

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN IPAS
SD GKPS 2 PEMATANGSIANTAR**

Ristialam Eventina Situmorang¹, Rio Parsaoran Napitupulu², Jon Roi Tua Purba³

^{1,2,3}Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

ristisitumorang@gmail.com¹, rio.napitupulu@uhnp.ac.id², jhon.rpurba@gmail.com³

ABSTRACT

*This study aims to examine the effect of the Make-A-Match cooperative learning model on social studies learning outcomes on the topic of economic conditions in fifth-grade students at GKPS 2 Pematangsiantar Private Elementary School in the 2025/2026 academic year. The lack of varied learning strategies that stimulate student engagement was the primary motivation for this study. The Make-A-Match model was implemented to create an interactive learning environment through a matching game involving question and answer cards. The research method used a quantitative experiment with a One Group Pretest-Posttest design with 20 students. Data were collected through a validated multiple-choice objective test. The results showed a significant improvement in student learning outcomes; the average score jumped from 56.74 in the pretest to 91.26 in the posttest. Statistical analysis showed that the calculated *t* value (12.075) was greater than the *t* table, demonstrating the model's significant impact. It was concluded that the Make-A-Match model effectively increased student understanding and engagement. This model is recommended as an innovation for educators to create more dynamic and meaningful learning in the classroom.*

Keywords: *Make A Match, Learning Outcomes, Science, Regional Economy, Elementary School.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar IPAS topik kondisi perekonomian di kelas V SD Swasta GKPS 2 Pematangsiantar T.A 2025/2026. Kurangnya variasi strategi pembelajaran yang memicu keaktifan siswa menjadi latar belakang utama penelitian ini. Model *Make A Match* diterapkan untuk menciptakan suasana belajar interaktif melalui permainan mencari pasangan kartu soal dan jawaban. Metode penelitian menggunakan eksperimen kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest* terhadap 20 siswa. Data dikumpulkan melalui tes objektif pilihan ganda yang telah divalidasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa; nilai rata-rata melonjak dari 56,74 pada *pretest* menjadi 91,26 pada *posttest*. Analisis statistik menunjukkan nilai t_{hitung} (12,075) lebih besar dari t_{tabel} , membuktikan pengaruh nyata model tersebut. Disimpulkan bahwa model *Make A Match* efektif meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Model ini direkomendasikan sebagai inovasi bagi pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan bermakna di kelas.

Kata Kunci: *Make A Match, Hasil Belajar, IPAS, Perekonomian Daerah, Sekolah Dasar.*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam mencetak sumber daya manusia yang kompeten, berkarakter, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Melalui pendidikan, tercipta individu berkualitas yang secara signifikan mendorong pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan suatu negara (Salwa, 2025). Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yang mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi diri peserta didik, mulai dari kekuatan spiritual, pengendalian diri, hingga keterampilan praktis yang dibutuhkan masyarakat. Sejalan dengan itu, Brubacher (dalam Romansyah, 2022) menegaskan bahwa pendidikan adalah proses penyempurnaan kapasitas manusia melalui pembiasaan dan alat yang disusun sistematis demi mencapai tujuan hidup.

Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, Pemerintah Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada fleksibilitas dan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Kurikulum ini bertujuan membentuk Profil Pelajar Pancasila yang mandiri,

kreatif, dan bernalar kritis. Salah satu manifestasi dari kurikulum ini di jenjang Sekolah Dasar adalah hadirnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS mengintegrasikan unsur sains dan sosial untuk membekali siswa dalam memahami fenomena alam serta hubungan antarmanusia secara holistik (Meylovvia, 2023).

Namun, pada kenyataannya, implementasi di lapangan masih menghadapi kendala, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman konsep yang kuat seperti topik "Kondisi Perekonomian di Daerahku". Meskipun materi ini relevan dengan kehidupan sehari-hari, banyak siswa kelas V yang kesulitan memahami jenis-jenis aktivitas ekonomi. Hal ini sering kali dipicu oleh proses pembelajaran yang monoton, di mana guru belum optimal dalam menerapkan variasi model pembelajaran. Pratiwi (dalam Aritonang, 2025) menyatakan bahwa perangkat belajar yang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa berpotensi menimbulkan kejenuhan dan menurunkan partisipasi. Senada dengan itu, Sani Susanti dkk. (2024) memperingatkan bahwa pendekatan pembelajaran yang monoton dapat

berdampak negatif terhadap minat belajar dan menghambat efektivitas transfer ilmu.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada 23 November 2025 di SD Swasta GKPS 2, ditemukan bahwa minat dan keaktifan belajar siswa kelas V masih tergolong rendah. Banyak siswa cenderung pasif, sibuk dengan kegiatan sendiri, dan kurang peduli terhadap permasalahan di lingkungan sekitar. Hal ini tercermin dari rendahnya keterlibatan siswa dalam bertanya, menjawab, maupun mengemukakan pendapat saat pembelajaran IPAS berlangsung. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus kolaboratif.

Model pembelajaran *Make A Match* hadir sebagai solusi yang relevan untuk meningkatkan keaktifan siswa. Model ini menekankan pada interaksi antar siswa melalui permainan mencari pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban (Nurhayati, 2020). Pendekatan ini tidak hanya membuat suasana kelas menjadi dinamis, tetapi juga membantu siswa memahami materi

secara mendalam melalui kerja sama tim. Penelitian sebelumnya oleh Aliputri (2018) telah membuktikan efektivitas model ini, di mana penggunaan kartu gambar dalam tipe *Make A Match* mampu meningkatkan hasil belajar IPS secara signifikan dari 51% menjadi 94%.

Melalui penelitian ini, peneliti bermaksud menerapkan model pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Swasta GKPS 2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam menumbuhkan semangat belajar dan kerja sama siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan menjadi bekal bagi calon pendidik dalam mengembangkan praktik pembelajaran yang inovatif, fleksibel, dan berpihak pada siswa sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Tabel 1.1 Nilai Mata Pelajaran IPAS Kelas V Tahun 2025/2026

KKT P	Nilai	Banyak Siswa	Presentase	Kriteria
70	>70	8	40%	Tuntas
70	<70	12	60%	Tidak Tuntas
Jumlah		20	100%	

(Sumber: Data kelas V SD SWASTA GKPS 2 Jalan merek raya)

Berdasarkan data diatas maka penulis tertarik meneliti berdasarkan kesesuaian dengan kondisi pembelajaran di sekolah yang menjadi lokasi penelitian, khususnya terkait kurangnya variasi dalam penggunaan model pembelajaran. peneliti menyakini bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang aktif dan kooperatif. Selain itu, pemilihan model ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa, serta penguatan karakter melalui proyek profil pelajar pancasila. Kurikulum ini memberikan kemudahan kepada guru untuk merancang pembelajaran yang lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta kemampuan siswa. Dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPAS SD GKPS 2 Pematangsiantar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif yang

dirancang secara sistematis untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat secara objektif. Mengingat keterbatasan jumlah subjek di lokasi penelitian, desain yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan model *One Group Pretest-Posttest*. Dalam skema ini, peneliti melakukan pengukuran sebanyak dua kali terhadap satu kelompok subjek yang sama: pertama melalui *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dan kedua melalui *posttest* untuk melihat perubahan setelah diberikan intervensi berupa model pembelajaran inovatif.

Pelaksanaan penelitian ini berpusat di SD Swasta GKPS 2 Pematangsiantar pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V di sekolah tersebut, yang karena jumlahnya hanya 20 orang, maka peneliti menetapkan teknik sampling jenuh atau total sampling, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel untuk memperkuat validitas hasil generalisasi.

Variabel yang menjadi fokus utama dalam kajian ini adalah variabel bebas (X) yaitu model pembelajaran

Make A Match, sebuah strategi pembelajaran kooperatif yang mendorong keterlibatan aktif siswa melalui permainan mencari pasangan kartu soal dan jawaban dalam batas waktu yang menyenangkan. Sementara itu, variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada topik "Kondisi Perekonomian di Daerahku". Data hasil belajar dihimpun menggunakan instrumen tes pilihan berganda sebanyak 20 butir soal yang telah melalui uji kelayakan meliputi validitas, reliabilitas, serta analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda. Selain data kuantitatif dari hasil tes, peneliti juga mengumpulkan data pendukung melalui teknik dokumentasi berupa catatan sekolah dan foto-foto aktivitas di kelas untuk memberikan konteks kualitatif pada temuan eksperimen.

Proses pengolahan data dilakukan secara digital dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 26 guna meminimalisir kesalahan manusia dalam perhitungan. Tahapan analisis data dimulai dengan uji normalitas menggunakan kriteria *Liliefors* untuk memastikan bahwa sebaran data berdistribusi normal

sebagai syarat statistik parametrik. Setelah asumsi normalitas terpenuhi, dilakukan uji hipotesis melalui uji *t*, yang bertujuan untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh yang signifikan secara statistik dari penggunaan model *Make A Match* terhadap pencapaian akademik siswa. Sebagai tahap akhir untuk mengevaluasi kualitas peningkatan tersebut, peneliti menerapkan uji *N-Gain* yang membandingkan selisih skor *pretest* dan *posttest* secara ternormalisasi, sehingga efektivitas dari model pembelajaran yang diujikan dapat dikategorikan secara akurat ke dalam tingkat rendah, sedang, atau tinggi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan pada April 2026 di SD GKPS 2 Pematangsiantar dengan fokus utama menguji pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V. Melibatkan total 40 partisipan, penelitian ini membagi subjek menjadi dua kelompok fungsional, yaitu 20 siswa sebagai sampel eksperimen dan 20 siswa lainnya untuk tahap uji coba kelayakan instrumen. Proses

pengumpulan data dilakukan secara sistematis melalui pemberian tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan dasar dan tes akhir (*posttest*) untuk mengevaluasi capaian belajar setelah diberikan intervensi pembelajaran.

Kualitas data dalam penelitian ini dijamin melalui pengembangan instrumen yang ketat. Dari 40 butir soal yang disusun berdasarkan kisi-kisi, terpilih 30 soal yang dinyatakan valid melalui serangkaian pengujian yang meliputi uji validitas, reliabilitas, analisis daya pembeda, serta tingkat kesukaran soal. Hanya instrumen yang memenuhi kriteria objektif yang digunakan dalam pengambilan data utama.

Analisis data dilakukan secara bertahap, dimulai dari deskripsi data mentah yang kemudian disajikan dalam bentuk uraian dan tabel untuk keterbacaan yang optimal. Selanjutnya, dilakukan analisis statistik inferensial yang mencakup uji normalitas untuk melihat sebaran data, perhitungan *N-Gain* untuk mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar, serta uji hipotesis (uji-t). Rangkaian analisis ini bertujuan untuk membuktikan secara ilmiah sejauh mana signifikansi pengaruh penerapan model pembelajaran *Make*

A Match terhadap peningkatan kompetensi akademik siswa pada mata pelajaran IPAS.

Validitas dan Reliabilitas

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 40 butir soal pilihan ganda dengan bantuan Microsoft Excel, diperoleh 30 soal dinyatakan valid ($r_{hitung} > 0,468$) dan 10 soal dinyatakan gugur. Soal yang valid tersebut kemudian diuji reliabilitasnya. Menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, instrumen menunjukkan nilai 0,819, yang menurut kriteria Arikunto (2020) masuk dalam kategori Reliabilitas Sangat Tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut konsisten dan dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data.

Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda

Analisis tingkat kesukaran menunjukkan proporsi yang seimbang, yaitu terdapat 2 soal kategori mudah (7%), 26 soal kategori sedang (86%), dan 2 soal kategori sukar (7%). Sementara itu, uji daya pembeda mengklasifikasikan 27 soal (90%) dalam kategori Baik, 2 soal kategori Cukup, dan 1 soal kategori Baik Sekali. Komposisi ini membuktikan bahwa instrumen

mampu membedakan kemampuan siswa kelompok atas dan bawah secara efektif.

Hasil Penelitian

Data penelitian mencakup nilai kemampuan awal (*pretest*) dan kemampuan akhir (*posttest*) siswa kelas V SD Swasta GKPS 2 Pematangsiantar yang berjumlah 20 orang.

Tabel 4.9 Data Hasil Pretest Siswa Kelas V

N O	Nama Siswa	KKT P	Nilai Pretest	Keterangan
	AD	70	40	Tidak Tuntas
	AY	70	20	Tidak Tuntas
	CF	70	33	Tidak Tuntas
	ES	70	59	Tidak Tuntas
	GS	70	69	Tidak Tuntas
	JK	70	43	Tidak Tuntas
	JR	70	63	Tidak Tuntas
	JA	70	63	Tidak Tuntas
	KT	70	69	Tidak Tuntas
	MF	70	49	Tidak Tuntas
	NH	70	69	Tidak Tuntas
	PW	70	59	Tidak Tuntas
	RJ	70	63	Tidak Tuntas
	RS	70	89	Tuntas
	RH	70	43	Tidak Tuntas
	YP	70	69	Tidak Tuntas
	NN	70	69	Tidak Tuntas
	NP	70	43	Tidak Tuntas

N O	Nama Siswa	KKT P	Nilai Pretest	Keterangan
	PS	70	66	Tidak Tuntas
	YG	70	59	Tidak Tuntas
Rata - Rata			56,74	

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata nilai awal siswa pada tahap pretest hanya mencapai 56,74%. Dari total peserta, hanya terdapat satu orang siswa atau setara dengan 5% yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara 95% siswa lainnya dinyatakan belum tuntas. Rendahnya persentase tersebut menyebabkan ketuntasan belajar secara klasikal belum tercapai karena masih berada jauh di bawah standar minimal 85%. Kondisi ini mencerminkan kemampuan awal siswa yang belum mendapatkan intervensi atau perlakuan melalui model pembelajaran yang dirancang dalam penelitian. Oleh karena itu, temuan pada tahap pretest ini menjadi landasan serta urgensi penting bagi peneliti untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih efektif guna meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada tahap selanjutnya (Sumber Data : Hasil Penelitian)

Hasil Belajar Posttest (Tes Akhir)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah penerapan model pembelajaran *Make A Match*. Siswa diberikan 30 butir soal pilihan ganda yang telah divalidasi. Data hasil posttest siswa kelas V SD GKPS 2 Pematangsiantar disajikan pada tabel berikut:

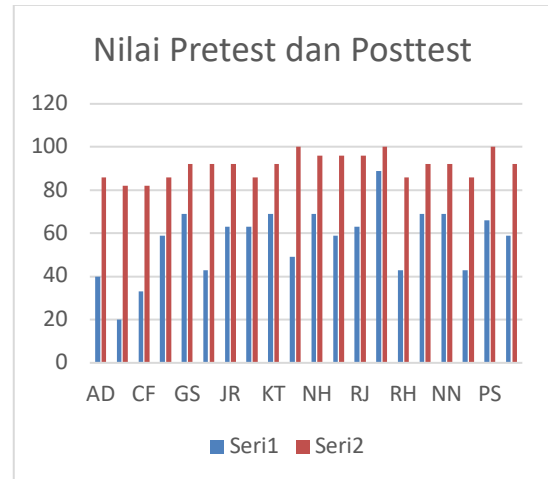
Tabel 4.10 Data Hasil Posttest Siswa Kelas V

N O	Nam a Sis wa	KKT P	Nilai Postt est	Keteran gan
	AD	70	86	Tuntas
	AY	70	82	Tuntas
	CF	70	82	Tuntas
	ES	70	86	Tuntas
	GS	70	92	Tuntas
	JK	70	92	Tuntas
	JR	70	92	Tuntas
	JA	70	86	Tuntas
	KT	70	92	Tuntas
	MF	70	100	Tuntas
	NH	70	96	Tuntas
	PW	70	96	Tuntas
	RJ	70	96	Tuntas
	RS	70	100	Tuntas
	RH	70	86	Tuntas
	YP	70	92	Tuntas
	NN	70	92	Tuntas
	NP	70	86	Tuntas
	PS	70	100	Tuntas
	YG	70	92	Tuntas
Rata -Rata			91,26	

(Sumber : Data Hasil Penelitian)

Berdasarkan hasil *posttest* pada Tabel 4.10, hasil yang diperoleh yaitu 91,26%. Sebanyak 20 siswa mencapai nilai $\geq$ KKTP (70) sehingga dinyatakan tuntas. Dengan demikian, persentase ketuntasan belajar siswa

adalah 91,26% untuk kategori tuntas. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Make A Match* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.



(Sumber : Microsoft Excel 2010)

Gambar . 4.1 Diagram Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta GKPS 2 Pematangsiantar pada mata pelajaran IPAS dengan fokus topik “Kondisi Perekonomian di Daerahku”. Sebelum pengambilan data utama, peneliti melakukan uji coba instrumen di SD Taman Asuhan Pematangsiantar terhadap 40 butir soal untuk menguji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Hasil analisis instrumen menunjukkan bahwa 30 soal dinyatakan valid dan memiliki reliabilitas tinggi (0,019), dengan komposisi tingkat kesukaran yang

proporsional serta daya pembeda yang sangat baik, sehingga instrumen tersebut layak digunakan sebagai alat ukur penelitian.

Proses penelitian dimulai dengan pemberian *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa, dilanjutkan dengan penerapan model pembelajaran *Make A Match*, dan diakhiri dengan *posttest*. Model *Make A Match* dipilih karena mampu mendorong aktivitas, kerja sama kelompok, serta tanggung jawab individu dalam proses belajar. Secara teoretis, efektivitas model ini didukung oleh teori Vygotsky mengenai *Zone of Proximal Development* (ZPD), di mana interaksi sosial dan bantuan teman sebaya (*scaffolding*) membantu siswa mencapai potensi perkembangan kognitifnya secara lebih efektif.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, yang terlihat dari kenaikan nilai rata-rata siswa dari 56,74 pada *pretest* menjadi 91,26 pada *posttest*. Berdasarkan uji-t, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 12,075 yang lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* berpengaruh nyata

terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, model ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, keaktifan, serta kolaborasi siswa kelas V, sehingga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran inovatif bagi guru.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* pada siswa kelas V mata pelajaran IPAS terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Data penelitian juga menunjukkan bahwa hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov memiliki nilai signifikansi 0,184 pada *pretest* dan 0,073 pada *posttest*, yang berarti kedua data berdistribusi normal karena lebih besar dari 0,05. Selain itu, hasil uji-t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 12,075 dengan signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah pembelajaran. Peningkatan ini semakin diperkuat dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,8072

(80,71%) dan ketuntasan klasikal mencapai 89,29%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, model Make A Match memberikan dampak positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Swasta GKPS 2 Pematangsiantar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Purnomo. (2022). *Model pembelajaran: Pedoman praktis*. Jurnal Pendidikan, 2, 1-10.
- Aliputri. (2018). *Penerapan model pembelajaran Make A Match bergantung pada media kartu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV*. Jurnal Pendidikan Dasar, 4(1), 51-60.
- Arikunto, S, (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S, (2013). *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Fedrina Ananda Putri. (2024). *Pengaruh model pembelajaran Make A Match terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku di SDN 101879 Kanan*. Tesis tidak dipublikasikan.
- Fauhah, R., & Rosy, H. (2021). *Pengaruh model Make A Match terhadap hasil belajar siswa*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 2(3), 324-332.
- Hamruni. (n.d.). *Model pembelajaran Make A Match: Pendekatan aktif dan menyenangkan* [Artikel].
- Huda. (2021). *Langkah-langkah penerapan model Make A Match*. Jurnal Strategi Pembelajaran, 1(1), 15-20.
- Imas Kurniasih & Berlin Sani. (2023). *Langkah-langkah penerapan model Make A Match*. Jurnal Media Pembelajaran, 7(2), 15-25.
- Irma Mutiasya, Yustia Sunarti, & Engga Dallion. (2024). *Pengaruh model Pembelajaran Make A Match terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Karangtengah 4 Ngawi: Studi literatur*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 12(1), 37-45.
- Lie, Anita. (2003). *Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran Make A Match*. Jurnal Pendidikan Aktif, 17, 17-18.
- Nurhayati. (2020). *Penggunaan media kartu dalam model Make A Match*. Jurnal Media Pembelajaran, 10, 65-70.
- Romansyah, M. (2022). *Pengaruh model pembelajaran Make A Match terhadap hasil belajar siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 1821.
- Salsabila. (2023). *Pendekatan Make A Match: Teori dan praktiknya*. Jurnal Pengajaran dan Inovasi, 23(2), 99-110.

Siregar, N. (2021). *Penerapan model Make A Match dalam meningkatkan hasil belajar.* Jurnal Pendidikan, 50(2), 123-135.

Sopyan Susanto & Tria Gusti Mardhika. (2022). *Pengaruh model pembelajaran Make A Match terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V.* Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 45(3), 156-165.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.