

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD NEGERI 26 LUBUKLINGGAU

Bela Agustina¹, Akmal Rijal², Asep Sukenda Egok³

¹PGSD, Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Silampari,

²PGSD, Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Silampari,

³PGSD, Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Silampari,

¹belaagustina1@gmail.ac.id, ²akmalrijal@unpari.ac.id, ³asep.egok91@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat menuntaskan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 26 Lubuklinggau. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain eksperimen *Pre-test* dan *Post-test*. Pengambilan sampel diambil menggunakan teknik *purposive sampling* mengingat populasi terdiri dua kelas, adapun sampel dalam penelitian adalah siswa kelas IV.A yang berjumlah 25 siswa. Instrumen yang digunakan peneliti berbentuk soal pilihan ganda berjumlah 15 soal. Pengumpulan data diambil dengan teknik tes. Data dianalisis dengan menggunakan rumus uji t. Berdasarkan hasil uji hipotesis kemudian t_{hitung} dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada daftar distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ sehingga diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,551 > 1,714$), dengan hal ini maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* dapat menuntaskan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 26 Lubuklinggau.

Kata Kunci: *make a match*, hasil belajar, IPAS

ABSTRAK

This study aims to determine whether the application of the Make A Match learning model can improve the science learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 26 Lubuklinggau. This research method used an experimental research method with a pre-test and post-test experimental design. Sampling was taken using a purposive sampling technique, considering that the population consisted of two classes. The sample in the study was 25 students of class IV.A. The instrument used by the researcher was a multiple-choice questionnaire with 15 questions. Data collection was carried out using a test technique. Data were analyzed using the t-test formula. Based on the results of the hypothesis test, the calculated t_{value} is then consulted with the t_{table} in the t distribution list with a significance level of $\alpha = 0.05$ so that the calculated $t_{value} > t_{table}$ ($3.551 > 1.714$) is obtained. With this, H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that the Make A Match learning model can complete the science learning outcomes of fourth-grade students of SD Negeri 26 Lubuklinggau.

Keywords: *make a match*, learning outcomes, science

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pembelajaran atau pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan nilai, sikap seseorang. Tujuan utama pendidikan adalah membantu individu mengembangkan potensi diri kritis, dan mempersiapkan mereka untuk berkontribusi secara positif dalam masyarakat. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman dkk., 2022).

Pembelajaran adaah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah sebuah proses bantuan yang efesien dan memperoleh pengetahuan serta keahlian, lalu terbentuklah sikap dan kepercayaan peserta didik untuk menjadi lebih baik.

Nugroho dkk., (2023:631) mengatakan bahwa IPS merupakan

integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora yaitu meliputi sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik hukum, dan budaya yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari berbagai aspek dan cabang-cabang ilmu pengetahuan alam dan sosial IPAS memusatkan dengan aktivitas kehidupan sehari-hari (nyata) manusia, mengkaji berbagai konsep yang berkaitan dengan isu sosial.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap guru dan siswa dalam proses pembelajaran IPS di kelas IV a, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran, guru kelas IV a tidak menggunakan modul atau media pembelajaran yang dapat mendukung keberagaman cara belajar siswa. Model pembelajaran yang digunakan pun cenderung monoton, hanya mengandalkan ceramah sebagai metode utama. Hal ini membuat suasana kelas terasa kurang dinamis, dan sebagian siswa terlihat bosan serta kurang tertarik dengan materi yang disampaikan. Guru tidak memanfaatkan alat bantu pembelajaran seperti gambar, video, atau aktivitas interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Akibatnya, sebagian besar siswa

kesulitan untuk fokus dan memahami materi dengan baik, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman dan hasil belajar mereka.

Di kelas IV b, penggunaan modul, media, dan model pembelajaran yang bervariasi sangat meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Berbeda dengan kelas yang hanya mengandalkan ceramah, di kelas IV b guru menggunakan modul yang terstruktur dengan baik, yang memudahkan siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam dan mandiri. Selain itu, berbagai media pembelajaran, seperti gambar, video, dan alat peraga lainnya, turut digunakan untuk membuat materi lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Model pembelajaran yang diterapkan juga lebih interaktif dan menyenangkan, seperti diskusi kelompok, simulasi, dan permainan edukatif, yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif. Dengan pendekatan ini, siswa terlihat lebih bersemangat, tidak mudah bosan, dan lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Penggunaan berbagai metode ini tidak hanya membuat

suasana kelas lebih hidup, tetapi juga memfasilitasi siswa untuk lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan.

Pada hasil wawancara dengan ibu Lusi Puspitasari, S.Pd, guru kelas IV A SD Negeri 26 Lubuklinggau yang dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2025 dalam lampiran penulis mendapatkan informasi bahwa jumlah seluruh siswa kelas IV A SD Negeri 26 Lubuklinggau, berjumlah 25 siswa, dengan rincian jumlah siswa laki-laki 10 siswa dan jumlah siswa perempuan 15 siswa. Permasalahan yang penulis temukan adalah hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) belum mencapai target ketuntasan hasil belajar. Hal ini terbukti siswa yang hasil belajarnya yang telah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) berjumlah 9 orang (36%). Sedangkan siswa yang hasil belajarnya yang belum mencapai kriteria ketuntasan berjumlah 16 orang (64%). Bahwa diketahui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) IPS 70.

Sedangkan hasil wawancara dengan ibu Yuni Wibekti, S.Pd guru kelas IV B SD Negeri 26 Lubuklinggau yang dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2025 dalam lampiran penulis

mendapatkan informasi bahwa jumlah jumlah seluruh siswa kelas IV B SD Negeri 26 Lubuklinggau, berjumlah 26 siswa, dengan rincian jumlah siswa laki-laki 12 siswa, dan jumlah siswa perempuan 14 siswa. Permasalahan yang penulis temukan adalah hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) hampir mendekati mencapai target ketuntasan hasil belajar. Hal ini terbukti siswa yang hasil belajarnya yang telah mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) berjumlah 15 orang (57,6%). Sedangkan siswa yang hasil belajarnya yang belum mencapai kriteria ketuntasan berjumlah 11 orang (42,4%). Bahwa diketahui Kriteria Kecapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) IPS 70.

Beberapa fakta yang menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) disekolah yaitu cara mengajar guru yang jarang mengaitkan dengan kegiatan siswa dikehidupan sehari-hari. Adapun model yang digunakan Seperti model pembelajaran *Make A Match* merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan fakta dalam kehidupan siswa. *Make A*

Match lebih menekankan pada rencana kegiatan tersebut berisi skenario tahap demi tahap tentang apa yang akan dilakukan bersama siswanya sehubungan dengan topik yang akan dipelajari. Dalam proses belajar hendaknya guru dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman, kreatif, dan inovatif memberikan rasa yang menyenangkan terhadap siswa, serta dapat mendorong siswa lebih kritis dan dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, hal tersebut akan mempengaruhi terhadap hasil belajar yang diperoleh serta siswa mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Kurniasih (2020:55) model *Make A Match* adalah model yang mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran. Dimana model pembelajaran ini siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Banyak temuan dalam penerapan model *Make A Match*, dimana bisa memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan yang mencocokkan kartu yang ada ditangan mereka, proses

pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias, mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing.

Sementara itu menurut Suhono (2022:7) model *Make A Match* ialah suatu teknik pembelajaran mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Model pembelajaran ini sangat menyenangkan karena peserta didik diajak bermain sambil belajar.

Sementara itu menurut Huda (Nisroha, 2018:442) adapun langkah-langkah dari model *Make A Match* yaitu: 1) Guru memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik., 2) Guru membagi peserta didik kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok 1 dan kelompok 2. Kemudian, masing-masing kelompok ini saling berhadapan, 3) Guru memberikan kelompok 1 berupa kartu pertanyaan dan kelompok 2 berupa kartu jawaban, 4) Guru memberitahu kepada peserta didik batasan waktu selama mencari dan mencocokkan kartu yang dibawa, 5) Guru mengharuskan seluruh anggota

kelompok 1 untuk mencari pasangan kartu dikelompok 2. Apabila peserta didik sudah mendapatkan pasangan kartunya, peserta didik melapor kepada guru untuk dicatat dilembaran yang telah disiapkan sebelumnya, 6) Apabila waktu berakhir, peserta didik diberitahukan jika waktu untuk mencari pasangan kartu sudah berakhir dan peserta didik yang tidak mendapat pasangan berkumpul dengan yang tidak mendapatkan pasangan juga, 7) Peserta didik yang bisa menemukan pasangan satu-persatu diminta untuk mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Peserta didik yang lain harus menyimak dan memberi komentar, 8) Guru mengecek benar tidaknya hasil yang dipresentasi serta memberikan penegasan mengenai materi, 9) Guru meminta pasangan selanjutnya untuk melakukan presentasi hingga semua pasangan selesai melakukan presentasi.

Hal ini selaras dengan hasil observasi maka dari itu peneliti ingin melihat apakah penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial IPAS siswa kelas IV secara signifikan dengan harapan model ini dapat

mengubah siswa lebih aktif dan kreatif dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Merujuk pada permasalahan yang telah diuraikan diatas, penelitian ini bertujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat menuntaskan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 26 Lubuklinggau.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Sugiyono (2019:169) sebuah metode penelitian *eksperimen* ialah metode penelitian yang melakukan percobaan, yaitu penelitian yang menggunakan metode kuantitatif untuk mengetahui pengaruh variabel *independen* (*treatment/perlakuan*). Desain yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu dengan memberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan. Perlakuan yang dimaksud adalah proses pembelajaran menggunakan

model *Make A Match*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 26 Lubuklinggau yang beralamat di Jl. Kenanga II No. 39, Kenanga, Kecamatan Lubuklinggau Utara II, Kota Lubuklinggau, Provinsi Sumatera Selatan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 51 siswa, terdiri dari kelas IV.A sebanyak 25 siswa dan kelas IV.B sebanyak 26 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah random sampling, yaitu pengambilan sampel secara acak di mana seluruh anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih. Berdasarkan hasil undian yang dilakukan secara objektif dan adil, terpilihlah kelas IV.A sebagai sampel penelitian, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kelas sebelum perlakuan diberikan. Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV.A dan IV.B untuk mendapatkan informasi tambahan

yang berkaitan dengan proses pembelajaran dan karakteristik siswa. Teknik tes digunakan sebagai alat utama untuk mengukur hasil belajar siswa, yang dilakukan dua kali yaitu sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pembelajaran. Soal yang digunakan berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 nomor dan disusun berdasarkan kisi-kisi yang mengacu pada capaian pembelajaran dan indikator kompetensi. Materi yang diujikan mencakup konsep kebutuhan primer, sekunder, dan tersier serta penerapan jenis-jenis kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari, dengan tingkatan kognitif C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (menerapkan). Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mendukung keabsahan data dengan mengumpulkan dokumen berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir siswa, nilai hasil belajar, dan dokumen sekolah yang relevan. Melalui metode ini, peneliti dapat membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Make A Match* secara sistematis untuk menilai efektivitas model dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS pada siswa kelas IV.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 26 Lubuklinggau pada siswa kelas IV selama satu bulan, yaitu dari tanggal 9 Mei hingga 31 Mei 2025. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat menuntaskan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 26 Lubuklinggau. Pembelajaran dengan model *Make A Match* dilakukan sebanyak satu kali pertemuan setelah pelaksanaan *pretest*, dan diakhiri dengan *posttest* sebagai evaluasi hasil belajar siswa.

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data, instrumen soal terlebih dahulu diuji melalui uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 15 dari 20 soal dinyatakan valid, sementara sisanya tidak digunakan. Uji daya pembeda menunjukkan mayoritas soal berada pada kategori baik dan cukup, meskipun ada beberapa yang rendah. Tingkat kesukaran soal didominasi kategori sedang, dan tidak ada soal yang terlalu sulit. Nilai reliabilitas instrumen sebesar 0,82 menunjukkan konsistensi yang tinggi dan layak digunakan sebagai alat ukur. Pelaksanaan penelitian dimulai

dengan pretest, dilanjutkan pembelajaran menggunakan model *Make A Match*, dan diakhiri dengan posttest menggunakan soal yang sama. Hasil posttest menunjukkan peningkatan skor siswa secara signifikan. Dengan demikian, model *Make A Match* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, didukung oleh instrumen yang valid, reliabel, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Hasil tes awal pada kelas eksperimen memberikan gambaran bahwa sebagian besar siswa belum mencapai tingkat penguasaan materi yang diharapkan. Sebagian besar siswa berada pada kategori belum tuntas, yang mencerminkan rendahnya pemahaman awal terhadap materi IPAS sebelum dilaksanakannya pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan dalam penguasaan konsep yang perlu diatasi melalui model pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, penyebaran hasil belajar yang cukup bervariasi mengindikasikan adanya perbedaan kemampuan antar individu yang signifikan dalam kelas. Data hasil analisis hasil belajar siswa sebelum

melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan **model pembelajaran** dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Tes Awal (Pre-test)

Rentang Nilai	Predikat	Kelas Eksperimen	
		Frekuensi	Presentase
≥ 75	Tuntas	4	16%
< 75	Tidak Tuntas	21	84%
Jumlah		25	
Rata-rata		57,80	
Nilai Tertinggi		80	
Nilai Terendah		20	
Simpangan Baku		12,44	

Berdasarkan tabel 1 diperoleh kondisi awal tersebut, pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan tampaknya belum mampu mengoptimalkan potensi belajar siswa secara menyeluruh. Oleh karena itu, model pembelajaran *Make A Match* dipandang relevan untuk diterapkan sebagai upaya meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki hasil belajar. Model ini diharapkan mampu menjawab tantangan pembelajaran awal dengan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kolaboratif, dan bermakna bagi siswa.

Posttest dilaksanakan untuk mengevaluasi sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Make A Match*. Tes ini

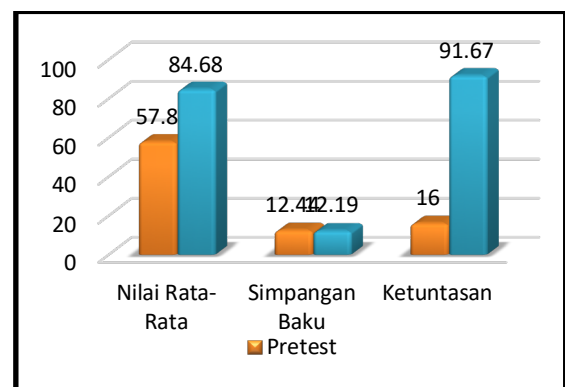
bertujuan untuk melihat efektivitas perlakuan yang diberikan, sekaligus membandingkan capaian siswa dengan hasil pretest sebelumnya. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berhasil mencapai kriteria ketuntasan, yang mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, distribusi nilai yang cenderung membaik menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengalami peningkatan secara individu, tetapi juga secara keseluruhan kelas. Dengan demikian dapat diketahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Tes Akhir
(Post-test)**

Rentang Nilai	Predikat	Kelas Eksperimen	
		Frekuensi	Presentase
≥ 75	Tuntas	22	91,67%
< 75	Tidak Tuntas	3	12,50%
Jumlah		25	
Rata-rata		84,86	
Nilai Tertinggi		100	
Nilai Terendah		53	
Simpangan Baku		12,19	

Berdasarkan tabel 2 di atas, perubahan hasil belajar yang terjadi setelah pembelajaran menunjukkan bahwa model *Make A Match* berhasil menciptakan suasana belajar yang

lebih partisipatif dan efektif. Dengan pendekatan yang menekankan kolaborasi, interaksi, dan kegiatan mencocokkan informasi, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Afifah & Pratama (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan perhatian, minat, serta daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, model *Make A Match* terbukti tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga memberi pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.



Gambar 1. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan gambar 1 di atas, masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti perbedaan gaya

belajar, tingkat motivasi individu, hingga latar belakang pemahaman awal siswa yang relatif lebih rendah dibandingkan teman-temannya. Dewi & Anugrah (2021), dalam setiap proses pembelajaran, selalu terdapat keragaman kemampuan siswa yang dipengaruhi oleh kondisi kognitif, afektif, dan lingkungan belajar masing-masing. Siswa dengan tingkat kepercayaan diri rendah atau kurang aktif dalam proses interaksi cenderung mengalami kesulitan dalam mengikuti dinamika pembelajaran kooperatif. Oleh karena itu, diperlukan tindak lanjut seperti pendampingan belajar tambahan atau pendekatan diferensiasi agar siswa yang belum tuntas dapat terfasilitasi secara optimal dalam proses pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Chi-Kuadrat, diperoleh bahwa data pada tes awal dan tes akhir berada dalam kategori berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai χ^2 hitung yang lebih kecil daripada χ^2 tabel untuk kedua tes. Karena data hasil belajar diketahui berdistribusi normal dan nilai simpangan baku populasi telah diperoleh, maka pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan

rumus uji-t. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 3,551$ dan $t_{tabel} = 1,714$ dengan $\alpha = 5\%$ (0,05). Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,551 > 1,714$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dari itu hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima

D. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat menuntaskan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 26 Lubuklinggau. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata hasil belajar setelah diterapkannya model tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata *post-test* melebihi angka ketuntasan minimal yang ditetapkan, yaitu lebih dari 70. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis dalam penelitian yang menyatakan nilai rata-rata hasil belajar IPAS siswa setelah diterapkan model *Make A Match* lebih dari 70 ($\mu_0 \geq 70$) terbukti benar dan dapat diterima. Dengan demikian, model *Make A Match* baik untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, Y., & Egok, A. S. (2022). Penerapan strategi *Guided Note Taking* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Tanjung Beringin. *Linggau Jurnal of Elementary School Education (LJESE)*, 2(2), 107-114.
- Kurniasih, I. (2020). *Model-model pembelajaran inovatif*. Jakarta: Kata Pena.
- Ningsih, R., Permatasari, E., & Utami, N. (2024). Analisis model pembelajaran Make A Match pada mata pelajaran IPS di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 88–95. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Nisrohah, S. (2018). Strategi pembelajaran aktif. Dalam Huda, M. *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu kontemporer dalam pendidikan* (hlm. 442). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nugroho, A., Suparno, & Haryanto. (2023). *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Rahman, A., Yusuf, M., & Maulidiyah, N. (2022). *Filsafat pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rizkiana, A., Hidayati, L., & Mawaddah, N. (2023). Pengaruh model Make A Match terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–52. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rosalina, D. (2024). Efektivitas model Make A Match terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(2), 66–74.
- Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhono (2022) *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia*. Surakarta: Unisri Press.
- Suhono. (2022). *Model pembelajaran kooperatif Make A Match*. Bandar Lampung: Surya Pena Gemilang