



Biogenerasi Vol 10 No 1, 2024

Biogenerasi

Jurnal Pendidikan Biologi
<https://e-journal.my.id/biogenerasi>



EFEKTIVITAS MODEL MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA LEAFLET DILENGKAPI LKPD TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII DI SMP MUHAMMADIYAH WAINGAPU

Berta Joru Siaka, Universitas Kristen Wirawacana Sumba, Indonesia
Yohana Makaborang, Universitas Kristen Wirawacana Sumba, Indonesia
Audrey Makatita, Universitas Kristen Wirawacana Sumba, Indonesia
*bertasiaka@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *leaflet* dilengkapi LKPD terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Waingapu. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen akuasi dengan menggunakan *nonequivalent control group design*. Sampel dalam penelitian ini kelas VIII yang berjumlah 35 siswa, terdiri dari 17 siswa kelas eksperimen dan 18 siswa kelas kontrol. Teknik pengambilan sampling penelitian ini yaitu *porposive sampling*. Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah Waingapu pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis sebanyak 10 butir soal *pretest* dan *posttest* berbentuk pilihan ganda. Dalam penelitian ini analisis data dilakukan dengan menggunakan uji statistik yaitu uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas dan homogenitas, serta uji *independent sample t-test*. Hasil uji hipotesis membuktikan signifikansi $0,00 < 0,05$ artinya H_0 ditolak H_1 diterima. Hasil eksperimen ini menunjukkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *leaflet* dilengkapi LKPD berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Waingapu.

Kata Kunci: *Make a match*, *Leaflet*, LKPD, Hasil Belajar SMP Muhammadiyah Waingapu

Abstract

This research aims to determine the effect of the *make a match* type cooperative model assisted by *leaflet* media equipped with LKPD on the learning outcomes of class VIII students at Waingapu Muhammadiyah Middle School. This type of research is experimental research using *nonequivalent control group design*. The sample in this study was class VIII, totaling 35 students, consisting of 17 experimental class students and 18 control class students. The sampling technique for this research is *proportional sampling*. This research was conducted at Waingapu Muhammadiyah Middle School in the odd semester of the 2024/2025 academic year. The research instrument used in this study was a written test of 10 pretest questions and a multiple choice posttest. In this research, data analysis was carried out using statistical tests, namely validity and reliability tests, normality and homogeneity tests, and the *independent sample t-test*. The results of the hypothesis test prove that the significance is $0.00 < 0.05$, meaning that H_0 is rejected and H_1 is accepted. The results of this experiment show that the use of a *make a match* type cooperative model assisted by *leaflet* media equipped with LKPD has a positive effect on the learning outcomes of class VIII students at Waingapu Muhammadiyah Middle School.

Keywords: *Make a match*, *Leaflet*, LKPD, Muhammadiyah Waingapu Middle School Learning Results

© 2024 Universitas Kristen Wirawacana Sumba

Correspondence author:
Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

p-ISSN 2573-5163
e-ISSN 2579-7085

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha dalam meningkatkan kualitas diri siswa melalui proses pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut definisi hukum, pendidikan adalah suatu usaha yang mulia dan praktis yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa dalam berbagai bidang seperti mempelajari keyakinan, menjadi orang baik, menjadi pintar, dan mempelajari keterampilan yang dibutuhkan masyarakat luas (Rizkiana *et al.*, 2023:163). Sedangkan menurut Gulo (2022:308) pendidikan adalah interaksi/antara guru dan siswa, dimana mereka bekerja sama untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dalam pendidikan, guru perlu kreatif dan mencoba berbagai cara mengajar, seperti menggunakan alat bantu yang menyenangkan atau mengubah cara guru berbicara kepada siswa, sehingga siswa mengikuti pembelajaran dengan suasana yang menggembarakan.

Hasil belajar siswa merupakan penilaian yang diberikan kepada siswa melalui pekerjaan dan ujiannya, serta partisipasi aktif dan tanggapannya terhadap pertanyaan-pertanyaan yang menunjang pencapaian hasil belajar tertentu. Dikalangan akademisi, terdapat persepsi bahwa hasil akademik tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di rapor atau ijazah, namun dapat ditentukan oleh ukuran keberhasilan intelektual melalui hasil belajar siswa (Dakhi, 2020:468). Menurut Siregar dan Sentosa dalam Trihandayani *et al.* (2023:2) menjelaskan bahwa, peran guru sangat berdampak dalam pembelajaran, tidak hanya memberi pengetahuan saja, melainkan guru diminta untuk membuat pembelajaran berlangsung lebih aktif. Agar siswa belajar lebih aktif, guru menggunakan metode atau model yang berpengaruh pada aktivitas siswa, jika guru memakai model yang berpengaruh pada keaktifan belajar siswa. Sebaliknya apabila guru hanya ceramah saja maka siswa akan merasa jenuh dan bosan saat pelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang benar, maka siswa berantusias untuk belajar lebih efektif dan hasil belajar dapat meningkat.

Sesuai dari hasil wawancara dengan guru IPA yang berinisial (D.I) di SMP Muhammadiyah Waingapu hasil belajar siswa kelas VIII dari 35 siswa yang terbagi dalam 2 kelas yaitu VIII A dan VIII B belum semua mencapai nilai KKM

sebesar 60. Guru tersebut menyatakan bahwa model yang digunakan selama itu adalah model *discovery learning*. Model pembelajaran tersebut kurang efektif karena alat dan bahan praktikum tidak diadakan oleh siswa maupun guru sehingga langkah-langkah model *discovery learning* tidak sepenuhnya dijalankan sehingga beralih ke metode ceramah. Akibatnya dalam penerapan model tersebut masih ada beberapa siswa yang kurang aktif juga ketika dibagikan dalam bentuk kelompok pengerjaan tugas beberapa siswa hanya mengandalkan kemampuan teman yang pintar sehingga siswa yang pintar hanya mengerjakan sendiri dan menunjukkan kemampuannya, dan siswa yang tidak paham hanya menunggu jawaban dari teman yang lain. Guru tersebut juga mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru cenderung menggunakan media buku paket IPA dan sesekali menggunakan media *power point*. Hal tersebut dikarenakan sekolah memiliki keterbatasan alat infokus dan kurangnya kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran sehingga hanya menggunakan sumber belajar dari buku IPA yang disediakan oleh sekolah tersebut. Dengan demikian beberapa siswa tidak mengerti materi yang dijelaskan oleh guru. Berdasarkan permasalahan tersebut, perhatian tidak hanya untuk siswa, tetapi juga model pembelajaran serta media pembelajaran yang digunakan dalam kelas pun perlu diperhatikan.

Menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *leaflet* dilengkapi LKPD adalah salah satu solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *make a match* adalah model kooperatif yang dikenal dengan istilah menciptakan kecocokan atau bertukar pasangan memusatkan perhatian pada siswa yang bekerja sama dalam kelompok dan mendiskusikan pengetahuan yang dimiliki setiap anggota kelompok. Aktivitas siswa dalam pembelajaran *make a match* ini adalah berbuat, berbicara, mendengar, membaca dan bertanya kepada teman yang setelah itu siswa dapat memahami suatu konsep (Astawa & Teguh, 2019). Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dimana masing-masing siswa menerima sebuah kartu berupa kartu pertanyaan ataupun

kartu jawaban berikutnya setiap siswa secepatnya mencari pasangan yang cocok dengan kartu yang dipegang.

Media *leaflet* adalah bahan ajar materi pembelajaran cetak dan disertai ringkasan materi. Materi pembelajaran dapat diperoleh dari berbagai sumber, antara lain buku dan internet yang dihubungkan dalam format *leaflet* ini. Halaman akan terlihat bagus jika dirancang dengan cermat, menyertakan foto/gambar dan menggunakan bahasa yang tidak sederhana, panjang atau sulit dipahami. Bacaan juga bermanfaat sebagai referensi dan informasi dalam kegiatan pembelajaran (Sari *et al.*, 2021:3).

Untuk melengkapi model *make a match* berbantuan media *leaflet* dengan LKPD. Menurut Laela *et al.*, (2024: 1621) LKPD merupakan bahan pendidikan yang memuat pelajaran dan informasi, petunjuk pelaksanaan kegiatan, dan tugas yang akan dilaksanakan siswa. LKPD harus kreatif dan bervariasi agar siswa merasa tenang dan antusias dalam mengikuti kegiatan pelajaran. Ada banyak jenis tugas yang menarik bagi siswa, salah satunya adalah bermain game. Bermain game merupakan dunia anak-anak, sehingga jika siswa bermain game sambil belajar maka mereka akan senang dengan pembelajarannya. Siswa tidak hanya belajar, tetapi mereka juga bersenang-senang karena bermain.

Model pembelajaran *make a match* pernah di terapkan dalam penelitian Laili *et al.*, (2023:563-564) yaitu penelitian yang berjudul “pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media diorama terhadap pemahaman materi ipa siswa kelas IV SD Negeri 10 Muara Padang”. Hasil nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen adalah 88,50% sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata 74%. Terlihat dari perbedaan kedua kelas, siswa kelas IV SD Negeri 10 Muara Padang yang menggunakan model pembelajaran *make a match* menunjukkan penggunaan media aroma lebih besar dibandingkan siswa yang tidak menggunakan model *make a match* berbantuan media diorama. Sedangkan penelitian terdahulu lainnya yang berjudul “pengaruh model pembelajaran *make a match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Subtema 2 Manusia dan Lingkungan SD Negeri 124394 Pematang Siantar, yang dilakukan oleh (Sitanggang *et al.*, 2023:7-10)

hasil yang diperoleh sebelum diberi perlakuan nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 37,76% setelah diajarkan menggunakan model *make a match* diperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 85,95%. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran subtema 2 manusia dan lingkungan maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa kelas V UPT SDN 124394 Pematang Siantar.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang dilaksanakan di kelas VIII SMP Muhammadiyah Waingapu. Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil 2024/2025 tanggal 4 -11 September 2024. Dalam penelitian ini analisis data dilakukan dengan menggunakan uji statistik yaitu uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas dan homogenitas, serta uji *independent sample t-test* dengan menggunakan SPSS versi 21. Pengujian data berupa tes tertulis sebanyak 10 butir soal *pretest* dan *posttest* berbentuk soal pilihan ganda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *leaflet* dilengkapi LKPD terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Waingapu.

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah modul ajar, *leaflet*, LKPD, kartu berisi soal maupun jawaban dan soal tes berupa pilihan ganda yang berjumlah 10 butir soal. Peneliti menyusun modul ajar, menyusun media *leaflet* dan LKPD lalu dicetak untuk mempermudah siswa memahami materi struktur dan fungsi tubuh makhluk hidup menyusun dan mempersiapkan lembar penilaian kognitif serta menyusun soal tes untuk siswa. Tujuan dari tes tersebut adalah untuk mengetahui bagaimana perubahann perkembangan kognitif siswa setelah menerima materi pelajaran struktur dan fungsi tubuh makhluk hidup.

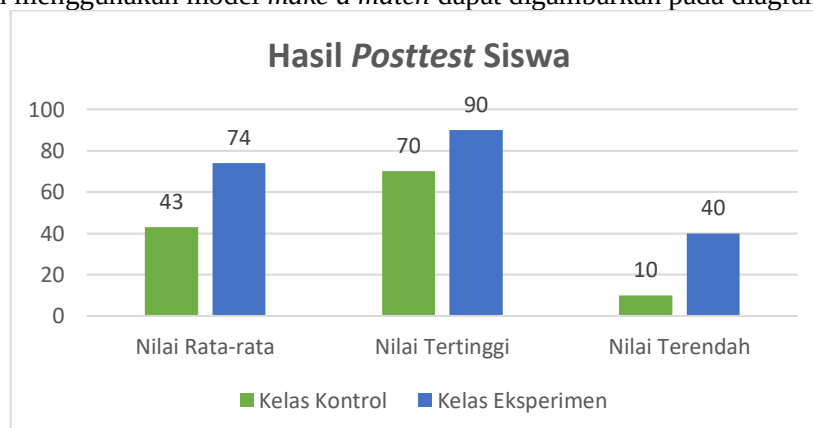
Tahapan pelaksanaan : Tindakan dalam penelitian ini dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan berbantuan media *leaflet* dilengkapi LKPD adalah **Kegiatan Awal:** Guru memulai pembelajaran dengan salam dan mengajak siswa berdoa bersama, Guru mengecek

kehadiran siswa, Guru memberikan soal *pretest* kepada siswa, Guru menginformasikan materi pembelajaran yang akan dibahas di pertemuan itu, Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran. **Kegiatan Inti**: Guru menunjukkan kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban, Masing-masing mencari dan memperoleh kartu soal maupun kartu jawaban dan berusaha menjawabnya, Masing-masing siswa mencari kartu jawaban yang cocok dari kartu yang ia pegang, Siswa yang benar memperoleh nilai-*reward*, kartu dikumpulkan kembali dan dikocok, Babak berikutnya, pembelajaran dilakukan seperti babak pertama, Guru memberikan soal *posttest* tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran. **Kegiatan penutup**: Guru **Uji Deskriptif Statistik**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
Pretest Kontrol	18	10	60	35,00	17.905
Posttest Kontrol	18	10	70	42,78	17.083
Pretest Eksperimen	17	10	70	38,82	20.881
Posttest Eksperimen	17	40	90	74,12	18.728
Valid N (Listwise)	17				

Tabel 1. Hasil rata-rata *pretest posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen

Berdasarkan tabel 1, didapatkan keterangan bahwa kelas kontrol (VIII B) yang menggunakan model *discovery learning* memperoleh nilai rata-rata *pretest* 35,00. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 42,78. Meskipun itu, nilai *pretest* kelas eksperimen (VIII A) yang menggunakan model *make a match* memperoleh nilai rata-rata 42,78 sedangkan kelas eksperimen (VIII A) yang diberi perlakuan model *make a match* mencapai nilai rata-rata *posttest* tertinggi yaitu 74,12. Dari hasil *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Perbandingan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol yang diberi perlakuan menggunakan model *discovery learning* dengan kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model *make a match* dapat digambarkan pada diagram berikut ini :



Gambar 1. Diagram hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen

Berdasarkan gambar 1 didapatkan informasi bahwa hasil belajar kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran *make a match* dengan dibantu media *leaflet* dilengkapi LKPD

bersama siswa menyimpulkan bersama materi, Guru dan siswa berdoa bersama menutup pembelajaran

Pengukuran variabel penelitian Penelitian ini mengukur pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *leaflet* dilengkapi LKPD terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Model *make a match*, *leaflet* dan LKPD adalah variabel bebas sedangkan hasil belajar siswa merupakan variabel terikat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis statistik pada kelas kontrol yang menggunakan model *discovery learning* dan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *make a match* terdapat hasil yang berbeda seperti terlihat pada tabel berikut ini:

hasil belajar nilai rata-rata siswa tersebut mengalami peningkatan. Diketahui nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol adalah 42,78 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah adalah 10.

Sedangkan rata-rata pada kelas eksperimen adalah 74,12 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah adalah 40. Berdasarkan nilai-nilai tersebut, terlihat bahwa nilai kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil yang lebih tinggi dibandingkan hasil belajar kelas kontrol. Pembelajaran yang menggunakan model *make a match* yang mengajak siswa untuk mencari/menemukan jawaban maupun pertanyaan dapat membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar serta pembelajarannya menyenangkan sehingga dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Laili *et al.*, (2023:564) kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan media diorama memperoleh nilai rata-rata 74%. Sedangkan kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media diorama memperoleh hasil nilai rata-rata *post-test* sebesar 88,50%. Terlihat dari perbedaan kedua kelas, siswa kelas IV SD Negeri 10 Muara Padang yang menggunakan model pembelajaran *make a match* menunjukkan penggunaan media diorama lebih besar dibandingkan siswa yang tidak menggunakan model *make a match* berbantuan media diorama. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Selanjutnya dilakukan analisis data untuk mengetahui dampak model *make a match* berbantuan media *leaflet* dilengkapi LKPD terhadap proses penelitian dengan menerapkan normalitas, homogenitas dan hipotesis. Dalam penelitian ini jumlah sample kedua kelas adalah dibawah 30 siswa, maka peneliti menggunakan uji *Shapiro Wilk*. Saat uji normalitas, *pretest* kelas kontrol memiliki tingkat signifikan sebesar 0,056, *posttest* kelas kontrol memiliki tingkat signifikansi sebesar 0,258. Sedangkan kelas eksperimen memiliki tingkat signifikansi sebesar 0,803, dan *posttest* kelas eksperimen memiliki tingkat signifikansi sebesar 0,064. Sehingga didapat simpulannya data berdistribusi normal, maka hasil uji homogenitas mempunyai variansi yang homogen karena tingkat signifikansi 0,591.

Hasil penelitian ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Susanto & Mardhika (2022:27) diperoleh hasil bahwa *pretest* kelompok kontrol memiliki tingkat signifikansi sebesar

0,785 dan hasil *posttest* kelompok kontrol mempunyai tingkat signifikansi sebesar 0,501. Namun tingkat signifikansi eksperimen *pretest* adalah 0,150, sedangkan tingkat signifikansi eksperimen *posttest* adalah 0,346. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pada contoh di atas berdistribusi normal yang ditunjukkan dengan tingkat signifikansi $> 0,05$. Hasil uji homogenitas diperoleh *posttest* kontrol dan eksperimen dengan signifikansi statistik $0,326 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa seluruh data *pretest*, *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang homogen (sama).

Hal tersebut dikarenakan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Dinyatakan bahwa hasil uji *t independent sig (2-tailend)* $0,00 < 0,05$ menunjukkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak hasil penelitian (Susanto & Mardhika 2022:28). Dalam penelitian ini, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *leaflet* dilengkapi LKPD adalah kegiatan pembelajaran yang membuat siswa aktif dan bekerja sama dalam kelas sehingga kegiatan pelajaranpun dapat menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII A di SMP Muhammadiyah Waingapu. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis statistik uji *independent sample t-test* dengan menggunakan IBM SPSS versi 21, didapatkan nilai *sig (2-tailend)* yaitu $0,00$ artinya nilai *sig* $< 0,05$ maka simpulannya adalah H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Analisis ini berhasil membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *leaflet* dilengkapi LKPD secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran *make a match* merupakan model yang pembelajarannya mengajak siswa mencari pasangan kartu sambil mempelajari konsep tertentu sehingga dapat meningkatkan ingatan siswa akan materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil analisis statistik dengan pengujian menggunakan *independent sample t-test* dengan menggunakan SPSS versi 21, didapatkan nilai *sig (2-tailend)* yaitu $0,00$ artinya nilai *sig* $< 0,05$ maka simpulannya

adalah H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Astawa, P. A., & Tegeh, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Power point* Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 98-106.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1 (1), 307-313.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>
- Laela, K. V., Fatih, M., & Wafa, K. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis Permainan Sudoku Kata Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas III UPT SD Negeri Sawentar 04 Kanigoro Blitar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1619-1630.
- Laili, A. N., Rohana, & Dedy, A. (2023). Pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media diorama terhadap pemahaman materi IPA siswa kelas iv sd negeri 10 muara padang. *Pendas: Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8 (3), 2548-6950.
- Rizkiana, Z., Idris, M., & Irawan, D. B. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Dalam Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Penerbit: Stahn Mpu Kuturan Singaraja. *WIDYACARYA: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 7(2), 162-170.
<http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/widyacarya/index>
- Sari, E. P., Basri, S., & Kasmawati, K. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran *Leaflet* Terhadap Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Binomial*, 4(1), 1-14.
- Sitanggang, Y., Sirait, J., & Sidabutar, Y. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Sub Tema 2 Manusia dan Lingkungan SD Negeri 124394 Pematang Siantar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 9882-9893.
- Susanto, S., & Gusti Mardhika, T. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn Karangtengah 4 Ngawi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 22-29.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.230>
- Trihandayani, Y. E., Keguruan, F., Ilmu, D., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Makassar, U. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Materi Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Kelas Iv Mi Al-Abrar Kota Makassar Pendahuluan Pendidikan yang ideal merupakan pendidikan yang tidak hanya berbagi pengetahuan. *Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 5-6.