

PENERAPAN MODEL MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SD NEGERI 008 PALEMBANG

Vera Viyolia¹, Muhamad Idris², David Budi Irawan³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

¹veraviyolia13042004@gmail.com, ²idrismuhamad1970@gmail.com,

³davidbudi.irawan@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the uneven learning activity of fourth-grade students at SD Negeri 008 Palembang. This study aims to describe the implementation of the Make A Match learning model and to illustrate changes in students' learning activity in the science and sosial studies lesson on the topic "Me and My Needs". This research uses a qualitative approach with a descriptive method, employing data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results of the study show that the Make A Match learning model has been implemented according to the planned learning stages. The findings indicate that students actively engaged in finding card pairs, discussing, and presenting the results of their discussions. The more engaging learning process encourages students to participate more actively, ask questions, and answer questions. Overall, the implementation of the Make A Match model in IPAS lessons in the fourth grade at SD Negeri 008 Palembang has run well and supports students' learning activity

Keywords: *Teaching Model, Make A Match, Learning Activity*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri 008 Palembang yang belum merata. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Make A Match* serta menggambarkan perubahan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi "Aku dan Kebutuhanku". Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* telah diterapkan sesuai tahapan pembelajaran yang direncanakan. Temuan penelitian menunjukkan siswa terlibat aktif dalam mencari pasangan kartu, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil diskusi. Pembelajaran yang berlangsung lebih menarik mendorong siswa lebih aktif berpartisipasi, bertanya, dan menjawab pertanyaan. Secara keseluruhan, penerapan model *Make A Match* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 008 Palembang telah berjalan dengan baik dan mendukung keaktifan belajar siswa

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Make A Match*, Keaktifan Belajar

A. Pendahuluan

Sistem pendidikan di Indonesia terbagi dalam beberapa tingkatan, diantaranya adalah jenjang pendidikan sekolah dasar. Berdasarkan penjelasan (Pertiwi & Hidayah, 2021), sekolah dasar berfungsi sebagai salah satu tempat dimana siswa dapat memperoleh pembelajaran dan pengetahuan.

Keaktifan belajar merupakan salah satu kebutuhan penting bagi setiap anak untuk mendukung keberhasilan suatu proses pembelajaran. (Prasetyo & Abduh, 2020), menegaskan bahwa keaktifan dalam proses belajar adalah aktivitas yang diperlihatkan oleh siswa dalam lingkungan pembelajaran, baik ketika berada di dalam ruang kelas ataupun di luar ruang kelas, dengan tujuan untuk meraih sasaran pembelajaran dan menumbuhkan kemampuan yang ada pada diri mereka. Sedangkan menurut (E. R. Sari et al., 2022), menyatakan bahwa keaktifan belajar mencerminkan keinginan peserta didik untuk ikut serta aktif dalam aktivitas pembelajaran, seperti mengajukan pertanyaan, terlibat dalam diskusi, membuat catatan dan melaksanakan praktik. Menurut Mulyasa (2002) dalam (Indrayany &

Lestari, 2021), sebuah proses pembelajaran dapat dinilai sukses dan berkualitas tinggi jika mayoritas atau bahkan semua peserta didik turut serta dengan penuh semangat, baik melalui keterlibatan fisik, kognitif maupun interaksi sosial. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran IPAS adalah bidang ilmu yang mencakup berbagai mata pelajaran sosial dan mempelajari semua aspek masalah sosial yang terjadi di lingkungan kehidupan sehari-hari (Heraeti et al., 2022).. Selain itu IPS turut membantu siswa dalam memahami kondisi sosial disekitarnya sehingga mampu menyesuaikan diri dan bertindak secara tepat (Claudya et al., 2025). IPS juga menjadi dasar pemahaman konsep sosial di lingkungan dan mengajarkan rasa tanggung jawab terhadap bangsa dan negara. Meskipun IPS berperan penting dalam pemahaman sosial, pembelajaran di Kurikulum Merdeka saat ini telah menggabungkan IPS dan IPA menjadi IPAS. Pelajaran IPAS juga penting untuk dipelajari karena ia mempelajari dunia secara keseluruhan, termasuk berbagai

peristiwa di dalamnya, yang dikembangkan oleh para ilmuwan dengan metode ilmiah (Rosiyani et al., 2024).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang dirancang untuk diajarkan di tingkat sekolah dasar dengan tujuan memadukan pengetahuan tentang alam dan masyarakat. IPAS juga mengajarkan nilai-nilai kepedulian dan sosial kepada siswa, membantu mereka menjadi orang yang lebih peka dan bertanggung jawab atas masalah yang mereka hadapi (Rahmadona et al., 2025)..

Observasi awal dengan guru kelas IV di SD Negeri 008 Palembang ditemukan bahwa secara umum beberapa siswa terlihat aktif, antusias dan responsif selama pembelajaran. Namun demikian, beliau juga menyatakan bahwa memang ada beberapa siswa yang keaktifannya masih rendah,, khususnya pada siswa yang pemalu atau kurang percaya diri dalam mengikuti kegiatan belajar, hanya diam dan mengikuti teman-temannya. Karena faktor ini juga siswa lebih pasif serta kurang berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Selain itu, hasil observasi tersebut juga

menunjukkan bahwa model *Make A Match* belum pernah digunakan dalam pembelajaran di kelas sebelumnya. Guru biasanya hanya menerapkan metode diskusi, tanya jawab, uji coba dan praktek. Terlihat bahwa keaktifan belajar siswa belum berkembang secara merata, dan kelas membutuhkan model pembelajaran yang dapat menarik partisipasi peserta didik yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif selama proses belajar berlangsung. Berdasarkan hasil kajian yang telah diuraikan, peneliti memilih untuk menggunakan model *Make A Match* sebagai alternatif pembelajaran untuk menilai keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran . Keaktifan siswa akan diamati melalui tiga tahapan pengamatan, yakni sebelum penerapan model pembelajaran, selama kegiatan belajar mengajar, serta setelah kegiatan belajar berakhir. Ketiga tahap tersebut digunakan untuk menggambarkan perubahan perilaku keaktifan siswa secara menyeluruh.

Berdasarkan temuan observasi sebelumnya, diperlukan model pembelajaran interaktif serta menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga peserta didik lebih

bersemangat sehingga siswa terdorong untuk lebih terlibat dalam kegiatan belajar. Menurut Ginanjar et al., (2020) dalam (Sunanto et al., 2025), model pembelajaran yang efektif sangat dibutuhkan untuk menangani tantangan dalam proses pengajaran, terutama model yang dapat membantu guru untuk mengatasi hambatan saat menjalankan tugas mengajar serta kesulitan yang dialami siswa dalam belajar. Di tengah proses pendidikan, sebagai seorang pendidik dapat memilih berbagai alternatif pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Salah satu model yang cukup banyak digunakan adalah *Make A Match*, yaitu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan kecocokan antara dua kartu.

Model *Make A Match* dinilai tepat sebagai alternatif dalam mendorong partisipasi aktif siswa, karena kegiatan pembelajaran tersebut dirancang agar lebih interaktif dan tidak membosankan, sehingga dapat memotivasi mereka untuk bekerja sama dengan rekannya dalam mencari pasangan kartu. Tujuan utama dari diterapkannya model *Make A Match* ini adalah

memastikan setiap siswa menerima kartu pertanyaan dan kartu berisi jawaban yang sesuai dan tepat, di mana jika siswa menemukan jawaban yang pas dengan pertanyaan, maka ia akan mendapat skor nilai. Sebaliknya, siswa gagal menemukan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan, maka siswa tersebut tidak akan memperoleh skor (Wanti, 2022).

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti memilih model *Make A Match* sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran guna mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses belajar berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat judul “Penerapan Model *Make A Match* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa SD Negeri 008 Palembang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan strategi studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami serta mendeskripsikan bagaimana model pembelajaran *Make A Match*

diterapkan di kelas IV SD Negeri 008 Palembang.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis secara induktif. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis semua data dengan menelaah seluruh data yang diperoleh dari observasi keaktifan belajar siswa, wawancara dengan guru kelas IV, serta dokumentasi pendukung pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis Data Observasi

Hasil menunjukkan bahwa guru telah menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* dengan efektif. Setelah menggunakan media visual untuk menjelaskan materi pembelajaran tentang kebutuhan manusia, guru memberikan kartu soal dan kartu jawaban kepada setiap siswa. Siswa terlihat aktif mencari pasangan kartu, berbicara dengan teman, dan berani menyampaikan hasil diskusi di depan kelas selama kegiatan berlangsung.

Karena semua siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan, suasana pembelajaran tampak lebih

menyenangkan dan tidak monoton, meskipun masih ada beberapa siswa yang cenderung pasif dan memerlukan arahan dari guru selama kegiatan berlangsung.

Analisis Data Wawancara Guru Kelas IV

Hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa sebelum penerapan model pembelajaran *Make A Match*, pembelajaran IPAS lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum merata. Guru menyampaikan bahwa masih terdapat siswa yang belum menunjukkan partisipasi secara optimal serta kurang percaya diri untuk bertanya maupun mengemukakan pendapat.

Analisis Data Wawancara Ketiga Siswa

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap tiga orang siswa, siswa menyatakan bahwasannya mereka merasa bahwa kegiatan mencocokkan kartu membuat proses belajar terasa lebih seru dan tidak membosankan karena pencarian pasangan kartu tersebut

dapat dilakukan sambil bermain bersama teman-teman. Selain itu, dalam penggunaan media kartu soal dan jawaban yg dimana berisi gambar membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah.

Analisis Data Hasil Dokumentasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* melibatkan kemampuan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran memperlihatkan aktivitas siswa saat mencari pasangan kartu, berdiskusi dengan pasangan, serta mempresentasikan hasil kerja di depan kelas.

Pengambilan Kesimpulan (Collection Drawing/Verification)

Hasil analisis data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 008 Palembang mampu membuat siswa terlibat dalam proses belajar. Keterlibatan tersebut terlihat

dari aktivitas siswa saat mencari pasangan kartu, berdiskusi dengan teman, serta menyampaikan hasil kerja di depan kelas. Dalam proses penerapannya, siswa tampak lebih berani untuk bertanya, memberikan jawaban atas pendapat, dan bekerja sama dalam melakukan diskusi.

Pembahasan

Setelah menerapkan model pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV, hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dikumpulkan peneliti menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif selama pembelajaran. Setelah model digunakan, kegiatan pembelajaran cenderung berpusat pada guru, sehingga sebagian kecil siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Namun, setelah model *Make A Match* digunakan, siswa tampak lebih antusias dengan pelajaran, lebih berani untuk menyampaikan pendapatnya, lebih aktif dalam diskusi, dan lebih terlibat langsung dalam kegiatan mencari pasangan kartu soal dan jawaban.

Keaktifan siswa terlihat selama pelaksanaan pembelajaran, di mana

siswa mulai menunjukkan antusiasme akan ketertarikan terhadap materi yang dipelajari. Siswa juga tampak lebih aktif bergerak, bekerja sama dengan teman, dan mencoba menemukan pasangan kartu yang sesuai dengan pertanyaan dan jawaban mereka. Siswa tidak mudah bosan saat mengikuti pembelajaran IPAS karena suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Penemuan ini terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ilmi et al., 2023), yang menjelaskan bahwa model pembelajaran *Make A Match* dapat membuat pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung melalui aktivitas menyenangkan yang mencari pasangan kartu.

Selain membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, penerapan model *Make A Match* juga membantu siswa menjadi lebih mudah memahami materi IPAS. Penggunaan media kartu pertanyaan dan jawaban juga membantu siswa lebih fokus terhadap materi pembelajaran karena kegiatan dilakukan sambil bermain dan berdiskusi bersama kelompoknya. Proses pembelajaran melibatkan siswa secara langsung dalam setiap aktivitas pembelajaran, bukan hanya

penjelasan guru. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Tyas et al., 2024), yang menyatakan bahwa model *Make A Match* yang dibantu media kartu dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran..

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator dan pemberi arah dalam kegiatan belajar siswa. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran, membantu siswa ketika mereka menghadapi masalah, dan mengkondisikan suasana kelas agar tetap kondusif selama proses pembelajaran. Guru juga mendorong siswa untuk berani bertanya dan memberikan jawaban di depan kelas. Pendapat ini diperkuat oleh (E. R. Sari et al., 2022), yang menyatakan bahwa guru sangat penting untuk mendorong siswa berpartisipasi dalam pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran yang tepat dan pengelolaan pembelajaran yang efektif.

Selain itu, penelitian ini mengemukakan bahwa model pembelajaran *Make A Match* meningkatkan interaksi antarsiswa.

Siswa terlihat saling membantu dalam kegiatan seperti mencari pasangan kartu, berbicara, dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga mengajarkan siswa untuk bekerja sama dan berbicara satu sama lain selama proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya (Taufik & Alberida, 2021), menemukan bahwa interaksi sosial dan kerja sama antarsiswa dalam model pembelajaran kooperatif seperti *Make A Match* dapat membantu siswa lebih terlibat dalam pelajaran.

Penerapan model pembelajaran *Make A Match* juga menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menarik serta tidak monoton. Siswa terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan jawaban maupun pendapat di depan kelas. Beberapa siswa yang sebelumnya tidak terlihat aktif mulai menunjukkan keberanian untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Penelitian lain (Wanti, 2022), menyatakan bahwa model pembelajaran *Make A Match* dapat membuat pembelajaran lebih aktif karena siswa lebih terlibat

secara langsung. Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala selama proses penelitian berlangsung. Kendala tersebut di antaranya suasana kelas menjadi lebih ramai ketika siswa mencari pasangan kartu serta masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan arahan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Namun, guru dapat mengatasi masalah dengan mengelola kelas menjadi lebih baik, memberikan instruksi yang jelas, dan mendampingi siswa selama kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD dapat membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Dalam proses belajar di kelas, keaktifan siswa terlihat. Siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih baik terhadap pelajaran, lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat mereka, dan lebih mampu bekerja sama dengan temannya. Oleh karena itu, model pembelajaran *Make A Match* dapat digunakan sebagai salah satu opsi pembelajaran yang membantu

untuk mendorong partisipasi siswa dalam pelajaran IPAS di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan pembelajaran dengan model *Make A Match* di kelas IV SD Negeri 008 Palembang telah berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran. Dalam materi “Aku dan Kebutuhanku”, guru menggunakan media kartu soal dan kartu jawaban bergambar untuk mendorong siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa terlibat dalam aktivitas dengan mencari pasangan kartu, berbicara, menjawab pertanyaan yang diberikan guru, dan berani menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Pembelajaran dengan model *Make A Match* juga lebih menarik, sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dengan pembelajaran.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*, keterlibatan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran menunjukkan tingkat keaktifan belajar mereka. Siswa tampak lebih antusias untuk belajar, berani untuk menyampaikan pendapat mereka, mampu bekerja

sama dengan teman, dan memiliki rasa percaya diri ketika menjawab pertanyaan, dan mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Siswa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran dengan menggunakan kartu soal dan kartu jawaban bergambar, karena membuat materi lebih mudah dipahami. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dan bekerja sama dengan teman-temannya karena guru melibatkan semua siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Namun demikian, dalam pelaksanaannya penerapan model pembelajaran *Make A Match* masih terdapat beberapa kendala, seperti suasana kelas yang berubah menjadi ramai karena siswa aktif mencari pasangan kartu dan berdiskusi. Selain itu, masih terdapat beberapa siswa yang cenderung pasif karena memang siswa tersebut memiliki karakter yang pendiam atau belum sepenuhnya memahami langkah-langkah pembelajaran. Meskipun demikian, guru tetap memberikan bimbingan dan arahan agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Saran

Sekolah diharapkan dapat terus mendukung penggunaan model pembelajaran yang beragam untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran. Selain itu, sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas yang mendukung kegiatan belajar di kelas.

Diharapkan guru dapat menggunakan model pembelajaran *Make A Match* sebagai alternatif untuk mengajar IPAS dan mata pelajaran lainnya. Mereka juga diharapkan dapat mengatur suasana kelas dengan baik untuk memastikan kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik.

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melaksanakan penelitian lanjutan terkait penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada materi pembelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda sehingga dapat menjadi referensi untuk penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Y. P., Wahdian, A., & Jamilah, J. (2024). Penerapan Model Cooperative Learning dengan Teknik Two Stay Two Stray dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 8. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.246>
- Claudia, C., Putri, K., Idris, M., & Irawan, D. B. (2025). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran IPS Pada Materi Keberagaman Budaya. *Bangkiring Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan*, 1(1), 29–34.
- Heraeti, E., Idris, M., & Ayurachmawati, P. (2022). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri 77 Palembang. 6(September).
- Ilmi, N., Wahid, A., & Fajrin, S. N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V UPT SPF SD Inpres Kapasa Kota Makassar. *Phinisi Integration Review*, 6(3), 477. <https://doi.org/10.26858/pir.v6i3.53498>
- Indrayany, E. S., & Lestari, F. (2021). Penerapan Pembelajaran Blended Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Mandiri Siswa Kelas VII SMP pada Materi Perbandingan. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 2(2), 68–76. <https://doi.org/10.53299/diksi.v2i2.115>
- Lestari, E., & Azzahri, F. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal Research and Education Studies*, 3(3), 84–95.
- Pertiwi, S. G., & Hidayah, Y. (2021). Implementasi Pendidikan Hak Asasi Manusia Dalam Dunia

- Pendidikan Sekolah Dasar. Jurnal Kewarganegaraan, 5(2), 376–380. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.1717>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Rahmadona, O., Idris, M., & Irawan, D. B. (2025). Strategi Guru Mengatasi Kesulitan Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 33 Banyuasin III. 4(2), 189–200.
- Rosiyani, A. I., Salamah, A., Lestari, C. A., Anggraini, S., & Ab, W. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.271>
- Saputra, M. A., Alfiandra, A., & Muniarti, S. R. (2023). Penerapan Model *Make A Match* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik di SMPN 57 Palembang. ASANKA: Journal of Social Science and Education, 4(2), 209–223. <https://doi.org/10.21154/asanka.v4i2.6725>
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. Jurnal Eduscience, 9(2), 583–591. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>
- Sari, S. P., Aprilia, S., & Khalifatussadiyah. (2020). Penggunaan Metode *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. Educational Journal of Elementary School, 1(1), 19–24.
- Sunanto, L., Hadiansah, D., & Wahyudi, M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Pada Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(September), 687–704.
- Taufik, W., & Alberida, H. (2021). Studi Literatur: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Kompetensi Belajar Peserta Didik. 07, 29–38.
- Tyas, Y. C., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2024). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Kata. Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar, 6(1), 78–88. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i1.4790>
- Wanti, N. I. (2022). Penerapan Model *Make A Match* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS, 2(1), 44–50. <https://doi.org/10.51878/social.v2i1.1086>