

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *LEARNING TIPE MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KEKAYAAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS IV SD INPRES PERUMNAS 2

Antonia Amnahas¹, Maxsel Koro², Kurniayu T. R. A. Ratu
PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana¹PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana,
PGSD FKIP Nusa Cendana ²PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana ³
antoniaamnahas842@gmail.com ¹ maxselkoro18@gmail.com ² ,
kurniayu.ratu@staf.undana.ac.id ³

ABSTRACT

Thesis by Antonia Amnahas. NIM 2101140041 Elementary School Teacher Study Program 2025, with the title The Influence of "Make A Match Type Cooperative Learning Model on Learning Outcomes of Cultural Wealth in Indonesia Class IV SD Inpres Perumnas 2", with the formulation of the problem is: Is there an influence of the application of the make a match type cooperative learning model on the learning outcomes of class IV students of SD Inpres Perumnas 2?. With the aim of improving student learning outcomes in science lessons on cultural wealth in Indonesia. This study uses a pre-experimental design research type with a quantitative One Group Pretest Posttest Design approach. The population used was all 30 class IV students of SD Inpres Perumnas 2. The sampling technique used in this study was the total sampling technique where the entire population was used as a sample. Data collection techniques and instruments are observation sheets and test instruments. The research instrument is a test in the form of a pretest and posttest to measure learning outcomes. The question instrument before being used, was first used for validity and reliability testing. After the data was collected, it was analyzed and used for hypothesis testing.

This research was conducted at UPTD. SD Inpres Perumnas 2 Class IV. Furthermore, the results of hypothesis testing, using paired samples t-test showed that the significance value (2-tailed) was 0.000. This shows that at the significance level (2-tailed) <0.05. In accordance with the basis for decision making, this is because the sig. value (2-tailed) <0.05, then there is a significant difference between learning outcomes in the Pretest-Posttest data. This is proven through the N-Gain Score test, where the average N-Gain score was 0.62 or equivalent to 61.90%, which is included in the fairly effective category (N-Gain category 30%–70%). Thus, it can be concluded that the use of the Make A Match cooperative learning model is quite effective in improving student learning outcomes on the material of cultural wealth in Indonesia.

Based on the results of the study above, it can be concluded that there is a significant influence after the implementation of the cooperative learning model of

the make a match type on the learning outcomes of students on the material on cultural wealth in Indonesia in grade IV of SD Inpres Perumnas 2.

Keywords: Cooperative Learning Type Make A Match, Learning Outcomes, Cultural Wealth in Indonesia.

ABSTRAK

Skripsi oleh Antonia Amnahas. NIM 2101140041 Program Studi Guru Sekolah Dasar 2025, dengan judul Pengaruh “Model Pembelajaran Kooperatif *Learning Tipe Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Kekayaan Budaya Di Indonesia Kelas IV SD Inpres Perumnas 2”, dengan rumusan masalah adalah : Apakah terdapat pengaruh penerapan pada model pembelajaran kooperatif *learning tipe make a match* terhadap hasil belajar kekayaan budaya siswa kelas IV SD Inpres Perumnas 2?. Dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPAS materi kekayaan budaya di Indonesia. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre-experimental design* dengan pendekatan kuantitatif *One Group Pretest Posttest Design*. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV SD Inpres Perumnas 2 yang berjumlah 30 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik total sampling dimana seluruh populasi dijadikan sebagai sampel. Teknik dan instrument pengumpulan data yaitu lembar observasi dan instrument tes. Instrument penelitian yaitu tes berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar. Instrument soal sebelum digunakan, terlebih dahulu digunakan pengujian validitas dan reliabilitas. Setelah data terkumpul kemudian dianalisis dan digunakan untuk uji hipotesis.

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD. SD Inpres Perumnas 2 Kelas IV . Selanjutnya hasil pengujian hipotesis, menggunakan *paired samples t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa pada taraf signifikansi (2-tailed) $< 0,05$. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan hal ini disebabkan karena nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *Pretest-Posttest*. Hal ini dibuktikan melalui uji N-Gain Score, di mana diperoleh rata-rata skor N-Gain sebesar 0,62 atau setara dengan 61,90%, yang termasuk dalam kategori cukup efektif (kategori N-Gain 30%–70%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kekayaan budaya di Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif *learning tipe make a match* terhadap hasil belajar siswa materi kekayaan budaya di Indonesia kelas IV SD Inpres Perumnas 2.

Kata Kunci : Kooperatif *Learning Tipe Make A Match*, Hasil Belajar, Kekayaan Budaya di Indonesia.

A. Pendahuluan

Pembelajaran menyenangkan merupakan suasana belajar mengajar yang dapat memusatkan perhatian secara penuh saat belajar. Pembelajaran yang menyenangkan dapat menarik perhatian siswa melalui penerapan berbagai model pembelajaran inovatif. Model pembelajaran adalah perencanaan yang menjadi pedoman dalam aktivitas belajar. Model pembelajaran merupakan panduan yang dibuat atau disusun oleh guru untuk digunakan dalam merancang aktivitas pembelajaran agar lebih efektif (Susanto, 2018).

Keberhasilan pembelajaran salah satunya dapat diukur melalui hasil belajar siswa, yaitu perubahan yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar. Aini (2023)

menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi setelah pembelajaran berlangsung mencakup aspek intelektual, keterampilan, dan sikap. Namun, hasil observasi awal di SD Inpres Perumnas 2 menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya di Indonesia. Peserta didik yang dikatakan berhasil dalam menguasai mata pelajaran IPAS, yaitu peserta didik yang mampu memiliki nilai di atas kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang ditetapkan untuk mata pelajaran IPAS di kelas IV adalah 70. Sementara capaian hasil belajar siswa belum sesuai yang diharapkan, di mana hasil belajar IPAS siswa tergolong rendah yaitu hanya 40% atau hanya 12

orang siswa yang melewati kriteria ketuntasan minimal dari 30 siswa di sekolah tersebut, sedangkan 60% atau 18 orang siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Rendahnya hasil belajar ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang selama ini dilakukan belum mampu mengoptimalkan potensi belajar siswa. Guru telah melaksanakan pembelajaran dengan beberapa model, namun hasil belajar siswa belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya penerapan model pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Masih digunakannya pendekatan konvensional yang cenderung monoton membuat siswa kurang terlibat aktif dalam proses belajar. Padahal,

pembelajaran IPAS sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan seharusnya dapat disampaikan secara kontekstual dan menyenangkan. Untuk itu, dibutuhkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar.

Salah satu alternatif model yang berpotensi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Model ini melibatkan aktivitas mencocokkan kartu yang berkaitan dengan materi pembelajaran, yang mendorong siswa untuk bergerak, berdiskusi, dan berinteraksi secara aktif. Suasana belajar yang menyenangkan dan dinamis ini diharapkan dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh

model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada materi Kekayaan Budaya di Indonesia. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan alternatif model pembelajaran yang berbeda dan inovatif, serta menjadi variasi pembelajaran baru yang dapat digunakan oleh guru dalam mengatasi rendahnya hasil belajar siswa. Dengan demikian, model ini tidak hanya berfungsi sebagai pendekatan alternatif, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar. Menurut Hamdi dkk. (2021), pembelajaran kooperatif menggunakan kelompok kecil yang bekerja sama, saling membantu menyelesaikan tugas, serta lebih menekankan kerja sama daripada kompetisi individu. *Make a match* sendiri merupakan model pembelajaran yang

menggunakan kartu soal dan kartu jawaban, di mana siswa mencari pasangan kartu yang sesuai. Menurut Meliana (2019), model pembelajaran ini mengajak siswa untuk mencari jawaban atas suatu pernyataan melalui permainan kartu. Dengan menerapkan model *make a match*, diharapkan hasil belajar siswa pada materi kekayaan budaya di Indonesia dapat meningkat.

Penelitian sebelumnya telah membuktikan pengaruh positif model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa. Oktamia et al. (2022) menemukan bahwa model ini mampu meningkatkan semangat belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran matematika melalui penggunaan kartu soal dan jawaban. Nadliyah et al. (2019) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SDN Bebekan

dengan rata-rata nilai *posttest* 95 setelah penerapan model ini. Widowati et al. (2023) juga membuktikan bahwa *Make a Match* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V pada materi bangun datar, dengan hasil uji *t* menunjukkan *t*hitung (2,995) > *t*tabel (2,021). Mamahit et al. (2023) menemukan adanya perbedaan peningkatan hasil belajar matematika antara siswa yang menggunakan model *Make a Match* dan yang tidak. Putri et al. (2020) juga melaporkan dampak positif model ini terhadap hasil belajar siswa kelas V dengan skor *t*hitung (4,9045) > *t*tabel (1,697).

Namun, penelitian-penelitian tersebut lebih banyak berfokus pada mata pelajaran lain, sedangkan kajian mengenai penerapan *Make a Match* dalam mata pelajaran IPAS masih

terbatas. Padahal, IPAS mengajarkan fenomena alam dan sosial yang mendorong siswa berpikir kritis, berkolaborasi, serta peduli terhadap lingkungan. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menerapkan model *Make a Match* dalam pembelajaran IPAS pada materi "Kekayaan Budaya di Indonesia". Selain meningkatkan hasil belajar secara kognitif, penelitian ini juga bertujuan meningkatkan motivasi, antusiasme siswa, serta keterampilan berpikir cepat dalam mengambil keputusan.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini menggunakan Penelitian Kuantitatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS, dengan menerapkan model *Kooperatif Learning tipe Make A Match*. Lokasi dan Waktu Penelitian: Dilaksanakan di UPTD SD Inpres Perumnas 2, Kota

Kupang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu Mei 2025.

Subjek Penelitian:
Siswa kelas IV UPTD SD Inpres Perumnas 2 sebanyak 30 orang.

Variabel Penelitian:
Dilakukan dalam dua jenis Variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen.

1. Variabel Independen

Variabel independen dari penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif *learning tipe make a match* yang menggunakan 6 sintaks yaitu; Penyiapan media, pembagian kartu, pencarian pasangan, pemberian poin, teknik pengulangan dan kesimpulan.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Dalam penelitian ini karena yang akan diteliti adalah pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif *learning tipe make a match*.

Teknik Pengumpulan Data:

- Tes: Tes tertulis berupa pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa.
- Teknik Observasi: digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama berada dalam kelas.

Instrumen Penelitian:

- Instrumen Soal Tes: Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Teknik Analisis Data:

- Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat analisis yang dimaksudkan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji prasyarat bertujuan untuk mengetahui keabsahan data dan data yang diperoleh dari skor Pretest dan Posttest dipastikan mempunyai varian yang homogen serta distribusi normal atau tidak. Syarat yang harus dianalisis berdasarkan hipotesis yang dirumuskan.

- Uji Normalitas Data.

H_0 : Populasi nilai variabel berdistribusi normal

H_a : Populasi nilai variabel tidak berdistribusi normal

Ketentuan

penerimaan/penolakan

sebagai berikut:

- Jika nilai signifikan $< \alpha$ (0,05) maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- Jika nilai signifikan $> \alpha$ (0,05) maka H_0 diterima dan H_a ditolak

- Uji Homogenitas

Uji ini menggunakan uji Levene's test dengan membandingkan varian terbesar dan varian terkecil.

- Uji Hipotesis

Setelah mengetahui data terdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi kekayaan budaya di

Indonesia di kelas IV. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda berjumlah 20 soal, yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan pada siswa kelas lain dan dihitung menggunakan rumus Korelasi Product Moment. Berdasarkan perhitungan, semua soal dinyatakan valid karena nilai r hitung melebihi r tabel sebesar 0,497. Hasil uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach Alpha menunjukkan nilai 0,904, yang berarti instrumen memiliki reliabilitas sangat tinggi.

Sebelum pemberian perlakuan (penerapan model *Make a Match*), siswa diberikan pretest, dan setelah perlakuan diberikan posttest untuk melihat perubahan hasil belajar. Hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis melalui beberapa uji statistik.

- Hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,155, yang lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal.
- Hasil uji homogenitas menggunakan Levene Statistic menunjukkan nilai signifikansi 0,283, yang juga lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan homogen.
- Hasil uji hipotesis menggunakan Paired Samples t-test menunjukkan nilai t sebesar -13,342 dengan nilai

signifikansi 0,000, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah diterapkannya model pembelajaran *Make a Match*.

Selain itu, dilakukan juga uji N-Gain Score untuk melihat efektivitas model pembelajaran. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain Score adalah 0,62 atau setara dengan 61,90%, yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa model *Make a Match* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan skor posttest dibandingkan pretest, serta hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan.

Model *Make a Match* melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mencocokkan kartu soal dan jawaban secara berpasangan. Aktivitas ini mendorong interaksi antarsiswa, memperkuat pemahaman konsep, dan menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri.

Efektivitas model ini juga terlihat dari hasil uji N-Gain Score yang menunjukkan kategori sedang (61,90%). Artinya, meskipun belum

maksimal, penerapan model *Make a Match* mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara cukup efektif.

Secara keseluruhan, temuan ini mendukung bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif yang interaktif dan menyenangkan, seperti *Make a Match*, dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi yang berkaitan dengan budaya.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Inpres Perumnas 2, dengan menggunakan desain *pre-eksperimental* bentuk *one group pretest-posttest design*, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Kooperatif Learning* tipe *Make A Match* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi kekayaan budaya di Indonesia di kelas IV UPTD SD Inpres Perumnas 2 Kota Kupang. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai *posttest* sebesar 84,17 yang lebih tinggi dibandingkan

rata-rata nilai *pretest* yaitu 60,00. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dari penerapan model *Kooperatif Learning* tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi kekayaan budaya di Indonesia.

Penggunaan model *make a match* yang dipadukan dengan media kartu bergambar juga memberikan kelebihan tersendiri dalam proses pembelajaran. Kartu-kartu yang berisi gambar dan informasi mengenai kekayaan budaya Indonesia, seperti alat musik Sasando, rumah adat, dan tarian tradisional, membantu siswa mengenal dan memahami materi secara visual dan kontekstual. Misalnya, beberapa siswa yang

sebelumnya belum mengetahui tentang alat musik Sasando, menjadi lebih memahami karena dapat melihat gambar secara langsung dan mencocokkannya dengan informasi yang sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperluas wawasan dan pengetahuan kultural siswa secara menyenangkan dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A., & Alfani Hadi. (2023). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 2(2), 208–224.
<https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v2i2.104>
- Amalia, F., Anggayudha, R. A., Aldilla, K., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Siswa Kelas IV.

- In Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Siswa. .16261
- Andi.Setiawan. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Aris Shoimin. (2016). 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Astawa, P. A., & Tegeh, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 98. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17663>
- Budiana Irwan. (2022). Strategi Pembelajaran. Jakarta. Literasi Nusantara.
- Evita Wulandari, K., Suarni, K., & Tanggu Renda, N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbasis Penilaian Portofolio Terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 2(3), 240. <https://doi.org/10.23887/jear.v2i3>
- Hamalik, Oemar. (2017). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. (2019). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara. Hal.114
- Hamdi, S., Triatna, C., & Nurdin, N. (2022). Kurikulum merdeka dalam perspektif pedagogik. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(1), 10-17.
- Hamruni. (2018). Strategi Pembelajaran. Yogyakarta.
- Handayani, R. (2020), Metodologi Penelitian Sosial, Bantul: Russmedia Grafika.
- Haruna, N. H., & Darwis, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 223. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15159>
- Huda, Miftahul.(2015). Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta.Pustaka Belajar,hal.197-199: Surabaya:

- Kata Pena.
- Jihad Asep dan Haris Abdul, (2022).
Evaluasi Pembelajaran.
Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia.
(2016). "Kamus Besar Bahasa
Indonesia Daring". Jakarta: Balai
Pustaka. Diakses melalui
www.kbbi.web.id 15 desember
2024 pada, pukul 20.15WITA.
- Khasanah, N., Ngazizah, N., &
Anjarini, T. (2022).
Pengembangan Media Komik
Dengan Model Problem Based
Learning Pada Materi Daur
Hidup Hewan Kelas IV SD.
Jurnal Pendidikan Dasar, 2(1),
25–35.
- Khadijah. (2017). Belajar Dan
Pembelajaran Tujuan Belajar
Dan Pembelajaran. In *Uwais
Inspirasi Indonesia* (Issue
March).
[https://www.coursehero.com/file/
52663366/Belajar-dan-
Pembelajaran1-convertedpdf/](https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/)
- Kurniasih, Imas & Sani, Berlin.
(2015). Implementasi Kurikulum
2013 Konsep & Penerapan.
- Mamahit, V., Tuerah, P. E. A., &
Pitoy, C. (2023). Pengaruh
Penerapan Model Pembelajaran
Kooperatif Tipe Make a Match
Terhadap Hasil Belajar
Matematika Pada Materi
Himpunan Di Smp Negeri 1
Remboken. *Jurnal Sains Riset*,
13(1), 210–216.
[https://doi.org/10.47647/jsr.v13i1.
1051](https://doi.org/10.47647/jsr.v13i1.1051)
- Meliana, M., & Komalasari, K. (2019).
Peningkatan Motivasi Belajar
Melalui Implementasi Model
Concept Learning Tipe Make A
Match Pada Matapelajaran Ppkn.
*Bhineka Tunggal Ika: Kajian
Teori Dan Praktik Pendidikan
PKn*, 6(2), 217–223.
[https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.
10152](https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10152)
- Mendikbudristek. 2022. Keputusan
Kepala BSKAP Nomor 033
Tahun 2022 tentang Perubahan
atas Keputusan Kepala Badan
Standar, Kurikulum, dan
Asesmen Pendidikan
Kementerian Pendidikan,
Kebudayaan, Riset dan teknologi
Nomor 008/ H/ KR/ 2022 tentang
Capaian Pembelajaran pada

- Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. Jakarta.
- Munadi, yudhi. (2015). Media pembelajaran (sebuah pendekatan baru). Refrensi.
- Nadliyah, A., Taufiq, M., Hidayat, M. T., & Kasiyun, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa. *Natural Science Education Research*, 2(1), 33–39. <https://doi.org/10.21107/nser.v2i1.5559>
- Nasrudin, Juhana. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Kencana Terra Firma.
- Un Lala, S. G., Lehan, A. A. D., & Banabera, E. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas Iv Sdn Kuasaet Kota Kupang. *Jurnal Jipdas (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 3(2), 286–291. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v3i2.1401>
- Oktamia Anggraini Putri. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(20), 1349–1358.
- Purwanto, N. (2019). variabel dalam penelitian pendidikan. jurnal teknodik, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Putri, E. N. D., & Taufina, T. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 617–623. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.405>
- Pratiwi, D dan Agil, L., (2015), Pengembangan Bahan Berbasis Kontekstual Pada Mata Kuliah Biologi Umum, *Jurnal Pendidikan Biologi* 6 (1) : 23-25.
- Rahmawati, R., Nugraha, M. F., & Pratiwi, A. S. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Prestasi Belajar Siswa kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 315–322.

- <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/26675/15652>
- Riadi Edi, "Statistika Penelitian Analisis Manual dan IBM SPSS", Yogyakarta: Andi, 2016
- Rostika, Eli, Achyar Effendi, and Wawan Eka Setiawan. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Gaya Dan Gerak." *Sebelas April Elementary Education* 2.3 (2023): 342-348.
- Sari, L., & Nurmainira. (2023). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SD Negeri 104268 Bingkat. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 4(1), 60–71.
- Seran, S. G. R., Ga, P. R., & Adoe, T. Y. N. (2024). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya siswa kelas V SD Pelangi Manulai II*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(4), 814–822. ISSN Cetak: 2477-2143 | ISSN Online: 2548-6950.
- Setiawan. Andi. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Suardi. (2020). Model Pembelajaran Dan Disiplin Belajar Di Sekolah. Yogyakarta: Parama
- Sudjana. (2016). Metode Statistika. Bandung: Taristo.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Shoimin Aris. (2016). 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Sujarweni. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

- Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumianto. (2020). Peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan media pop up pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1446–1459. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.727>
- Sundari, E. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Suprijono. Agus. (2021). Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Belajar, h. 73- 74
- Susanto, A., & Fatullah, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Gaya. *Prosiding Seinar Nasional Pendidikan Era Revolusi : Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 63–70. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/JPB/article/view/4329>
- Syamsudin dan Rohana, (2015). Buku Analisis Wacana. Makassar: eprints.unm.ac.id.
- Widowati, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Make a Match Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1118–1124. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.2067>