



# Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media ICT Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SD

Try Nurhusni Setiati<sup>1\*</sup>, Pebrian Tarmizi<sup>2</sup>, Irfan Supriatna<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi PGSD, Universitas Bengkulu, INDONESIA

<sup>1</sup>Jl. Cimanuk KM 6,5 Padang Harapan Kota Bengkulu, Indonesia

\* Korespondensi: E-mail: [trinurhusni2017@gmail.com](mailto:trinurhusni2017@gmail.com)

## ABSTRACT

*This study aims to improve the learning achievement of fourth grade students at SDN 133 Seluma in thematic learning by applying the Make a Match type cooperative model assisted by ICT media. This type of research was Classroom Action Research (CAR). The subjects in this study were teachers and fourth grade students (17 boys and 16 girls) at SDN 133 Seluma. Student achievement data in this study used the average formula and the percentage of learning completeness. The results of student achievement in thematic learning cycle I for SBdP subjects the average grade of 69.24 with classical learning completeness 60.60% experienced a very good increase in cycle II with an average value of 82.12 and classical learning completeness 87,87%. Meanwhile, in the first cycle of Indonesian language subjects with an average score of 63.63 and classical learning completeness 57.57%, there was an increase in the second cycle with an average value of 80.39 and 81.81% learning completeness. Thus, it can be concluded that the application of the Make a Match cooperative learning model assisted by ICT media can improve student achievement in class IV SDN 133 Seluma in thematic learning.*

*Keyword: make a match type cooperative model, learning achievement, ICT, thematic learning*

## 1. PENDAHULUAN

Pada kurikulum 2013 pembelajaran dilaksanakan secara tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu dikemas dalam bentuk tema yang mengaitkan beberapa mata pelajaran yang saling terintegritas yang didalamnya terdapat tema, subtema, maupun pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Hidayat (2018) pembelajaran tematik merupakan suatu model dalam pembelajaran

yang terpadu (*Integrated instruction*) yang melibatkan siswa secara aktif dalam menggali serta menemukan konsep dan prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Menurut Prastowo (2019: 4-5) pembelajaran tematik adalah model pembelajaran yang menggunakan pendekatan berbasis tema, kemudian model ini tidak semata-mata mendorong siswa untuk mengetahui (*learning to know*), tetapi siswa juga diajak untuk belajar melakukan (*learning to do*), belajar untuk menjadi

(*learning to be*), dan belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*), sehingga aktivitas pembelajaran tersebut menjadi semakin relevan dengan kehidupan nyata dan penuh makna bagi siswa. Karli (2015) menyatakan bahwa pembelajaran tematik mengarah pada kebutuhan perkembangan anak, artinya menolak dengan cara *drill* pada dasar pembentukan pengetahuan dan intelektual anak. Maka dari itu pembelajaran tematik ini sesuai dengan karakteristik siswa tingkat sekolah dasar, karena pembelajaran tematik dapat mengembangkan kemampuan siswa pada bidang kognitif, afektif, psikomotorik, dan pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan tingkat tinggi terhadap siswa sekolah dasar, agar siswa mampu dalam menghadapi persaingan global.

Berdasarkan hasil observasi langsung yang dilakukan di SDN 133 Seluma pada tanggal 4 sampai 6 Januari 2022 peneliti melihat pada proses pembelajaran siswa masih mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran yang dilaksanakan terlihat pada saat guru memberikan pertanyaan siswa tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut, kemudian proses pembelajaran masih pasif, masih takut untuk bertanya mengenai materi yang belum mereka kuasai, rendahnya aktivitas belajar siswa, terlihat pada saat poses pembelajaran siswa kurang memperhatikan ketika ada penjelasan dari guru bahkan ada beberapa siswa yang sibuk mengobrol dengan teman sebangkunya dan ada siswa yang

beberapa kali keluar kelas dengan alasan ke toilet, selain itu siswa belum berani mengemukakan pendapat sehingga pembelajaran lebih berpusat pada guru. Data hasil observasi mengenai hasil belajar siswa kelas IV SDN 133 Seluma yang berjumlah 33 siswa, menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 65,15 dengan ketuntasan belajar sebesar 42% (KKM Bahasa Indonesia 70), dan rata-rata nilai kelas pada mata pelajaran SBdP yaitu 64,54 dengan ketuntasan belajar sebesar 24% (KKM SBdP 70). Dengan begitu dapat diartikan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 133 Seluma masih terbilang rendah.

Pada saat observasi secara langsung tanggal 4 sampai 6 Januari 2022 guru sudah menerapkan model-model pembelajaran akan tetapi belum optimal dalam menyesuaikan model dengan karakteristik siswa, guru belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif sehingga dalam langkah-langkah pembelajaran kurang bervariasi seperti belajar sambil bermain yang menyenangkan. Selain itu guru juga tidak memanfaatkan media pembelajaran dan sumber belajar yang beragam, guru hanya berpatokan pada buku guru dan buku siswa saja. Sehingga mengakibatkan siswa merasa bosan dengan metode yang diberikan guru dan siswa kurang antusias dalam pembelajaran serta hasil yang kurang optimal, pembelajaran yang pasif terlihat dari siswa tidak melakukan tanya jawab dan mengeluarkan pendapat dengan baik, maka timbullah masalah hasil belajar siswa

yang rendah atau kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta aktivitas belajar menjadi pasif.

Upaya yang dapat dilakukan untuk keberhasilan pembelajaran yaitu dengan mengembangkan sistem pembelajaran yang berorientasi pada aktifitas siswa serta memfasilitasi kebutuhan siswa yaitu kebutuhan belajar yang menantang, aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dengan menerapkan metode, strategi, pendekatan, model pembelajaran yang tepat, dan pemanfaatan teknologi sebagai media.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka solusi yang dapat ditempuh dengan menerapkan model serta media yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *ICT*. Menurut Priansa (2017: 302) langkah-langkah model *Make a Match* terdiri dari (1) Guru menyiapkan kartu soal dan jawaban, (2) Setiap siswa mencari dan mendapatkan kartu soal dan berusaha menjawabnya, (3) Setiap siswa mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya, (4) Siswa yang benar mendapatkan nilai dan *reward*, (5) Kartu dikumpulkan kembali. Melalui model pembelajaran ini siswa mencari pasangan belajar tentang suatu topik dalam suasana yang menyenangkan. Hal tersebut bertujuan agar proses pembelajaran dalam kerjasama antar siswa berlangsung dengan efektif sehingga membuat semua siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran untuk membahas dan memecahkan suatu permasalahan. Kemudian siswa akan belajar dan bekerjasama hingga pada

pengalaman belajar yang maksimal. Hal tersebut sependapat dengan Prihatiningih (2018) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* termasuk kedalam teori belajar kognitif, model yang melibatkan siswa dalam pembelajarannya dan di dalam proses pembelajarannya ditekankan belajar kerjasama dalam suatu kelompok. Serta guru sangat disarankan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* bagi anak yang malu saat bertanya, dikarenakan dalam model pembelajaran ini berpasangan dengan teman sehingga anak diharapkan tidak malu dalam bertanya kepada temannya sendiri disaat ada materi yang belum paham sehingga akan memotivasi semangat belajar dan berbagi informasi serta pengetahuan antar teman (Anggarini dalam Gosachi 2020).

Berdasarkan penelitian sebelumnya Aliputri (2018) menunjukkan bahwa penelitiannya dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Wulung 1 Kab. Blora. Selanjutnya hasil penelitian Fadilah (2014) menunjukkan bahwa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *ICT* merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran diperlihatkan dengan cara menggunakan OHP yang dapat dipadukan dengan media lainnya berupa audio dan video, hal

ini bertujuan untuk mendorong siswa untuk lebih bersemangat aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kadaruddin (2018: 11) menyatakan bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *ICT* maka model pembelajaran akan berpusat pada siswa (*student center*) bukan berpusat pada guru (*teacher center*). Dalam proses pembelajaran model kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *ICT* akan ada reward bagi kelompok terbaik, dengan adanya reward atau hadiah akan memacu siswa lebih giat dalam belajar. Dengan adanya siswa giat dalam belajar maka akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya yang lebih meningkat. Hal ini di buktikan dengan penelitisn Kristini (2020) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis literasi berbantuan media TIK dengan metode pemberian tugas dapat meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah melakukan perbaikan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *ICT*. Kegiatan proses pembelajaran akan terasa menarik dan menyenangkan, karena kegiatan pembelajaran disajikan video dan permainan kartu.

## 2. METODE

Menurut Ekawarna (2013: 5) Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru di kelas dalam rangka meningkatkan proses dan prestasi

belajar siswa. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: rencana, tindakan, observasi, dan refleksi (Winarni, 2018: 221).

Subjek penelitian ini adalah guru wali kelas dan siswa kelas IV SD Negeri 133 Seluma tahun ajaran 2021-2022. Jumlah siswa kelas IV yaitu 33 siswa dengan 17 laki-laki dan 16 perempuan. Lokasi penelitian ini di SD Negeri 133 Seluma, yang beralamat di Jl. Transmigrasi, Desa Bukit Peninjuan 1, Dusun VII, Kec. Sukaraja, Kab. Seluma.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar tes, jenis tes yang dipakai yaitu tes tertulis. Tujuannya yaitu untuk mengetahui sejauh mana tingkat pencapaian ataupun pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang sudah disusun berdasarkan indikator dan kisi-kisi soal dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *ICT*.

Pengumpulan data dimaksudkan untuk memperoleh bahan-bahan yang relevan dan akurat yang dapat dipergunakan. Berdasarkan masalah yang ada dan data-data di lapangan yang mendukung penelitian, maka dikumpulkan data dengan menggunakan teknik pengumpulan data tes, dan dokumentasi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis tes prestasi belajar.

Pada penilaian prestasi belajar (pengetahuan) ini digunakan rumus sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

$\bar{X}$	= Rata-rata
$\sum X$	= Jumlah seluruh nilai
$N$	= Banyaknya siswa

### 3. HASIL

#### *Proses Pelaksanaan Pembelajaran*

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 28 Februari 2022 dan siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 3 Maret 2022 perlakuan pada siklus II ini merupakan tindak lanjut dari kegiatan pembelajaran siklus I.

#### *Perencanaan Tindakan*

Langkah awal yang dilakukan peneliti pada siklus I adalah dengan menentukan tema, subtema, pembelajaran, dan Kompetensi Dasar (KD) yang kemudian dijabarkan dan dikembangkan menjadi indikator-indikator yang harus dicapai siswa dalam proses pembelajaran dan menyiapkan silabus, RPP, serta menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Kemudian pada siklus II kembali menyiapkan silabus, RPP, dan media berupa video dan gambar yang dimasukkan di dalam power point menggunakan template lebih menarik. Pada tahap perencanaan siklus II ini dibuat berdasarkan hasil temuan yang perlu di revisi pada siklus I.

#### *Pelaksanaan Tindakan*

Pelaksanaan tindakan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti (penyampaian materi, pembentukan kelompok, menentukan pasangan, menunjukkan kecocokan kartu,

penguatan, dan kesimpulan). Pada tahap ini guru menyajikan materi dengan memanfaatkan media ICT berupa video dan gambar yang disajikan dalam *power point* (PPT). Setelah pembelajaran disimpulkan siswa diminta untuk mengerjakan soal evaluasi yang telah disiapkan oleh guru yang berkaitan dengan pembelajaran yang telah dipelajari. Berdasarkan kegiatan yang ada pada siklus I ditemukan bahwa siswa masih pasif dalam bertanya dan menyampaikan pendapat, siswa masih enggan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru sehingga berpengaruh dengan hasil belajar siswa yang masih rendah. Kemudian dilaksanakan kembali pada siklus II dengan perbaikan atas hasil temuan yang perlu di revisi pada siklus I. Pada siklus II ini guru menyajikan materi dengan memanfaatkan media ICT yang disiapkan dengan semaksimal mungkin, berupa video dan gambar yang disajikan dalam *power point* (PPT), video dan gambar disiapkan semaksimal mungkin kemudian gambar dan video dipilih yang akan menarik perhatian. Dari kegiatan yang telah dilakukan pada siklus II menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam bertanya dan memberikan pendapat serta siswa memperhatikan materi yang disajikan oleh guru dengan sangat menarik.

#### *Kegiatan Akhir*

Tahap terakhir dalam pembelajaran adalah penutup. Pada kegiatan ini siklus I dan siklus II siswa dan guru melakukan refleksi dan tindak lanjut atas pembelajaran yang

telah dilakukan. Guru menanyakan apakah masih ada yang belum dipahami, dan apa saja hal yang dipahami oleh siswa, serta apakah pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media ICT menyenangkan.

### Refleksi

Pada tahap siklus I menunjukkan beberapa hasil temuan yang perlu di pertahankan dan perlu untuk diperbaiki pada pertemuan selanjutnya. Pada siklus I yang perlu di perbaiki dan di tekankan yaitu pada proses pembelajaran di dalam kelas yaitu siswa masih pasif dalam bertanya dan memberikan pendapat serta siswa tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Kemudian di perbaiki pada siklus II

dengan maksimalkan model *Make a Match* dengan berbantuan media ICT. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus II menunjukkan bahwa meningkatnya prestasi belajar siswa dan aktivitas pembelajaran dan sudah mencapai indikator keberhasilan. Sehingga penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media ICT diselesaikan pada siklus II.

### Hasil Belajar

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh guru menunjukkan hasil peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II pada mata pelajaran SBdP dan Bahasa Indonesia yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Nilai SBdP dan Bahasa Indonesia

Kategori	SBdP		Bahasa Indonesia	
	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	69,24	82,12%	63,63%	80,30%
Ketuntasan Belajar Klasikal	60,60%	87,87%	57,57%	81,81%

Prestasi belajar pada siklus I mata pelajaran SBdP memperoleh pada siklus I SBdP nilai rata-rata 69,24 dengan ketuntasan belajar klasikal 60,60%, kemudian meningkat pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 82,12 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 87,87%. Prestasi belajar pada siklus I mata pelajaran Bahasa Indonesia memperoleh pada siklus I Bahasa Indonesia nilai rata-rata 63,63 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 57,57%, kemudian meningkat pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 80,30 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 81,81%.

## 4. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus pada pembelajaran SBdP dan Bahasa Indonesia yang menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media ICT dengan subyek guru dan siswa kelas IV SDN 133 Seluma dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran. Proses pembelajaran yang awalnya belum maksimal dalam menerapkan model kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media ICT yang membuat siswa belum aktif dalam proses

pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah dan guru masih belum maksimal dalam membimbing siswa saat proses pembelajaran, sehingga siswa bosan dan menjadi kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. kemudian diakanlah penelitian pada siklus I dan diperbaiki saat siklus II, hasil yang diperoleh yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *ICT* dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Huda (2014: 253) bahwa model *Make a Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar baik secara fisik maupun kognitif dikarenakan dengan metode yang menyenangkan karena ada unsur permainan.

Hasil observasi aktivitas guru dalam penerapan model *Make a Match* berbantuan media *ICT* pada siklus I memperoleh skor 35,5 dengan kategori cukup meningkat menjadi 48,5 dengan kategori baik, sehingga dapat diartikan bahwa aktivitas pembelajaran sudah meningkat. Peningkatan ini ditandai dengan guru sudah mampu mengajak siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dan dikaitkan langsung dengan kehidupan nyata siswa menjadi lebih fokus dan memperhatikan, kemudian penyajian guru saat di dalam kelas yang menarik perhatian siswa, dengan guru menyiapkan media *ICT* dengan maksimal, mempersiapkan gambar dan video yang menarik kemudian di masukkan ke dalam *power point* dengan template bergambar yang semakin menarik perhatian siswa, hal

ini senada dengan pendapat Kadaruddin (2018: 1) bawasannya dengan adanya *microsoft power point* membuat presentasi menjadi sangat mudah karena didukung dengan fitur yang canggih, menarik, dan sudah dilengkapi dengan template-template untuk memperindah, sejalan dengan pendapat Yunita (2020: 3-4) saat menyampaikan materi dalam bentuk slide akan disenangi dan menarik perhatian dikarenakan dengan adanya dukungan fitur audio, video, gambar, dan animasi serta template yang dipergunakan.

Berdasarkan data pengamatan pada siklus I skor rata-rata aktivitas siswa sebesar 32,5 dengan kategori cukup, sedangkan hasil observasi aktivitas belajar pada siklus II diperoleh rata-rata 50 yang berada pada kategori baik, karena pada umumnya aktivitas belajar aktif akan berdampak pada hasil belajar yang lebih baik daripada belajar secara pasif Sani (2019: 79). Peningkatan ini ditandai dengan siswa sudah mulai bertanya dan sudah berani dalam mengeluarkan pendapat, saat proses pembelajaran siswa fokus dan tertib terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini senada dengan pendapat Hidayati (2021: 7) bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan fisik dan psikis yang dilakukan oleh siswa di dalam proses pembelajaran demi terwujudnya keberhasilan pembelajaran, maka dari itu betapa pentingnya memicu aktivitas belajar siswa pada saat proses pembelajaran.

Hasil tes prestasi belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas dan ketuntasan

belajar klasikal masih rendah yaitu nilai rata-rata kelas mata pelajaran SBdP adalah 69,24 dengan ketuntasan belajar sebesar 60,60% dan nilai rata-rata kelas mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 63,63 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 57,57%, sehingga nilai siswa masih banyak yang belum mencapai KKM.

Setelah proses pembelajaran diperbaiki, hasil tes pada siklus II meningkat, yaitu diperoleh nilai rata-rata kelas pada mata pelajaran SBdP 82,12 dengan ketuntasan belajar klasikal 87,87%, dan nilai rata-rata Bahasa Indonesia 80,30 dengan ketuntasan belajar klasikal 81,81%. Hal tersebut dibuktikan oleh Suini (2019: 161) dari hasil penelitiannya bahwa penerapan model Make a Match dapat meningkatkan prestasi belajar yaitu pada mata pelajaran PKN siswa kelas V SDN 2 Pitera semester 1 tahun pelajaran 2017/2018.

Pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *ICT* dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang telah disusun dan telah berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa. Keberhasilan siswa dalam belajar bergantung pada hal yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran dikelas. Selain itu interaksi yang terjadi antara guru dan siswa dalam pembelajaran juga sangat berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Rosyid Dkk (2019: 14) yang mengatakan bahwa sebagai interaksi yang bernilai edukatif, prestasi belajar harus memiliki interaksi belajar yang

berpengaruh dalam pengoptimalan prestasi belajar siswa.

Keberhasilan belajar atau hasil belajar siswa dalam belajar tersebut dipengaruhi oleh banyak faktor yang saling berkaitan baik berasal dari dalam diri siswa itu sendiri maupun dari luar dan tidak lepas dari usaha guru dalam melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran pada siklus I. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sinar (2018: 37) bahwa prestasi siswa pada dasarnya dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor yang saling berkaitan, baik faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa maupun faktor internal yang berasal dari luar diri siswa.

## 5. SIMPULAN

Pada aktivitas guru di siklus I diperoleh nilai 35,5 dengan kategori cukup kemudian meningkat pada siklus II diperoleh nilai 48,5 dengan kategori baik. Selanjutnya pada aktivitas belajar siswa, saat siklus I diperoleh nilai rata-rata skor observasi 32,5 dengan kategori cukup, kemudian meningkat pada siklus II sebesar 50 dengan kategori baik. Kemudian hasil tes mata pelajaran SBdP pada siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas yaitu 69,24 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 60,60%, meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 82,12 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 87,87%. Hasil tes mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 63,63 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 57,57%, meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 80,30 dengan

ketuntasan belajar klasikal sebesar 81,81%.

## 6. REFERENSI

- Ekawarna. (2013). *Penelitian tindakan kelas*. GP Press Group.
- Fadilah, V. N., Muchtar, I., & Fitriyah, C. Z. (2014). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas iii mata pelajaran Pkn tema harga diri di SDN Ampel 04 Wuluhan Jember.
- Gosachi, I. M. A., & Japa, I. G. N. (2020). Model pembelajaran make a match berbantuan media kartu gambar meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(2), 152-163.
- Hidayat, H. (2018). Pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar Islam Terpadu Izzuddin Palembang. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 56-65.
- Hidayati, N. B. (2021). *Metode pembelajaran scramble untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar menulis kalimat bahasa inggris*. NEM.
- Huda, M. (2014). *Model-model pembelajaran dan pengajaran*. Pustaka Pelajar.
- Kadarudin. (2018). *Mahir desain slide presentasi dan multimedia pembelajaran berbasis powerpoint*. CV Budi Utama.
- Kristini, E. (2020). Pembelajaran berbasis literasi berbantuan media tik dengan metode pemberian tugas untuk meningkatkan hasil belajar. *Mimbar Ilmu*, 25(3), 495-508.
- Kristin, F. (2016). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe stad ditinjau dari hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 74-79.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis pembelajaran tematik terpadu*. Kencana.
- Prihatiningsih, E., & Setyanigtyas, E. W. (2018). pengaruh penerapan model pembelajaran picture and picture dan model make a match terhadap hasil belajar siswa. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(1), 1-14.
- Rosyid, Z. dkk. (2019). *Prestasi belajar*. Literasi Nusantara.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi belajar mengajar*. PT RajaGrafindo Persada
- Sinar, (2018). *Metode active learning*. DEEPUBLISH.
- Suini, N. W. (2019). Penerapan metode make a match dalam meningkatkan prestasi belajar pkn pada siswa kelas V SDN. 2 Pitera. *Suluh Pendidikan*, 17(2), 153-162.
- Winarni, E. W. (2011). *Penelitian pendidikan*. FKIP UNIB.
- Yunita, S. (2020) *Media pembelajaran matematika berbasis TIK*. Ahlimedia Press.