
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN SISWA SD

Fadhli Dzil Ikrom¹, Arnetya Meliana Putri², Sulia³, Rosi Nur Ismi Oktavia⁴

Email: fadhlidzilikrom@gmail.com¹, arnetyap@gmail.com², liali3487@gmail.com³,
rosinurismioktavia@gmail.com⁴

Universitas Primagraha

ABSTRACT

The aim of this research is to find out how the Make A Match learning model assisted by visual media has an impact on learning outcomes and student activity in elementary school. This research was conducted quasi-experimentally using the t test data analysis tool. Two groups were involved in the research: an experimental group that took part in learning using the Make A Match model assisted by visual media and a control group that took part in collaborative learning. Students of SDN Pegadingan 1 class IV who were randomly selected were the subjects of this research. To collect data, observation of student activity and learning achievement tests were used to collect data. To compare learning outcomes between the two groups, the data was then analyzed using the t test. Apart from that, an evaluation was carried out to find out how the Make A Match learning model assisted by visual media influenced student participation in learning. It is hoped that the results of this research will provide a better understanding of how effective the Make A Match learning model is with the support of visual media at the elementary school level. These results can be the basis for creating more creative learning methods that support optimal student growth in basic education.

Keywords: science, learning outcomes, activeness, make a match.

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk pertumbuhan anak. Menurut Ki Hajar Dewantara, Pendidikan bertujuan untuk membimbing anak menuju kenyamanan serta kepuasan laksana individu dengan masyarakat. Memanusiakan manusia adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan pendidikan, menurut Pristiwanti et.al. (2022). Menurut Taufik (2014) Perkembangan terjadi selama pendidikan. Pendidikan adalah proses membantu siswa untuk berkembang sebanyak mungkin, sesuai dengan kemampuan mereka dan sistem nilai masyarakat. Pendidikan bukanlah proses yang memaksa orang dewasa (pendidik) kepada peserta didik, tetapi upaya untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan siswa, yaitu lingkungan yang memudahkan siswa agar berkembang secara optimal. Dalam arti lain, anak aktif mengembangkan dirinya selama proses pendidikan, dan guru aktif membantu membuat lingkungan menjadi lebih mudah bagi anak untuk berkembang secara optimal. Akibatnya, kita harus menghormati hak asasi setiap manusia. Oleh karena itu, peserta didik bukanlah mesin yang bisa kita kendalikan seenaknya, sebaliknya, mereka merupakan generasi yang wajib kita jaga dan rawat dalam proses perkembangan menuju kedewasaan supaya mereka menjadi individu yang berpikiran kritis serta bermoral.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (dalam Pristiwanti, et.al., 2022) kata "pendidikan" memiliki arti cara, metode, atau metode karena berasal dari kata "terdidik" dengan akhiran "pe" dan "an." tindakan membimbing. Paham Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 memaknai dengan pendidikan sebagai daya upaya kepedulian serta terancang yang melahirkan distrik belajar dimana anak didik secara tekun dan mengoptimalkan kepiawaiannya untuk menjadi individu yang religius, disiplin diri, berakarakter, cerdas, akhlaqul karimah, keterampilan yang dibutuhkan untuk mereka, didefinisikan sebagai inisiatif khusus negara dan dunia. Dalam Pasal 31 Undang-undang Republik Indonesia menjamin dan mendukung hak masyarakat untuk pendidikan.

KBM adalah suatu hubungan timbal balik antar guru dengan siswa untuk mencapai tujuan belajar, memanfaatkan kapasitas internal siswa, termasuk atensi, bakat, dan gaya belajar, serta kapasitas eksternal siswa, seperti domain mereka, akomodasi, dan sumber belajar (Agung dan Wahyuni 2013: 3). Menurut Trianto (2010:17), "Belajar merupakan aspek kompleks dari aktivitas manusia, yang tidak dapat dijelaskan sepenuhnya." Pembelajaran dalam arti kompleks adalah upaya sadar guru untuk mengajar siswanya (mengarahkan interaksi mereka dengan sumber belajar lain) demi menggapai hasil yang diharapkan. "Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dengan sengaja memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk mencapai suatu tujuan, yaitu mencapai tujuan kurikulum," kata Hardini dan Puspitasari (2012:10). Siregar (2015) menyatakan bahwa belajar adalah upaya yang terorganisir untuk menggapai tujuan yang telah ditentukan sebelum proses terjadi. Selain itu, belajar adalah tindakan yang dikendalikan dengan tujuan agar proses belajar terjadi pada diri seseorang. Herawati (2020) mengatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang terjadi di dalam diri seseorang dengan tujuan memperoleh hal-hal baru, baik melalui rangsangan, reaksi, atau keduanya. Belajar juga merupakan proses manusia untuk memperoleh berbagai macam kemampuan dan sikap.

Ilmu tentang alam adalah satuan pengajaran yang berkaitan langsung dengan keberlangsungan hidup. Menurut Samatoa (2010:3) IPA adalah disiplin ilmu yang membahas fenomena alam yang sistematis yang dilakukan melalui observasi dan eksperimen. Pembelajaran IPA membantu siswa belajar pedagogik untuk melindungi diri, lingkungan, dan Bumi (Riana, 2015). Pembelajaran IPA di sekolah dasar diharapkan dapat membantu siswa mengeksplorasi lingkungan dan individual. Tujuan penataran IPA di SD juga adalah agar dapat memberikan peserta didik pandangan mengenai daerahnya, cara berbicara, nilai ilmiah, dan penerapan teknik ilmiah dalam penyelesaian masalah. Pembelajaran IPA juga bertujuan untuk memandu murid untuk lebih mendalami serta mengerti cara kerja dan menyegani

pereka cipta (Laksana,2016., dalam Marudut, et.al., 2020). Menurut Rusnadi (2013), pembelajaran IPA diharapkan dapat memberi siswa kesempatan untuk belajar tentang diri mereka sendiri dan alam sekitarnya, serta memberikan peluang untuk menerapkan pengetahuan ini dalam kehidupan sehari-hari (Susiani, 2013). Menurut Tristani (2015), pembelajaran IPA memainkan peran penting dalam pembangunan manusia, baik dalam hal penerapan konsep maupun pengembangan teknologi yang mendukung kehidupan.

Namun, proses KBM IPA di sekolah dasar masih diunggulkan oleh pembelajaran konvensional, di mana aktivitas belajar berpusat pada guru. Akibatnya, aktivitas belajar berjalan hanya dalam satu arah dan kurang melibatkan peserta didik. Aktivitas belajar berfokus pada kemahiran peserta didik dalam mengingat penjelasan tanpa mengarahkan mereka untuk mengaitkannya dengan situasi hidup. Selain itu, guru tidak menggunakan berbagai variasi dalam metode, model, pendekatan, strategi yang serasi dengan entitas pengetahuan, dan mereka tidak melakukan aktivitas pembelajaran secara aktif dan kreatif (Erniyadi, H.dkk ,2023).

Bersumber hasil observasi dan wawancara di SDN Perkebunan Saga kecamatan Waringinkurung menunjukkan bahwa guru kelas IV SDN Perkebunan Saga mengalami beberapa masalah selama pembelajaran IPA. Permasalahan tersebut termasuk metode ceramah yang cenderung digunakan oleh guru, sehingga menyebabkan peserta didik menjadi pasif, dan aktivitas belajar didominasi oleh guru yang mengakibatkan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam KBM. Kebiasaan ini menyebabkan partisipasi peserta didik yang rendah dan KKM yang tidak tercapai.

Untuk mengatasi masalah pembelajaran IPA, wali kelas telah memakai model belajar berbasis masalah untuk memperbaiki proses KBM. Namun, ketika tidak dilakukan dengan benar, hasil belajar siswa rendah. Dengan demikian, aktivitas belajar harus dibuat dengan cara baru yang melibatkan siswa. Perlunya jenis bentuk pemberadaban yang mampu menaikkan hasil belajar dan keaktifan anak didik yaitu mempergunakan model cooperative learning. Kementerian Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran di mana siswa berkumpul dalam kelompok kecil untuk bekerja sama dan membantu satu sama lain dalam memahami materi pelajaran atau tugas yang diberikan. Namun, menurut Davidson dan Worsham, belajar kolaboratif adalah model sistematis di mana siswa dikelompokkan menjadi kelompok kecil dengan tujuan menciptakan pendekatan belajar yang efektif dan mengintegrasikan keterampilan sosial. Sementara itu, Slavin menyatakan bahwa belajar kolaboratif adalah pendekatan instruksional yang menyiratkan bahwa siswa bekerja sama menuju tujuan bersama. Oleh karena itu, model kooperatif harus memprioritaskan kolaborasi siswa. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah sehingga pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan mereka dapat diterapkan sesuai dengan tujuan belajar. Pembelajaran kolaboratif adalah pendekatan yang menekankan kerjasama antara siswa dalam kelompok dan membuat pusat pembelajaran (siswa) menjadi pusat pembelajaran. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model make a match. Model ini sanggup mengelaborasi penataran IPA untuk meningkatkan kualitas dan menciptakan suasana belajar yang baru. Karena memiliki beberapa keunggulan, model make a match bisa diimplementasikan di satuan pelajaran dan tingkat kelas. Salah satu keunggulannya adalah siswa dapat mengelaborasi materi pelajaran dengan senang hati saat mencari pasangan (Kaharuddin 2018 dalam Hermida Erniyadi, et.al., 2023). Kelebihan lainnya anak didik dapat membentuk ketertiban dengan memperhitungkan waktu, menambah kerjasama antar peserta didik, meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Haufah, & Rosy : 2021)

Media dapat digunakan untuk mengubah model pembelajaran agar efektif dan menarik. Karena mayoritas anak sekolah dasar memiliki pola berpikir yang memerlukan benda konkrit, penggunaan media visual, seperti gambar, dapat membantu siswa mengubah hal-hal yang

absurd menjadi fakta. Menurut Supardi (2017), media visual adalah media komunikasi visual. Menurut Arsyad di Mumtana (2014) media berbasis visual (gambar atau perumpamaan) memiliki posisi dalam urgensi proses belajar. Media visibel dapat menyederhanakan pedagogik serta mempertajam memori. Visual juga dapat mempromosikan atensi anak didik dan dapat memberikan koneksi antara konten pelajaran dan dunia nyata. Untuk menjadi efektif, visual harus ditempatkan dalam konteks yang berarti dan siswa harus berinteraksi dengan visual untuk memastikan bahwa proses informasi terjadi. Media visual dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk, seperti sketsa, gambar, foto, ilustrasi, tabel, dan sebagainya. Media visual memiliki peran dalam KBM karena dapat mengubah pemahaman siswa, meningkatkan daya ingat mereka, dan membangun ikatan antara elemen pelajaran dan kehidupan yang nyata. Untuk menjadi efisien, media visual harus diletakkan dalam domain yang sesuai. Dengan menggunakan media dalam aktivitas belajar, dapat menarik perhatian sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam aktivitas belajar. Media visual adalah jenis alat pembelajaran yang dapat digunakan melalui penelusuran model pembelajaran yang tepat.

Studi yang mendukung yang dilakukan oleh Ana Fitri Hidayati dan Sri Hartati (2018) mendapati bahwa bentuk penataran make a match bantuan media visual dengan pigura sangat efisien digunakan dalam satuan pelajaran IPA pada peserta didik kelas V. Sependapat dengan (Tustiyana et al., 2016 dalam Prihatiningsih 2018), siswa lebih suka melihat gambar dan lebih termotivasi untuk belajar. I Made Adistha Gosachi (2020) melakukan penelitian tambahan dan menemukan bahwa bentuk penataran suportif make a match dengan bantuan media visibel berimbang pada hasil belajar anak didik di kelas IV. Aplikasi model kooperatif membuat pertandingan memberikan manfaat positif bagi siswa. Tampaknya belajar dengan menggunakan model kooperatif mampu mengubah pembelajaran yang tidak menarik minat dan motivasi siswa menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik semangat siswa karena adanya elemen permainan dalam pembelajaran kelompok. Tanggapan positif tersebut pada akhirnya dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa atau mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar (Yulianti, 2020)

Investigasi ini bermaksud untuk meningkatkan hasil belajar serta keaktifan murid pada penataran IPA dengan menjadikan siswa lebih aktif, kreatif, dan terampil. Berdasarkan uraian tersebut maka dilakukan investigasi yang bertemakan “Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa SD”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen. Sebelum penelitian dimulai, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberikan pretest (O) untuk mengukur pemahaman awal mereka. Selama penelitian, kelas eksperimen, yang menggunakan model pembelajaran Make A Match (X), diberi perlakuan. Kelas kontrol, yang merupakan kelompok kontrol, tidak menerima perlakuan. Untuk mengevaluasi tingkat pembelajaran siswa, di akhir penelitian, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberi posttest (O). Berikut ini adalah rancangan desain penelitian ini.

Table 1. desain quasi experimental		
O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Keterangan :

O = Pemberian pretest/posttest pada kedua kelompok

X = Perlakuan

Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas IV SDN pegadingan 1 pada tahun akademik 2023/2024, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Penelitian ini direncanakan untuk dilakukan pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024, dan tujuannya adalah untuk menggunakan model pembelajaran make a match untuk

meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Siswa kelas IV SDN Pegadingan 1 memiliki nilai KKM untuk pelajaran IPAS adalah 72, sedangkan nilai KKM untuk siswa yang mencapai 40% dan nilai KKM untuk siswa yang tidak mencapai 60%. Kelas ini dipilih sebagai subjek penelitian karena nilai kompetensi siswa rata-rata

Penelitian memerlukan teknik penelitian yang menggunakan instrumen-instrumen penelitian untuk mengumpulkan data. Data dapat dikumpulkan dalam berbagai setting, dari berbagai sumber, dan dengan berbagai cara. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi dapat digunakan untuk mengukur tingkah laku individu siswa dan bagaimana suatu kegiatan berlangsung. Mereka juga dapat menilai proses pembelajaran, seperti perilaku guru saat mengajar, diskusi siswa, dan penggunaan alat peraga dan bahan ajar dalam pelajaran.

2. Tes

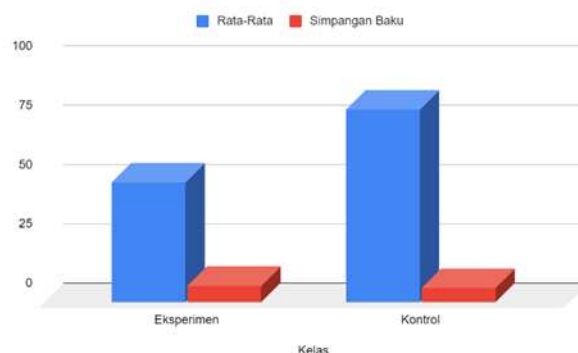
Tes adalah metode pengukuran yang digunakan untuk mengukur aspek perilaku siswa. Ini mencakup sejumlah pertanyaan, pernyataan, atau tugas yang harus dijawab siswa (Arifin Zaenal, 2016: 118). Sebagai bagian dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kisi-kisi instrumen mengacu pada kompetensi dasar dan indikator yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SD Negeri Pegadingan saat ini. Kisi-kisi instrumen mengukur hasil belajar dengan menyusun butir tes yang objektif, terdiri dari 5 soal pilihan ganda (PG) dan 5 soal uraian.

3. Dokumentasi

Sebagai bukti, peneliti menggunakan arsip, foto, video, dan hasil tes tertulis atau lembar observasi

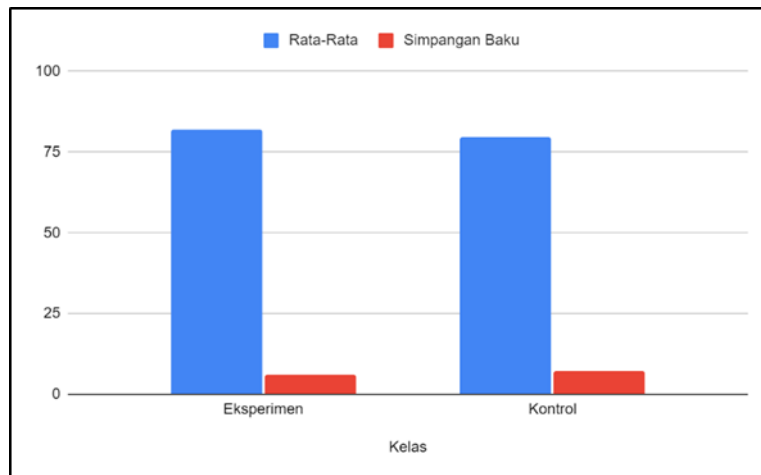
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pretest menunjukkan bahwa hasil belajar awal siswa kelas eksperimen lebih rendah daripada kelas kontrol, dengan rata-rata 50,71 dan 81,4. Hal ini dapat dilihat pada diagram dibawah ini



Gambar 1. Hasil Pre-test

Berdasarkan tabel hasil pasca tes, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimental lebih baik daripada siswa di kelas kontrol; rata-rata 82,1 dan 79,61, masing-masing menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimental sebesar 2,49 poin atau 3,04%. Peningkatan ini cukup signifikan mengingat materi yang dipelajari dalam penelitian ini sangat kompleks.



Gambar 2. Hasil Posstest

Tabel. 1 Uji t

Hipotesis	Nilai t hitung	Nilai t tabel	Kesimpulan
H0: $\mu_1 = \mu_2$	2,452	2,042	H0 ditolak
H1: $\mu_1 \neq \mu_2$			Ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Hipotesis nol (H0) ditolak, karena tabel tes t menunjukkan bahwa nilai t dihitung pada 2,452 dan nilai p pada 0,017. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar antara kelas eksperimental dan rata-rata kelas kontrol bervariasi. Model pembelajaran yang dibuat dengan bantuan media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa, seperti yang ditunjukkan oleh perbedaan dalam output pembelajaran rata-rata

Dalam penelitian ini, baik siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol menerima tes pretest. Hasilnya, dengan rata-rata 50,71 dan 81,4, menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa kelas eksperimen lebih rendah daripada siswa kelas kontrol. Perbedaan kemampuan awal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti perbedaan latar belakang pendidikan siswa, motivasi belajar siswa, dan materi yang telah mereka pelajari sebelumnya. Hasil belajar siswa pada posttest juga dapat dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan awal ini. Siswa dengan kemampuan awal yang lebih baik cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik juga.

Dalam penelitian ini, siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan posttest. Hasil posttest, dengan rata-rata 82,1 dan 79,61, menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen belajar lebih baik daripada siswa di kelas kontrol. Hasil belajar siswa dalam kelas eksperimen meningkat sebesar 2,49 poin, atau 3,04%. Mengingat materi yang dipelajari dalam penelitian ini cukup kompleks, peningkatan hasil belajar siswa dalam kelas eksperimen cukup signifikan. Beberapa faktor dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar ini, seperti model pembelajaran make a match, yang menekankan pada keaktifan siswa dalam pembelajaran dan media visual yang digunakan dalam model ini membuat pembelajaran lebih mudah dan menarik.

Ada dua tahap dalam penelitian ini. Pertama, peneliti menggunakan media visual, sebuah video yang menampilkan berbagai contoh makhluk hidup yang diklasifikasikan berdasarkan jenis makanannya. Setelah itu, peneliti memberikan penjelasan singkat tentang materi yang ditayangkan. Peneliti juga membagi siswa menjadi kelompok. Setiap kelompok memiliki empat hingga lima siswa. Diberikan kepada setiap kelompok dua set kartu, masing-masing dengan 14 kartu. Kartu-kartu ini memiliki gambar makhluk hidup dan jenis makanannya dalam pasangan. Pada titik ini, siswa diminta untuk bermain game "make a match", di mana mereka harus memasangkan kartu-kartu sesuai dengan pasangan makhluk hidup dan jenis makanan. Untuk menyelesaikan tugas, siswa diminta untuk bekerja sama

dalam kelompok. Setelah semua kartu dipasang, siswa diminta untuk memeriksa kembali hasil pekerjaan mereka dan memperbaiki jika ada pasangan makhluk hidup atau jenis makanan yang salah. Pada tahap akhir, peneliti memberi siswa pertanyaan untuk menguji pemahaman mereka. Kuis tersebut terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda, dan siswa diminta untuk menjawabnya secara individual. Hasil kuis menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan model pembelajaran make a match berbantuan media visual memiliki hasil belajar yang lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran make a match dapat membantu siswa belajar lebih baik.

Menurut penelitian Putri yang berjudul "Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar", hasil belajar IPS siswa yang diajarkan menggunakan model kooperatif tipe Make A Match sangat berbeda dengan hasil belajar siswa yang diajarkan secara konvensional. Menurut (Wijanarko, 2017) langkah-langkah untuk menyesuaikan model pembelajaran adalah sebagai berikut: 1. Untuk sesi review, guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi ide atau topik yang sesuai. Ada dua bagian kartu soal dan satu bagian kartu jawaban. 2. Setiap siswa mendapat satu kartu. 3. Setiap siswa memikirkan jawaban atau pertanyaan dari kartu yang mereka pegang. 4. Setiap siswa mencari pasangan yang memiliki kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban). 5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. 6. Setelah satu babak kegiatan, guru memberikan poin. Ini akan berlanjut. 7. Simpulan

Hipotesis nol (H_0) ditolak, karena hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 2,452 dan nilai p-value sebesar 0,017. Nilai p-value lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar rata-rata siswa berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran make-a-match dengan bantuan media visual dapat membantu siswa belajar lebih baik.

Hipotesis tindakan terhadap pembelajaran IPA dengan metode make a match, yang melibatkan semua siswa dalam pembelajaran dan menggunakan media pendukung, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, karena siswa dilibatkan dalam pembelajaran, mereka lebih lama mengingat materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Sari, et.al., (2020) Metode make a match dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena melibatkan semua siswa dalam pembelajaran dan menggunakan media pendukung. Selain itu, karena siswa dilibatkan dalam pembelajaran, mereka akan mengingat materi lebih lama

KESIMPULAN

Hasil analisis data menunjukkan bahwa model pembelajaran make a match berbantuan media visual dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa di SD. Kelompok eksperimen yang menggunakan model ini menunjukkan hasil belajar yang lebih baik daripada kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 4(1980), 1349–1358.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Fiddiniya, D. L. N., Muslimah, I., Farichah, A. N., & Saptaningrum, J. (2022). APPLICATION OF MAKE A MATCH COOPERATIVE LEARNING MODEL ASSOCIATED WITH MEDIA CARD TO INCREASE SCIENCE LEARNING

- OUTCOMES. maktab: Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 1(1), 109-125.
- 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. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25260>
- Guarango, P. M. (2022). No Title העינים לנגד שבאמת מה את לראות קשה הכי. *הארץ*, 8.5.2017, 2003–2005.
- Hidayati, A. F. (2018). Keefektifan Model Make a Match Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Joyful Learning Journal*, 7(1), 32–38. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/24312>
- Marudut, M. R. H., Bachtiar, I. G., Kadir, K., & Iasha, V. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA melalui Pendekatan Keterampilan Proses. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 577–585. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.401>
- Mumtahana, N. (2014). PENGGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM PEMBELAJARAN PAI Nurotun Mumtahanah 1. *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, 4, 91–104. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2809292&val=24964&title=PENGGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM PEMBELAJARAN PAI>
- 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.
- Siswa, P., Sd, K. V, Candi, N., Negeri, S. D., & Pringkuku, C. (2023). 3 1 2 3. 08(September).