini diharapkan peserta didik tidak jenuh dengan cara belajar yang kurang variatif, sehingga mereka akan semangat dalam mengikuti pelajaran. Dengan berharap bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mudah untuk diterapkan dalam menyampaikan pelajaran. Kelebihan pengaruh pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu suasana belajar menjadi lebih menarik dan kondusif, karena siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang menyenangkan, pembelajaran tidak membuat siswa merasa bosan karena diselingi dengan elemen permainan, sehingga suasana kelas menjadi lebih santai dan tidak menegangkan. Kekurangan pengaruh pendekatan kooperatif tipe *make a match* yaitu waktu pembelajaran yang terbatas menjadi kendala, sehingga tidak semua materi bisa disampaikan secara optimal dalam waktu yang ada. Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Grafis Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas I SDIT Azzahriyah”.

## **METODE**

Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi eskperimental*). Penelitian *quasi eksperimen* merupakan pendekatan yang tidak memungkinkan peneliti melakukan pengontrolan secara penuh terhadap variabel dan kondisi-kondisi eksperimen. Dalam penelitian ini, peneliti ikut serta dalam penelitian yaitu dengan cara mengajar di sekolah.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non-Equivalent Control Group*

*Design*. Pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak terpilih secara random. Di dalam desain ini, peneliti menggunakan satu kelompok eksperimen dengan kelompok perbandingan diawali dengan sebuah tes awal (*pretest*) yang diberikan kepada kedua kelompok, kemudian diberi perlakuan (*treatment*). Penelitian kemudian diakhiri dengan sebuah tes akhir (*posttest*) yang diberikan kepada kedua kelompok.

Rancangan desain yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Non-Equivalent Control Group Design* (Sugiono, 2019), yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 1 Desain Non-Equivalent Control Group Design

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kelas Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

X : *Treatment* (tindakan)

O<sub>1</sub> : *Pretest* kelas eksperimen O<sub>2</sub> : *Posttest* kelas eksperimen O<sub>3</sub> : *Pretest* kelas kontrol

O<sub>4</sub> : *Posttest* kelas kontrol

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan berfikir kritis diperoleh berdasarkan pada pencapaian hasil tes dan lembar observasi. Instrumen yang digunakan telah melalui uji validitas dengan nilai korelasi 0,898 dan uji reabilitas dengan nilai Cronbach Alpha 0,439. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut valid dan dapat dipercaya untuk mengukur keaktifan belajar siswa. Hasil tes menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa di kedua kelompok berada dalam kategori rendah. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata pretest adalah 68,97 dengan presentase 68%, sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata pretest adalah 56,97. Kedua kelas menunjukkan hasil yang relatif setara, dengan selisih yang signifikan. Hal ini memperkuat bahwa sebelum diberikan perlakuan, keterampilan awal keaktifan belajar siswa sama. Setelah itu diberi perlakuan dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe *make a match* untuk kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol.

Dalam penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terdapat 6 langkah yang dibagi menjadi tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 40 menit. Pada pertemuan pertama proses mengidentifikasi masalah dan merancang proyek yang dimana siswa diajak mengenal peristiwa siang dan malam melalui pertanyaan pemantik dan diskusi kelas. Guru menjelaskan materi yang akan dicocokkan melalui kartu. Siswa dibagi menjadi lima kelompok untuk bekerja sama mencari pasangan yang sesuai melalui kartu. Tahapan ini mendorong keterampilan dan kelesuan siswa, dalam hal ini mereka dapat mengemukakan berbagai macam gagasan yang harus mempertimbangkan berbagai sudut pandang dan memilih pendekatan yang sudah disepakati oleh kelompok. pertemuan kedua, guru memberikan tahapan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *make a match* pada kelas eksperimen. Guru memberikan arahan dan membantu menyelesaikan masalah yang muncul selama proses pembelajaran. Pada tahap ini keterampilan dan keaktifan siswa meningkat secara signifikan karena siswa diminta untuk bekerja sama mencari pasangan kartu yang sesuai. Pertemuan ketiga melakukan presentasi dan refleksi. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan menyesuaikan pasangan kartunya di depan kelas. Presentasi ini menjadi media siswa untuk menunjukkan keterampilan yang oroginalitas. Kegiatan refleksi mendorong keterampilan siswa menyampaikan pendapat dan menguraikan proses berfikir serta pengalaman mereka secara verbal maupun tertulis.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti menemukan adanya perubahan yang cukup signifikan pada keaktifan belajar siswa, terutama dalam berpartisipasi untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang sebelumnya belum terlihat. Dengan diterapkannya

pendekatan pembelajaran kooperatif tipe make a match memperoleh presentasi meningkat ketercapaian 93% dikategorikan sangat baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Surya & Barokah menjelaskan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif tipe make a match melibatkan siswa dalam suasana yang menyenangkan dengan cara mencari pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban sehingga pendekatan ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran (Surya & Barokah, 2024).

Keaktifan belajar siswa menunjukan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dimana kelompok eksperimen mencapai 88,07 kelompok kontrol 62,96. Kelompok eksperimen unggul dengan selisih 25,11. Peningkatan ini terjadi karena siswa pada kelompok eksperimen mendapat perlakuan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe make a match, yang mendorong siswa aktif untuk bertanya, menjawab dan interaksi positif antar anggota kelompok Joyce, dkk. (1992:303) (dalam Wakhidin, 2020). Sesuai dengan Shohim (2014:98) (dalam Wakhidin, 2020) mengemukakan pembelajaran make a match memiliki hubungan erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain, dapat membantu menumbuhkembangkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran yaitu terlihat dari usaha dan semangat siswa untuk menemukan pasangan.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe make a match mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pendekatan konvensional. Indikator keaktifan belajar menunjukan peningkatan tertinggi pada kelas eksperimen ialah elaborasi, dengan presentase sebesar 8,93% mencerminkan keaktifan siswa dalam mengembangkan keaktifannya dalam ide-ide berfikirnya dibandingkan dengan umumnya. Indikator kelancaran sebesar 8,85% siswa mampu menjawab pertanyaan. Indikator kelewesan sebesar 8,80% kemampuan siswa menggunakan berbagai pendekatan dalam menyelesaikan tugas. Siswa tidak hanya terpaku dengan satu cara, tetapi mampu melihat permasalahan dari sudut pandang yang berbeda, sehingga dapat menyelesaikan permasalahan dengan strategi yang lebih variatif. Sebaliknya, pada kelas konvensional presentase capaian tiap indikator keaktifan belajar lebih rendah. Indikator kelancaran mencapai 6,60%, kelewesan 6,35%, originalitas 6,20% dan elaborasi mencapai 6,60%.

Meskipun terjadi peningkatan pada sebagian indikator, namun secara keseluruhan nilainya tertinggal dibandingkan kelompok eksperimen. Salah satu temuan penting adalah siswa pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah cenderung membosankan.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menunjukan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan uji t dengan nilai signifikansi ( $p$ -value)  $< 0,05$ . Menunjukan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Didukung dari hasil uji regresi linear sederhana yang bertujuan untuk melihat pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat. Hasilnya menunjukan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ . Dari data diatas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif tipe make a match memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media grafis terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas I SDIT Azzahriyah diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pendekatan pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media grafis terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan

peningkatan skor rata-rata keaktifan belajar pada kelas eksperimen dari nilai awal sebesar 56,97 menjadi 68,97 pada nilai akhir. Peningkatan ini setara dengan 21,06% atau 12 point lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

2. Terdapat perbedaan signifikan antara keaktifan belajar pada kelas yang menggunakan pendekatan make a match berbantuan media grafis dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 yang berarti hipotesis penelitian diterima.
3. Penerapan make a match berbantuan media grafis mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran, memperhatikan penjelasan guru, mengemukakan pendapat, bertanya, bekerja sama dalam kelompok, dan membantu teman yang mengalami kesulitan.
4. Penggunaan media grafis berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep materi IPAS, khususnya materi peristiwa siang dan malam. Visualisasi materi melalui gambar dan ilustrasi mempermudah siswa mengingat konsep dan mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari.
5. Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas I SD yang aktif, senang bermain, interaksi sosial, dan media visual membantu siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, rasa percaya diri, dan bekerja sama.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adnan, A. A. (2023). Penerapan metode tanya jawab melalui media gambar pada pembelajaran matematika. *Jurnal rinjani pendidikan*, 1(03), 89–92.
- Afif, Z., Azhari, D. S., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Ilmiah (Kuantitatif) Beserta Paradigma, Pendekatan, Asumsi Dasar, Karakteristik, Metode Analisis Data Dan Outputnya. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 682–693.
- Ahmad, A. T. B., Risma, E., & Hasim, N. F. R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kompleks IKIP Kota Makassar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 327–338.
- Aisy, R. R. (2022). Penggunaan Metode Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Boro. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(4), 279–299.
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperativelearning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Muftadiin*, 7(01), 247–264.
- Aly, A., & Rahma, I. E. (2022). Ilmu alamiah dasar. Bumi Aksara.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel belajar (kompilasi konsep).
- Ardista, R. (2021). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan PT. Langit Membiru Wisata Bogor. *Jurnal Parameter*, 6(1), 38–49.
- Ardyan, E., Boari, Y., Akhmad, A., Yuliyani, L., Hildawati, H., Suarni, A., Anurogo, D., Ifadah, E., & Judijanto, L. (2023). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Pendekatan Metode Kualitatif dan Kuantitatif di Berbagai Bidang. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental research dalam penelitian pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511.
- Arifin, M., & Abduh, M. (2021). Peningkatan motivasi belajar model pembelajaran blended learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2339–2347.
- Citra, I. W. Y., Fanani, A., & Rosidah, C. T. (2023). Aktivitas Guru dan Respons Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Model Make A Match Berbantuan Multimedia. *Progressive of Cognitive and Ability*, 2(4), 327–337.
- Devianti, R., & Sari, S. L. (2020). Urgensi analisis kebutuhan peserta didik terhadap proses pembelajaran. *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, 6(1), 21–36.

- Elvera, S., & Yesita Astarina, S. (2021). *Metodologi Penelitian*. Penerbit Andi. Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023).
- Fatmawati, F. A. (2020). *Pengembangan fisik motorik anak usia dini*. Caremedia Communication.
- Febrianti, F. (2019). Efektivitas penggunaan media grafis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. 2(1), 667–677.
- Fu'adah, A. (2022). *Pembelajaran Metode Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Anak*. Penerbit P4I.
- Gemian, A. S. (2022). Peningkatan keterampilan menulis cerpen melalui media gambar grafis dengan metode latihan terbimbing pada siswa kelas x smk PGRI 2 Denpasar tahun pelajaran 2021/2022.
- Harefa, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Kooperatif Make A Match Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *Geography: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 01–18.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Herlina, E., Gatriyani, N. P., Galugu, N. S., Rizqi, V., Mayasari, N., Nurlaila, Q., Rahmi, H., Cahyati, A., Azis, D. A., & Saswati, R. (2022). *Strategi Pembelajaran*. Tohar Media.
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni, T. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*.
- Isetyawati, I. Y., Khosiyono, B. H. C., Nisa, A. F., & Cahyani, B. H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 12(2), 41–50.
- Ismawati, I. (2020). Peningkatan hasil belajar pada pembelajaran tematik terpadu pada muatan bahasa Indonesia dengan menggunakan model kooperatif tipe make a match di kelas IV SDN 3/IX Senaung. *Jurnal Literasiologi*, 3(2).
- Johannes, J. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Pada Pelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya Di Kelas V SD Negeri 060952 Medan Labuhan TP 2019/2020. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 3(1), 50–61.
- Karuniani, E. N. (2022). Analisis Mengenai Dampak Lingkungan (AMDAL) Dalam Pengelolaan Lingkungan Hidup. *Badamai Law Journal*, 7(2), 179–193.
- Khosiani, E., & Normalasari, I. (2024). Terjadinya siang dan malam menurut al-qur'an. *Islamic Education*, 3(2), 25–36.
- Kirana, M. I. S., Murfiah, U., & Hendrayana, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran make and match terhadap berfikir kritis siswa pada pelajaran ipas di kelas iv. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 6(12), 110–120.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339.
- Kusuma, A. A. (2023). Ayat-ayat tentang silih bergantinya siang dan malam perspektif tafsir ilmi dan tafsir sufi.
- Manshur, A., & Rodhi, A. (2020). Pengembangan Media Grafis dalam Pembelajaran. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 2(2), 1–13.
- Maulida, I. S., Rahayu, D. W., Hidayat, M. T., & Kasiyun, S. (2020). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Sd. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(1), 82.
- Muliani, E. (2023). Penggunaan model kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 1 siswa kelas iv sd negeri 050585 tanjung jati ta 2022/2023. *Skylandsea profesional Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Teknologi*, 3(1), 94–99.
- Mursalim, M., Indrianto, I., Serliana, S., & Sonia, S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Pelajaran IPA Kelas IV SDN 640 Ponnori. *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu*, 4(2), 172–183.
- Novianti, N. R. (2025). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dalam

- meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas ii sd negeri 1 lengkong. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 689–699.
- Nugroho, U. (2018). *Metodologi penelitian kuantitatif pendidikan jasmani*. Penerbit CV. Sarnu Untung.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). Media pembelajaran. Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01–17.
- Pratama, R., Aisyah, S. A., Putra, A. M., Sirodj, R. A., & Afgan, M. W. (2023). Correlational research. *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1754–1759.
- Pratiwi, R. H. (2018). Metode Pembelajaran ‘Make A Match’ Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar IPA. *Florea J. Biol. Dan Pembelajarannya*, 5(1), 37.
- Prijanto, J. H., & De Kock, F. (2021). Peran guru dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa dengan menerapkan metode tanya jawab pada pembelajaran online. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 238–251.
- Purnomosari, E., Indrawati, I., & Pirunika, S. (2022). Penerapan literasi pada anak usia 5-6 tahun sebagai upaya persiapan masuk ke jenjang SD/MI. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3381–3390.
- RAHAYU, N. (2024). Penerapan Model Learning Cycle 7e Berbantuan Simulasi Virtual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Smp/Mts Pada Materi Tata Surya.
- Rahayu, S., SD, S. P., & Vidya, A. (2022). Desain pembelajaran aktif (active learning). *Ananta Vidya*.
- Ramadhani, M. I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2237–2244.
- Rezinda, F. M., & Dewi, N. K. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa pada materi fungsi air bagi kelangsungan makhluk hidup menggunakan pembelajaran kooperatif tipe make a match di sdn 02 tawangrejo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3646–3665.
- Rifdah, K. M. N. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa kelas iv sd pada materi berwudhu model cooperative learning type make a match. *Jurnal Sultan Idris Pendidikan Profesi Guru*, 1(3), 55–99.
- Riyadi, R. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Terpadu Nested Pada Materi IPAS Kelas 4. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1–18.
- SEPTIANA, A. (2018). Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Seni Membatik di Taman Kanak-Kanak Permata Bunda Kemiling Bandar Lampung.
- Sihotang, H. (2023). Metode penelitian kuantitatif.
- Sopandi, D., & Sopandi, A. (2021). *Perkembangan peserta didik*. Deepublish.
- Sudirman, I. N. (2024). Pendidikan ips di sekolah dasar dalam era kurikulum merdeka. 42.
- SUGIHARTO, F. B., CHOTIMAH, C., & ICA, V. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V Di SDN Tlogomas 2 Kota Malang. *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya*, 30(1), 1–16.
- Surya, V. M. K., & Barokah, A. (2024). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPA Kelas V. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1).
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Suswandari, M. (2021). *Book-bunga rampai pendidikan Perspektif Inovasi dan Kebijakan*.
- Suyitno, M. (2023). *Perkembangan Sosial-Emosional AUD. Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, 35.
- Wakhidin, A. (2020). *Perpaduan Model Pembelajaran Make A Match Dengan Quiz-Quiz Trade. Adab*.
- Yuliani, W., & Supriatna, E. (2023). *Metode penelitian bagi pemula*. Penerbit Widina.