



## Implementasi Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Ruminah<sup>1\*</sup>, Maria Ulfa<sup>2</sup>, Sri Enggar Kencana Dewi<sup>3</sup>, Nor Kholidin<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Nurul Huda

\*E-mail: [Rumminah191@mail.com](mailto:Rumminah191@mail.com)

### Abstrak

Perubahan perilaku dan peningkatan pengetahuan baru pada peserta didik dapat membuat mereka belajar dengan senang dan tertarik mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran harus dirancang dengan lebih inovatif dan kreatif, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas IV SDN 01 Tugu Harum. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan *One Group Pretest Post-test*. Sampel yang digunakan berjumlah 28 peserta didik kelas IV. Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini ialah uji validitas, reliabilitas, normalitas, dan *paired sample t-test* dengan aplikasi pengolah data yaitu SPSS versi 25. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *make a match*. Nilai rata-rata sebelum penerapan model *make a match* adalah 42,50, sedangkan setelah menerapkan nilai rata-rata meningkat menjadi 86,25. Dengan demikian, hipotesis  $H_0$  ditolak dan hipotesis  $H_a$  diterima, karena uji sampel *t-test* berpasangan menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran, Hasil Belajar

### Abstract

*Change behavior and improvement knowledge new to participants educate can make they Study with happy and interested follow the learning process. Therefore that's learning must designed with more innovative and creative, one of them with using a learning model make a match. Study this aim for now is there is influence of learning models make a match to results study participant educate on the eyes lesson mathematics in class IV SDN 01 Tugu Harum. Approach used in study This that is quantitative with method experiment. Design used is Pre-Experimental Design with One Group Pretest Post-test. Samples used totaling 28 participants educate class IV. Data analysis techniques used in study This namely validity, reliability, normality and paired sample t-test tests with application data processing namely SPSS version 25. Based on results study obtained conclusion that there is difference results Study participant educate before and after using a learning model make a match. Average value before application of the make a match model is 42.50, whereas after apply the average value increases to 86.25. With Thus, the  $H_0$  hypothesis is rejected and the  $H_a$  hypothesis is accepted, because of the paired sample t-test show mark significance  $0.000 < 0.05$ , which shows exists significant influence between learning models make a match to results Study participant educate.*

**Keywords:** Learning Model, Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses mengelola dan memanfaatkan lingkungan belajar, baik secara formal, informal, maupun nonformal, untuk menumbuhkan, mengembangkan, dan mendorong potensi serta pengetahuan peserta didik. Proses ini membantu mengubah peserta didik dari yang tidak tahu menjadi tahu (Maulana, 2021). Pembelajaran memerlukan adanya inovasi baru yang lebih kreatif, efektif, dan efisien agar dapat memudahkan jalannya proses pembelajaran. Hal tersebut menuntut perlunya keterampilan guru agar terlaksananya pemeliharaan suasana lingkungan belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang menyebabkan peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran, kreatif, modern, dan berhasil untuk merangsang keaktifan serta daya pikir kritis peserta didik.

Belajar merupakan suatu kebutuhan, seseorang perlu mengikuti pembelajaran agar dapat memperluas khazanah keilmuan dan dapat mencapai keberhasilan pada dunia pendidikan. Adapun beberapa komponen dalam pembelajaran yang saling berkaitan dan berkesinambungan yaitu: model pembelajaran, media/ alat peraga, tujuan pembelajaran, sumber/ bahan ajar dan penilaian pembelajaran. Beberapa komponen ini, digunakan dalam proses interaksi antara guru dengan peserta didik baik secara langsung maupun tidak langsung dalam pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran perlu disesuaikan dengan materi pelajaran. Model pembelajaran juga dapat menunjang keaktifan siswa agar dapat mengikuti proses pembelajaran yang dapat lebih bermakna bagi peserta didik (Rusman, 2017).

Ada banyak jenis model pembelajaran kooperatif salah satunya ialah model pembelajaran *make a match*. Hamdayana mengatakan bahwa, kegiatan pada suatu proses pembelajaran yang peserta didiknya berkumpul dengan teman dengan teman sebaya dikelas yang tujuannya ialah untuk memberikan pengelolaan kelas yang bersifat aktif (Hamdayana, 2016). Pembelajaran berpusat pada peserta didik/ guru tidak secara penuh merencanakan proses pembelajaran. Peserta didik diberikan kekuasaan penuh untuk mencari dan ataupun mengolah sendiri pengetahuan pada mata pelajaran matematika. Guru mata pelajaran matematika dapat menggunakan pembelajaran kooperatif seperti model pembelajaran *make a match*. Pembelajaran *make a match* dapat digunakan oleh guru untuk memperluas kemampuan intelektual, *problem solving*, pemahaman dan kemampuan berbicara peserta didik. Model pembelajaran berbasis kartu ini, mengajarkan peserta didik untuk menemukan jawaban dari suatu pernyataan atau pasangan konsep pada kartu.

Pembelajaran model ini menyajikan konsep materi yang bersifat sederhana dalam suatu kelompok belajar yang membutuhkan kolaborasi, kesatuan dan manajemen waktu yang efektif untuk menyelesaikannya, sehingga peserta didik akan termotivasi dan lebih semangat untuk meraih hasil pembelajaran secara optimal. Pembelajaran ini membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran matematika, yang akan menjadi pengalaman menyenangkan bagi pembelajar (Ramadhani, 2021). Peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran dikelas serta melakukan permainan dengan kelompoknya. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Belajar tidak hanya tentang konsep akademis, tetapi juga *habit*,

persepsi, perasaan senang, minat dan bakat, keterampilan atau skill dan cita-cita (Rusman, 2017).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 01 Tugu Harum, ditemukan bahwa keaktifan peserta didik dalam pembelajaran di kelas masih kurang. Keaktifan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, karena jika peserta didik bersikap pasif, hasil belajar mereka akan kurang optimal. Hal ini mempengaruhi rendahnya minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, karena guru kurang kreatif dan inovatif, sehingga peserta didik tidak kondusif dan tidak fokus pada saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Selain itu, peserta didik cenderung pasif atau tidak mau bertanya dan memberikan pendapatnya mengenai materi yang belum dipahami, kurang termotivasinya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, pembelajaran yang kurang kreatif dan inovatif membuat peserta didik tidak memperhatikan pada saat pelajaran matematika berlangsung. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa peserta didik yang kurang berani dalam bertanya meskipun sebenarnya mereka belum mengerti dan paham mengenai materi yang disampaikan oleh guru, penggunaan metode yang kurang kreatif juga berpengaruh pada motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Guru sebagai pemimpin dalam suatu proses pembelajaran harus dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan agar peserta didik dapat memahami materi yang diberikan oleh guru dengan baik. Matematika sering dianggap sulit dan rumit untuk dipahami, sehingga membuat peserta didik merasa bosan. Jika peserta didik telah beranggapan seperti itu, maka mereka tidak akan fokus dan materi pembelajaran pun tidak akan terserap dengan baik oleh peserta didik. Oleh sebab itu, perlu memilah model pembelajaran seperti apa yang cocok dan tepat untuk diterapkan. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat termotivasi dan menyukai pelajaran matematika, serta saling bertukar pikiran dengan teman dikelas. Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dan kritis pada saat proses pembelajaran, seperti berani bertanya dan menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran seperti inilah yang dapat dinilai baik, karena pembelajarannya lebih menyenangkan dan kejenuhan peserta didik dapat teratasi.

Model pembelajaran yang menyenangkan harus diterapkan di kelas sebagai alternatif mengajar agar peserta didik lebih tertarik, bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Model *make a match* juga dikenal sebagai pembelajaran dengan “membuat pasangan” yaitu model pembelajaran kelompok dua orang yang dapat digunakan untuk mengajar matematika. Teknik pembelajarannya guru membuat beberapa kartu berisi pertanyaan dan beberapa kartu yang berisi tanggapan/ jawaban dengan jumlah yang sama. Setiap peserta didik akan menerima salah satu kartu pertanyaan atau kartu jawaban. Setiap kelompok sebelumnya belum mengetahui anggota kelompoknya. Anggota kelompok dicari berdasarkan kesamaan pasangan, yaitu kecocokan pasangan antara kartu pertanyaan dengan kartu jawaban. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian tentang Implementasi Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 01 Tugu Harum.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, desain yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design, One-Group Pretest-Posttest Design*. Instrumen penelitian ini menggunakan teknik tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 01 Tugu Harum. Kemudian penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sekunder, dimana sumber data primer berasal dari peserta didik mengenai hasil belajar mereka tentang matematika. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui observasi, tes, dan dokumentasi, yaitu berupa data-data yang dikumpulkan dari guru, keterangan, arsip-arsip, dan dokumen-dokumen penelitian.

Teknik pengumpulan data menurut (Abdullah, 2015) merupakan salah satu cara unik untuk mendapatkan fakta adalah melalui observasi. (Abdullah, 2015) juga mengatakan bahwa tes merupakan suatu cara yang digunakan dalam penelitian, dapat berupa soal-soal, pertanyaan, maupun tugas-tugas untuk mengukur kemampuan kognitif, psikomotor, dan kecerdasan peserta didik. (Sugiyono, 2015) mengatakan bahwa dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dan informasi berupa tulisan, angka, buku, gambar, arsip, dokumen, serta laporan- laporan yang dapat mendukung penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data seperti uji validitas, uji realibilitas, uji normalitas, dan uji paired sample t-test.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Uji normalitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Hal ini dilakukan dengan menggunakan rumus shapiro wilk serta menggunakan alat bantu SPSS 25. Jika nilai signifikansi di atas 0,05 menunjukkan distribusi data normal, dan nilai signifikansi di bawah 0,05 menunjukkan distribusi tidak normal. Kemungkinan data pretest dan posttest siswa berdistribusi normal karena hasil perhitungan menunjukkan hasil belajar mereka memiliki nilai sig lebih besar dari 0,05 pada kolom shapiro wilk. Berikut hasil perhitungan hasil uji normalitas menggunakan program SPSS 25.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre_Test	,113	28	,200*	,970	28	,573
Post_Test	,131	28	,200*	,938	28	,097

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari *pretest* hasil belajar siswa yaitu 0,573. Data yang diperoleh dari *pretest* berdistribusi normal karena 0,573 > 0,05. Sedangkan nilai signifikansi pada *posttest* hasil belajar siswa yaitu 0,097. Sehingga data yang diperoleh dari *posttest* berdistribusi normal karena 0,097 > 0,05. Sehingga data dari *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa berdistribusi normal.

Selain uji normalitas, peneliti juga melakukan uji *paired sample t-test* yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara implementasi model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa. Hasil perhitungan uji *paired sample t-test* yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji *Paired Sample T-Test*

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre_Test	42,50	28	12,802	2,419
	Post_Test	86,25	28	9,965	1,883

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre_Test & Post_Test	28	,918	,000

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig.(2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre_Test - Post_Test	43,750	5,379	1,017	-45,836	-41,664	-43,037	27	,000

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (2 tailed)  $0,000 < 0,05$  menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini juga menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *make a match* (X) terhadap hasil belajar peserta didik (Y).

Dari hasil uji-t sampel berpasangan tersebut terdapat perbedaan rata-rata dari dua sampel. Ada dua keputusan dasar: 1) nilai signifikansi (2 ekor)  $< 0,05$  menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara variabel sebelum dan sesudah pengujian; 2) nilai signifikansi (2 ekor)  $> 0,05$  menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kedua variabel.

Hasil uji-t sampel berpasangan adalah sebagai berikut.  $H_0$  ditolak jika nilai signifikansi  $< 0,05$  dan sebaliknya  $H_0$  diterima jika nilai signifikansi  $> 0,05$ . Hal ini karena  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kecocokan model pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, artinya terjadi peningkatan baik sebelum maupun sesudah perlakuan.

## Pembahasan

Model belajar berpasangan atau *make a match* adalah salah satu jenis model belajar kooperatif. Model pembelajaran ini pertama kali digunakan oleh *Lorna Curran* pada tahun 1994 (Rima, 2016). Model pembelajaran berpasangan adalah modus mencari pasangan dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh *Lorna Curran* pada tahun 1994 (Wiyati, 2019). Metode PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) adalah siswa aktif mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok untuk meningkatkan pengetahuan model, yang meliputi

pendalaman materi, penggalian materi, dan mendidik (Wiyati, 2019). Tujuan model pembelajaran berpasangan juga mencakup pendalaman materi, perluasan materi dan pendidikan (Pratiwi, 2018).

Metode PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) adalah peserta didik aktif mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok untuk meningkatkan pengetahuan individu serta kemampuannya. Belajar dengan mencoba atau melakukan. Proses penerapan model pembelajaran menjodohkan meliputi mengidentifikasi tujuan model, yang meliputi pendalaman materi, penggalian materi, dan mendidik (Wiyati, 2019). Tujuan model pembelajaran berpasangan juga mencakup pendalaman materi, perluasan materi dan pendidikan (Pratiwi, 2018).

Pembelajaran *make a match* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya; dapat menciptakan pembelajaran yang produktif dan menarik, materi pembelajaran di sampaikan lebih kreatif sehingga menarik perhatian siswa dalam belajar, mampu memperbaiki hasil belajar peserta didik sehingga memperoleh ketuntasan dalam belajar, mampu meningkatkan kerja sama kelompok dan menciptakan sikap saling membantu di seluruh kelas. Namun, kelemahan dari pembelajaran *make a match* diantaranya; perlu adanya bimbingan guru dalam menerapkannya, harus adanya pembatasan waktu yang dapat memungkinkan peserta didik akan sering bermain dalam proses belajar. Pada kelas dengan banyak peserta didik (>30 peserta didik per kelas), guru harus memiliki materi ajar dan peralatan media yang memadai. Jika merasa tidak melakukannya, kelas akan menjadi kurang kondusif, sehingga mengganggu kelas lain (Rima, 2016).

Hasil belajar adalah sekumpulan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang dipelajari dalam bidang tertentu melalui kegiatan dan program pendidikan. Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor; pertama, faktor internal merupakan faktor yang berasal dari peserta didik itu sendiri, yang dapat mempengaruhi ketuntasan belajar mereka. Termasuk diantaranya faktor jasmani dan faktor psikologis peserta didik, yang berhubungan dengan kondisi mental atau psikologis orang, misalnya kemampuan kognitif, motivasi, perhatian minat, bakat, dan kesiapan belajar (Melinda, 2018). Kedua, faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar yang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Faktor eksternal ini termasuk keluarga, motivasi dari orang tua, lingkungan sekolah seperti tenaga pendidik dan kependidikan, seluruh siswa dan masyarakat.

Terdapat tiga ranah yang dijadikan sebagai indikator hasil belajar yaitu ranah kognitif, berfokus pada cara peserta didik memperoleh pengetahuan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran dan penyampaian informasi. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan kesungguhan dalam belajar yang berperan pada perubahan tingkah laku, dan ranah psikomotorik berfokus pada kemampuan dan pengembangan diri untuk meningkatkan kemampuan dan kinerja keterampilan (Fauhah, 2021).

Hasil belajar memiliki ciri diantaranya; (Daryanto & Rahmawati, 2016)

1. Perubahan yang disadari, yang berarti seseorang menyadari bahwa pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh lebih baik dan menjadi lebih percaya diri.
2. Perubahan yang berterusan (berkesinambungan), yang berarti bahwa perubahan yang telah dilakukan menghasilkan perubahan dalam tingkah laku yang lebih baru.

3. Perubahan yang bersifat fungsional, yang menunjukkan bahwa perubahan dihasilkan dari hasil pembelajaran yang menguntungkan seseorang.
4. Perubahan yang bersifat positif, yang menunjukkan bahwa perubahan terjadi dalam seseorang.
5. Perubahan yang dibuat berbeda dengan keadaan sebelumnya karena terus bertambah.
6. Perubahan yang bersifat aktif, yang berarti bahwa perubahan terjadi melalui tindakan orang.
7. Perubahan yang bersifat tetap, yang berarti bahwa transformasi disebabkan oleh pembelajaran yang akan tetap ada dalam seseorang.
8. Perubahan yang terkonsep dan terarah, yang berarti bahwa perubahan yang terjadi untuk mencapai tujuan tertentu.

Pada penelitian ini variabel bebasnya adalah model pembelajaran *make a match* dan variabel terikatnya adalah hasil belajar peserta didik. Sebelum memulai perlakuan, peneliti memberikan *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik untuk melihat kemampuan awal mereka pada materi pelajaran. Peserta didik menerima nilai rata-rata 42,50 dalam *pretest*. Setelah *pretest* selesai, peneliti memulai proses pembelajaran menggunakan model *make a match*. Setelah itu, tes tambahan dilakukan untuk melihat apakah ada perbedaan antara hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Hasil *posttest* peserta didik menghasilkan nilai rata-rata 86,25. Sehingga dari hasil tersebut ada peningkatan sekitar 43,75. Berdasarkan hasil uji paired sample t-test bahwa nilai signifikansi (2 tailed)  $0,000 < 0,05$  menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel *pretest* dan variabel *posttest*. Sehingga dari hasil uji paired sample t-test yaitu  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *make a match* (X) terhadap hasil belajar siswa (Y).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Dhesta Hazilla Aliputri (2018) yang menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat setelah guru menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan kartu bergambar, dimana model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur permainan didalamnya yaitu saat mencari pasangan dari jawaban dalam kartu. Sehingga siswa akan lebih bekerja sama, lebih aktif dan tidak pasif dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *make a match* mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelumnya. Sebelum menerapkan model *make a match* nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 42,50, kemudian setelah menerapkan model *make a match* meningkat menjadi 86,25. Sehingga terdapat peningkatan sebesar 43,75 poin. Analisis uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model *make a match* (X) terhadap hasil belajar peserta didik (Y). Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ )

ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Oleh karena itu, implementasi model pembelajaran *make a match* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Abdullah, F. 2015. "*Bimbingan dan Konseling*". Palembang : Noer Fikri.

Aliputri, D.H. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar". *Jurnal : Bidang Pendidikan Dasar 2*.

Daryanto, & Rahmawati. T. 2016. "Ciri-Ciri Hasil Belajar". 1-23.

Fauhah, H. 2021. "Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa" 9 : 321-324.

Hamdayama. 2016. "*Metodologi Pengajaran*". Jakarta : PT Bumi Aksara.

Maulana. H. 2021. "Pengertian Pembelajaran" 03 (2) : 14-29.

Melinda, T.R. 2018. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode *Problem Solving* Siswa Kelas IV MIN 1 Adirejo Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018". 1-148.

Pratiwi, R.H. 2018. "Metode Pembelajaran *Make A Match* Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar IPA". 5 (1) : 37-43.

Ramadhani, M.1. 2021. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Siswa Sekolah Dasar". *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3 (4) : 2237-2244.

Rima. 2016. "Pembelajaran Kooperatif Model *Make A Match* Dan Hasil Belajar". 9-28.

Rusman. 2017. "Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan". Jakarta : Kencana.

Sugiyono. 2015. "*Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*". Bandung.

Wiyati. 2019. "Model Pembelajaran *Make A Match*". 2 (3) : 9-35.