



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PADA MATERI BERTUKAR
DAN MEMBAYAR DI KELAS IV SDN DATAR**

Nur Diana Miftahul Jannah^{1)*}, Lia Mareza²⁾

¹²Universitas Muhammadiyah Purwokerto

E-mail: nurdianamiftahuljannah77@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi belajar siswa kelas IV SDN Datar pada materi bertukar dan membayar. Dari 27 siswa, terdapat 10 siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 70. Selain itu, proses belajar tidak melibatkan siswa secara aktif, sehingga mengakibatkan pemahaman yang buruk dan hasil belajar yang rendah. Penelitian ini bertujuan menggambarkan cara menggunakan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* serta meningkatkan hasil belajar siswa kelas empat di SDN Datar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Penelitian ini dilaksanakan secara siklus, dengan dua pertemuan dalam setiap siklus. Pengumpulan data melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif baik kuantitatif maupun kualitatif dengan menggunakan perhitungan persentase dan ketuntasan. Penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa meningkat pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama di siklus I, tingkat ketuntasan mencapai 62,96%, lalu naik menjadi 66,67% pertemuan kedua. Selanjutnya siklus II pertemuan pertama presentase siswa 74,07% naik memperoleh 77,78%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SDN Datar pada materi bertukar dan membayar.

Kata Kunci: *Make A Match*; Prestasi Belajar; Bahasa Indonesia

ABSTRACT

This study started because fourth-grade students were not doing well in their learning. Datar Elementary School in Indonesian language, particularly on the topic of exchange and payment of the 27 students, 10 did not meet the Minimum Mastery Criteria (MMC) of 70. Besides that, the learning process doesn't involve active student participation, which leads to poor understanding and unsatisfactory learning outcomes. This study is meant to explain how the use of the make a match cooperative learning model is intended to improve the academic performance of fourth-grade students at Datar Elementary School. This study used Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, and it was conducted in two cycles, with each cycle having two meetings. Data was collected through testing, watching, and writing down information, and it was looked at using both numbers-based and word-based ways of describing things. The results showed that student learning improved consistently after each meeting. During the first cycle, the percentage of learning mastery went up from 62.69% in the first session to 66.67% in the second session. In Cycle II, his mastery percentage was 74.07% at Meeting 1 and went up to 77.78% at Meeting 2. These results show that using the make a match cooperative learning model helps fourth-grade students at SDN Datar better understand the concepts of exchange and payment.

Keywords: *Make A Match*; Learning achievement; Indonesian

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengoptimalkan potensi peserta didik melalui penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang terencana, sistematis, dan berorientasi pada pencapaian tujuan pendidikan. Menurut Alvira et al., (2024), Pembelajaran



yang efektif menjadi kunci utama agar siswa dapat menguasai ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk memperoleh keberhasilan dalam hidup. Pembelajaran tidak sekedar berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, namun juga sebagai upaya dalam membantu siswa memperoleh pemahaman, keterampilan, serta perilaku yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini melibatkan interaksi dengan lingkungan, siswa akan dapat memperoleh pengalaman mencari ilmu yang lebih menyenangkan (Yulia et al., 2025).

Pembelajaran bahasa memegang peranan penting dalam mendukung perkembangan kemampuan komunikasi siswa di lingkungan sekolah (Puspitoningrum et al., 2024). Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang memiliki peran sangat penting untuk menunjang keberhasilan pembelajaran dalam lingkungan sekolah. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa dibimbing mampu meningkatkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dengan terpadu (Mubin & Aryanto, 2024). Keterampilan ini sangat penting karena berkaitan dengan keterampilan yang lain. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan berbagai kendala yang mengakibatkan belum optimalnya hasil belajar siswa, terutama dalam materi bertukar dan membayar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Datar, diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap materi bertukar dan membayar masih tergolong rendah. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang belum mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan. Dari 27 siswa kelas IV, sebanyak 17 siswa (62,96%) telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sedangkan 10 siswa (37,04%) belum mencapai KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa masih relatif rendah karena belum mencapai target ketuntasan klasikal yang umumnya ditetapkan sekolah, sehingga diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Prestasi belajar yang rendah disebabkan karena siswa belum terlibat aktif pembelajaran serta penggunaan metode pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru sehingga siswa cenderung pasif pada proses pembelajaran.

Upaya alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Model ini dipandang sesuai karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa melalui kegiatan mencari pasangan kartu yang memuat konsep, pertanyaan, dan jawaban yang saling berkaitan. Dalam prosesnya, siswa didorong untuk berinteraksi, berdiskusi, serta bekerja sama dengan teman sebayanya sehingga pemahaman terhadap materi dapat terbentuk secara lebih bermakna.

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* diyakini dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bertukar dan membayar serta meningkatkan ketuntasan hasil belajar yang masih rendah. Menurut Fajrin (2024), model pembelajaran tersebut merupakan permainan pasangan kartu yang dirancang agar dapat lebih paham materi yang diajarkan. Model pembelajaran ini fokus pada kegiatan siswa mencari pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, dilakukan secara interaktif dan menyenangkan. *Make a Match* adalah model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran, dirancang agar siswa dapat memahami konsep dengan melakukan kegiatan yang cocok dengan kartu (Suwarni, 2021:40).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* memungkinkan belajar sambil bermain, saling membantu, dan berinteraksi secara aktif, sehingga meningkatkan semangat belajar dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Model pembelajaran



kooperatif tipe *Make a Match* ini dapat diterapkan pada berbagai karakteristik dan gaya belajar siswa (Alfiana & Nugroho, 2024). Model pembelajaran kooperatif jenis *Make a Match* memakai kartu semacam alat belajar, di mana siswa diminta mencari dan memasang kartu yang sesuai (Kencono, M. R., & Harjono, 2023).

Secara teoritis, penelitian ini berlandaskan pada teori belajar konstruktivisme ditulis oleh Piaget dan Vygotsky. Teori belajar konstruktivisme memandang adanya pengetahuan dibuat dengan aktif oleh siswa dengan pengalaman belajar serta hubungan sosial. Banyak para ahli menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran konstruktivisme lebih efektif dalam mendorong partisipasi aktif di kelas bila dibandingkan dengan metode ceramah (Wijayanti et al., 2025). Dengan ini, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* selaras dengan teori konstruktivisme, karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahamannya melalui kegiatan mencocokkan kartu, menyebarkan pendapat, serta berkolaborasi dengan teman satu kelas.

Penelitian terdahulu menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* bisa membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Setyowati et al., (2025) menemukan bahwa model pembelajaran memungkinkan pasangan meningkatkan nilai belajar siswa dalam bahasa Indonesia dengan cara belajar yang lebih interaktif dan menarik. Walaupun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji peningkatan prestasi belajar tentang materi bertukar dan membayar di kelas IV SDN Datar masih belum banyak dilakukan.

Berdasarkan kondisi tersebut, kebaruan penelitian terletak pada implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi bertukar dan membayar di kelas IV SDN Datar dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berbeda pada penelitian sebelumnya berpusat pada kemampuan membaca pemahaman atau materi lain, penelitian ini menitikberatkan pada perkembangan prestasi belajar siswa pada materi bertukar dan membayar dalam melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan kooperatif yang menyenangkan.

Pengkajian ini dibuat untuk menjelaskan cara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* serta memahami peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model tersebut. Hasil penelitian dilaksanakan agar dapat memberi manfaat bagi guru sebagai model pembelajaran yang inovatif, kepada siswa guna mengoptimalkan motivasi dan prestasi belajar, serta bagi sekolah untuk dasar pertimbangan dalam mengembangkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diciptakan oleh Kemmis dan McTaggart. Menurut Tamaela et al., (2025: 2), Penelitian Tindakan Kelas adalah jenis penelitian yang lakukan langsung dalam kelas untuk meningkatkan dan membenarkan kualitas proses pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan empat tahapan penting, yaitu tahapan perencanaan (membuat rencana), tahapan melakukan tindakan (melaksanakan tindakan), tahapan observasi (mengamati hasil), dan tahapan refleksi (mengenali dan memikirkan kembali) (Norlaila, 2025). Dalam studi ini, tahap perencanaan dilaksanakan dengan menyusun rencana pembelajaran. Pelaksanaan tahap ini dilakukan melalui kegiatan belajar mengajar menyesuaikan dengan rencana yang telah disusun. Tahap observasi dilaksanakan untuk memperhatikan proses pembelajaran yang berlangsung. Sementara itu, tahap refleksi dikerjakan untuk memulai hasil Tindakan yang sudah dilaksanakan, sehingga bisa menjadi dasar perbaikan untuk siklus berikutnya.



Penelitian ini dilaksanakan dengan kerja sama antara peneliti dan guru kelas IV SDN Datar pada tahun ajaran 2025/2026 untuk meningkatkan hasil prestasi belajar siswa materi bertukar serta membayar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Penelitian dilakukan di kelas IV SDN Datar dengan subyek sebanyak 27 siswa terdiri dari 14 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Objek yang diteliti adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam materi belajar dan membayar.

Penelitian menggunakan data berbentuk angka dan data berbentuk kata. Data kuantitatif diperoleh dari hasil ujian kemampuan belajar siswa, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui pengamatan langsung dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data digunakan mencakup tes, observasi, dan dokumentasi. Tes diberikan pada akhir setiap siklus dalam jenis soal pilihan ganda sebanyak 20 butir untuk mengetahui prestasi belajar siswa. Lembar observasi digunakan agar mendapatkan informasi kegiatan pengajar dan siswa saat proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make a Match*, sementara dokumentasi dimanfaatkan menambahkan data penelitian seperti foto kegiatan, rekap nilai, dan dokumen pelengkap lainnya.

Instrumen penelitian menggunakan lembar mengamati aktivitas guru, lembar mengamati aktivitas siswa, serta soal tes. Proses analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Penelitian dianggap berhasil jika setidaknya 75% siswa memenuhi nilai minimal yang ditentukan yaitu 70, sebagai standar ketuntasan minimal (KKM). Studi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi belajar dan membayar di kelas IV SDN Datar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan dua kali pertemuan setiap siklus, data dikumpulkan meliputi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan prestasi akademik siswa. Hasil observasi pada siklus I dan siklus II disajikan pada tabel beriku.

Tabel 1. Data Hasil Observasi Guru pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	Pertemuan	Skor	Presentase
Siklus I	Pertemuan I	13	65%
	Pertemuan II	14	70%
Siklus II	Pertemuan I	15	75%
	Pertemuan II	17	85%

(Sumber: Data penelitian diolah oleh peneliti, 2026)

Berdasarkan tabel 1, aktivitas guru mengalami peningkatan di setiap pertemuan. Pada Siklus I Pertemuan pertama skor sebesar 13 persentase 65% termasuk dalam kategori cukup. Siklus I Pertemuan kedua meningkat menjadi skor 14 dengan persentase 70% tergolong baik. Pada siklus II, selama pertemuan pertama, skor aktivitas guru meningkat menjadi 15 dengan persentase 75%, dan pada pertemuan kedua di siklus yang sama, mencapai skor 17 dengan persentase 85%, yang dianggap sangat baik.

Perkembangan aktivitas guru membuktikan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* semakin bagus setiap siklusnya. Guru semakin mampu mengendalikan kelas, menyampaikan petunjuk yang jelas, membimbing siswa dalam mencari pasangan kartu, serta memfasilitasi diskusi kelompok. Kondisi ini sesuai dengan pendapat Suprijono (2015), menjelaskan keberhasilan model kooperatif bergantung pada kemampuan guru dalam mengatur kelompok belajar dan memandu siswa selama proses belajar berlangsung.

Tabel 2. Data Hasil Observasi Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	Pertemuan	Skor	Presentase
Siklus I	Pertemuan I	12	60%
	Pertemuan II	13	65%
Siklus II	Pertemuan I	15	75%
	Pertemuan II	16	80%

(Sumber: Data penelitian diolah oleh peneliti, 2026)

Berdasarkan tabel 2, terlihat aktivitas siswa semakin naik di setiap siklusnya. Dalam pertemuan pertama siklus I diperoleh skor sebesar 12 dengan persentase 60%. Pertemuan kedua, skor meningkat menjadi 13 persentase 65%. Selanjutnya Siklus II pertemuan pertama, aktivitas siswa meningkat menjadi skor 15 dengan persentase 75%, dan Siklus II Pertemuan kedua, mereka mendapatkan skor 16 persentase 80%.

Peningkatan aktivitas siswa menunjukkan penggunaan model pembelajaran tipe *Make a Match* mampu mewujudkan pembelajaran yang lebih aktif serta menyenangkan. Siswa terlibat secara langsung dalam melakukan mencocokkan kartu, berdiskusi bersama teman, serta mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

Tabel 3. Data Hasil Observasi Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	Pertemuan	Rata-rata	Presentase
Siklus I	Pertemuan I	72,12	62,96%
	Pertemuan II	75,40	66,67%
Siklus II	Pertemuan I	78,27	74,07%
	Pertemuan II	79,00	77,78%

(Sumber: Data penelitian diolah oleh peneliti, 2026)

Berdasarkan tabel 3, prestasi belajar siswa mengalami perubahan setiap kali mereka bertemu. Pada pertemuan pertama siklus I, nilai rata-rata siswa adalah 72,12 dan persentase ketuntasan mencapai 62,96%. Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan nilai rata-rata 75,40 dengan persentase ketuntasan meraih 66,67%. Selanjutnya siklus II pertemuan pertama, rata-rata nilai mencapai 78,27 dan persentase ketuntasan mencapai 74,07%. Di akhir penelitian, yaitu pada siklus kedua pertemuan kedua, rata - rata nilai siswa naik menjadi 79,00 beserta persentase ketuntasan belajar mencapai 77,78%.



Hasil tersebut memaparkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berhasil menaikkan nilai prestasi belajar siswa dalam pertukaran materi dan membayar. Persentase siswa yang berhasil saat belajar pada akhir penelitian mencapai 77,78%, yang lebih tinggi dari target keberhasilan sebesar 75%.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan aktivitas guru, keterlibatan serta hasil belajar siswa kelas IV SDN Datar dalam materi tentang pertukaran dan pembayaran. Peningkatan aktivitas guru dari 65% menjadi 85% membuktikan bahwa guru semakin mampu mengaplikasikan sintaks pembelajaran kooperatif secara efektif. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berpengaruh terhadap meningkatnya kualitas interaksi belajar di kelas. Dengan ini, siswa lebih mudah paham materi yang pelajari.

Peningkatan aktivitas siswa dari 60% menjadi 80% membuktikan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* mendorong keterlibatan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Melakukan pencocokan kartu pertanyaan dan jawaban memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, bekerja sama, dan berkomunikasi secara aktif. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang mengemukakan bahwa pengetahuan dibentuk melalui interaksi dan penguasaan pembelajaran yang dialami siswa secara langsung.

Peningkatan kinerja guru dan partisipasi siswa berpengaruh akan nilai hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa naik dari 72,12 berubah menjadi 79,00, sedangkan tingkat ketuntasan belajar meningkat dari 62,96% menjadi 77,78%. Hasil itu menunjukkan penggunaan model kooperatif jenis *Make a Match* bukan hanya membuat suasana belajar lebih mengasikan, tetapi juga membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik.

Temuan penelitian ini sesuai dengan penelitian Assidiq (2025), yang mengungkapkan bahwa model *Make a Match* bisa membantu belajar siswa lebih baik secara signifikan karena menggunakan pendekatan pembelajaran yang aktif dan bekerja sama. Hal tersebut menunjukkan penggunaan model *Make a Match* bisa mengembangkan kualitas pembelajaran. Sejalan dengan hasil tersebut, penelitian Wahyuni et al., (2025) juga menunjukkan model *Make a Match* akan menaikkan hasil belajar Bahasa Indonesia dan menciptakan pembelajaran yang mengasikan bagi siswa.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan materi bertukar dan membayar di kelas IV SDN Datar. Penelitian terdahulu lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran Matematika atau kemampuan membaca pemahaman, sedangkan penelitian ini membuktikan model pembelajaran tersebut juga efektif digunakan pada materi bertukar dan membayar untuk meningkatkan aktivitas belajar dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Hasilnya, model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* bisa menjadi pilihan yang baru dan efektif meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* mampu meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SDN Datar pada materi bertukar dan membayar. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, serta meningkatnya hasil belajar siswa yang ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar dari 62,96% pada kondisi awal menjadi 77,78% pada akhir siklus II. Model *Make a Match* berhasil



menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa sehingga mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi bertukar dan membayar di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiana, H. P. N., & Nugroho, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila di Kelas V SD N 1 Tambaksogra. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10.
- Alvira, E. M., Vaganza, A., Putri, A., & Setiawan, B. (2024). Analisis Permasalahan Belajar : Faktor-Faktor Efektivitas Proses Pembelajaran Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1).
- Assidiq, A. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bilangan Cacah 1000 Melalui Model Make A Match Pada Siswa Kelas III Sdn 3 Nagarwangi Kecamatan Cihideung Tahun Pelajaran 2024/2025. *Journal of Multidisciplinary Education (JEMA)*, 1(20), 1–11.
- Fajrin, F., Mulyadiprana, A., & Merliana, A. (2024). Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 289–298.
- Kencono, M. R., & Harjono, N. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9 (3)1190-.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Norlaila, H. D. (2025). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2, 727–743.
- Puspitoningrum, E., Romadhianti, R., Irawan, D., Solissa, E. M., & Kurniawan, D. R. (2024). Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan keterampilan berbicara bahasa indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 459–468. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3290>
- Setyowati, I., Purbasari, I., & Kamal, J. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Pada Topik Menghargai Perbedaan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2642–2649.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suwarni, S. (2021). *Senangnya Belajar Membaca Lancar Dengan Model Pembelajaran Make A Match Berbantu Media Kartu Huruf Pada Siswa Kelas 1 SD*. Unisri Press.
- Tamaela, K. A., Rumahlewang, E., Napsin, Herak, R., Purwanti, E. W., Putri, R. S. W., Sopratu, P., Pudjiastuti, S. R., Kase, E. B. S., & Wajdi, F. (2025). *Penelitian Tindakan kelas*. Widina Media Utama.
- Wahyuni, A. T., & Wiyanto, Y. (2025). Integrated Volume Card Game Make A Match Learning Model: Improving Motivation of Learning Outcomes of the Concept of Spatial Building. *Evaluation In Education*, 2716–4160.



- Wijayanti, P. T., Rhamadani, N., Oktadika, U., Adiputra, M. J., & Sari, M. Y. (2025). Analisis Pemahaman Guru Terhadap Teori Konstruktivisme pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 10(1), 32–37.
- Yulia, N. M., Ningsih, D. S., Cahyani, E. L., & Khamidah, L. (2025). Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia sebagai Alat Pembelajaran di SD / MI. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 01(04), 1018–1025.