



Implementasi Model Pembelajaran *Make A Match* untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SDN Grudo III Ngawi

Deviana Putri Ari Sandy¹, Asnal Mala²

¹PGMI, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Jember

²PGMI, Fakultas Tarbiyah, Universitas Sunan Giri Surabaya
Devianaputriarisandy31@gmail.com, nasmagana@gmail.com

Submitted: 23-07-2024/ Reviewed: 24-07-2024 | Accepted: 25-07-2024

ABSTRAK

Minat belajar siswa merupakan faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Minat yang tinggi dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar, sehingga berdampak positif pada hasil belajar. *Make a Match* adalah salah satu metode ini mengajak siswa untuk berkolaborasi dan berinteraksi dengan teman sekelasnya melalui permainan yang menyenangkan. Penelitian implementasi model pembelajaran *make a match* ini dilaksanakan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Metodologi penelitian yang digunakan peneliti kuantitatif. Peneliti menggunakan *pre-eksperimental design* dengan *One Group Pretest-Posttest Design*, dan subjek kelas V SD. Sedangkan teknik pengambilan sampel dengan 24 siswa dalam satu kelas. Dengan hasil penelitian yang sudah berlangsung terdapat kesesuaian yang ada di kelas bahwa rata-rata yang dicapai sebelum adanya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini menunjukkan rata-rata nilai *pre-test* 70,83 dan setelah menerapkan model pembelajaran ini, *post-test* mendapatkan hasil nilai rata-rata 90. Kesimpulannya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini mempengaruhi minat belajar dan hasil belajar siswa kelas V SDN Grudo III Ngawi.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Konvensional; Minat Belajar; Model Pembelajaran *Make a Match*.

ABSTRACT

Student interest in learning is a key factor that influences the success of the learning process. High interest can enhance students' motivation to actively engage in learning activities, resulting in positive impacts on learning outcomes. Make a Match is a method that encourages students to collaborate and interact with their classmates through enjoyable games. Research on the make a match learning model was carried out to increase student interest in learning and learning outcomes. The research methodology used is quantitative research. Researchers used a pre-experimental design with One Group Pretest-Posttest Design with the subject is 5th grade elementary school. Meanwhile, the sampling technique used 24 students in one class. There is agreement in the class that the average achieved before using the make a match type cooperative learning model shows a pre-test score 70.83 and after applying this learning model, the post-test shows the pre-test score 70.83. The trial obtained 90. The conclusion was that this make a match type cooperative learning model had an effect on the interest in learning and learning outcomes of class V students at SDN Grudo III Ngawi.

Keywords: Conventional; Interest to Learn; Learning Outcomes; Make a match learning model.

PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu mempunyai *novelty* yang harus diterapkan dan dipersiapkan oleh siswa untuk menjamin kehidupan masa depannya. Tidak hanya itu, pendidikan juga sangat berpengaruh terhadap kehidupan, jika seseorang mempunyai pendidikan yang baik maka akan memiliki kualitas diri baik juga dari sudut ketrampilan maupun kemampuan dalam dirinya.



Pendidikan mempunyai arti yang sangat penting dalam proses belajar mengajar di setiap kehidupan berbagai konteks dan keadaan yang memberikan dampak positif pada perkembangan setiap individu (Pristiwanti et al., 2022). Menjadi seorang guru harus bisa inovatif, kreatif, dan komunikatif terhadap pengajarannya. Dalam meningkatkan SDM (Sumber daya manusia) sangat berpengaruh pada ilmu yang kita terapkan. Menciptakan guru yang profesional tidak hanya paham terhadap teori saja, namun harus bisa mengajarkan bagaimana guru tersebut menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kondisi siswa.

Proses belajar mengajar tidak hanya berfokus kepada guru saja tetapi harus saling feed back agar sesuai tujuan pembelajaran. Menurut standar kompetensi dasar tingkat SD/MI pada (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, 2006), Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa Standar Isi Sekolah Dasar dan Menengah beserta peraturan Menteri Pendidikan Nasional ditujukan untuk memajukan potensi peserta didik agar menjadi individu yang memiliki keyakinan dan rasa takut pada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, sehat, berpengetahuan, terampil, berinisiatif, mandiri, serta sebagai anggota masyarakat yang demokratis dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, tujuan pendidikan nasional tidak hanya dalam upaya meningkatkan kualitas kehidupan bangsa, melainkan juga dalam menjalankan tanggung jawab terhadap kemajuan negara.

Seorang guru harus bisa menjadi motivator terhadap keberhasilan siswanya. Tanggungjawab dan keprofesionalan guru dapat dilihat dari bagaimana merencanakan kegiatan pembelajaran, proses pembelajaran yang berkualitas, menilai, mengevaluasi, mereview materi yang sudah dipelajari. Tidak hanya di bangku sekolah saja seorang guru mengontrol keadaan siswanya tetapi di lingkungan tempat tinggal juga perlu mengontrol. Karna keberhasilan suatu pembelajaran harus ada timbal balik antara siswa, guru dan orang tua. Keterkaitan materi dengan kondisi berkembang siswa baik di lingkungan sekolah maupun rumahnya yaitu mata pelajaran IPS, yang bertujuan tujuan untuk membentuk karakter siap yang mempunyai pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai guna mempersiapkan kemampuan problem baik pribadi maupun sosial dalam memecahkan masalah serta bisa mengambil keputusan dengan bijak sebagai warga negara yang baik (Susanty et al., 2023).

Minat belajar merupakan encouragement or connection seseorang pada pembelajaran yang mempunyai manfaat baik yaitu pengalaman pengetahuan (Khairunnisa et al., 2021). Model pembelajaran yang diaplikasikan, cara bagaimana guru memberikan



pengajaran pada proses belajarnya, fasilitas apa yang digunakan, motivasi apa yang diberikan pada diri, teman, ataupun keluarga mempunyai pengaruh yang besar dalam proses pembelajaran yang khususnya pada minat belajar siswa. Jika dari minat belajar seorang siswa sudah di perbaiki dalam proses pembelajaran maka akan menghasilkan belajar yang sesuai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yaitu proses akhir dari apa yang sudah siswa lalui dalam proses pembelajarannya baik melalui tes maupun kegiatan belajar untuk memperlihatkan kemampuan yang telah dimiliki siswa itu (Amaliyah & Rahmat, 2021).

Pendidikan menurut peneliti agar bisa berhasil dan tepat sasaran jika bisa memberikan fasilitas siswa untuk bisa mengontrol dirinya dalam memecahkan permasalahan yang ditemui dalam aktivitas kesehariannya. Dari hasil observasi oleh peneliti yang dilakukan bulan Mei 2024 menyatakan bahwa di lapangan pada siswa kelas V SD Grudo III Ngawi mata pelajaran IPS selalu tentang teori paten. Padahal mata pelajaran IPS mengajarkan kita untuk bisa berkembang terhadap apa yang kita alami. Selain itu, kurangnya pemahaman siswa terhadap makna mempelajari IPS lumayan banyak, siswa pun ada juga yang bosan, dan minat belajar pada mata pelajaran ini juga berkurang. Maka dari itu, sebagai seorang guru harus bisa memberikan tranformasi proses pembelajaran yang ada di kelas V SD Grudo III Ngawi.

Hasil wawancara peneliti menyatakan bahwa sekolah memiliki sumber belajar dan fasilitas yang perlu perbaiki. Tidak hanya itu, guru-guru yang ada di sekolah tersebut masih dalam proses perbaikan pemberdayaan keprofesionalisan dalam pengajaran di kelas. Dari hasil observasi dan wawancara yang ada di sekolah tersebut, maka peneliti ingin memberikan transformasi dalam proses pembelajaran. Peneliti mengharapkan dengan adanya proses yang di perbaiki, siswa akan lebih bersinergi dalam mempelajari mata pelajaran IPS. Banyak model pembelajaran yang dapat dipilih dalam konteks pembelajaran. Peneliti memilih model pembelajaran kooperatif make a match. Model pembelajaran ini menerapkan siswa meningkatkan minat belajar, lebih aktif, terdapat feed back bersama teman-temannya, serta tidak membuat jenuh siswa dalam proses pembelajaran (Kelana & Wardani, 2021).

Metode kooperatif tipe make a match diperkenalkan pertama oleh Lorna Curran pada 1994, yang dilaksanakan secara berkelompok yang mengajak siswa bekerjasama sesama anggotanya, selain itu agar bisa paham terhadap konsep dan topik pembelajaran pada situasi yang asyik melalui media kartu jawaban serta kartu pertanyaan. Pada proses pengaplikasian model pembelajaran kooperatif tipe make a match ini mempunyai batasan



durasi maksimum yang harus ditentukan sebelum pelaksanaan. Hal ini bertujuan agar siswa bisa menggunakan waktu secara efektif dan efisien (Suhono, 2021).

Hasil dalam pembelajaran yang rendah disebabkan karena proses pembelajaran yang kurang konvensional serta perlunya penerapan model pembelajaran yang bisa meningkatkan motivasi dan semangat siswa. Pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran berpusat pada keseluruhan materi yang disampaikan oleh guru. Ketika pembelajaran berlangsung, guru tidak melibatkan siswa secara aktif (Purnomo et al., 2022). Sehingga, peneliti harus mampu menyajikan materi dengan efektif dan efisien untuk mempermudah dimengerti siswa. Pendekatan kooperatif *make a match* cocok untuk siswa SD karena menggabungkan pembelajaran dengan elemen permainan yang sesuai dengan minat belajar mereka (Nadliyah et al., 2019), yang mendorong siswa aktif saat melaksanakan proses pembelajaran. Sehingga bisa mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya di kelas V (Wahyuni & Sayekti, 2023).

Novelty dari penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran *Make A Match* yang dirancang khusus untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas model tersebut, tetapi juga memberikan pendekatan baru dalam konteks pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Dengan menggunakan metode ini, siswa diharapkan dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar, yang berbeda dari metode pembelajaran tradisional yang cenderung pasif. Selain itu, penelitian ini menyajikan data empiris yang menunjukkan peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan model tersebut, serta memberikan rekomendasi praktis untuk pendidik dalam mengimplementasikan strategi ini di kelas. Hal ini memberikan kontribusi baru dalam literatur pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan penyelesaian secara ilmiah guna memperoleh data dengan maksud mencapai tujuan dan kepentingan tertentu (Sugiyono, 2021). Metode pada studi ini kuantitatif, dimana pelaksanaannya meneliti populasi atau sampel yang sudah diambil khusus, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data mempunyai sifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menggambarkan serta menguji

hipotesis yang sudah ditetapkan (Sugiyono, 2021). Peneliti menggunakan pre-eksperimental design dengan One Group Pretest-Posttest. Dengan rumus dibawah ini:

Desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2021)

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Keterangan:

- O_1 = Hasil *Pretest* (sebelum perlakuan)
 O_2 = Hasil Nilai *Posttest* (setelah diberi perlakuan) dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*
 X = Pemberian perlakuan (*treatment*)

Studi dilakukan di SDN Grudo III Ngawi Jawa Timur, dengan populasi siswa kelas V dan sampel yaitu sensus/sampling total. Sampel sensus atau sampling total merupakan pengambilan dengan teknik keseluruhan yang menjadi anggota populasi menjadi sampel (Sugiyono, 2020). Sampel pada penelitian merupakan semua siswa kelas V SD Grudo III Ngawi, 24 orang.

Independen variabel pada studi ini yaitu Model Pembelajaran Make A Match, dan dependen variabelnya minat belajar siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan setelah penerapan model pembelajaran. Dalam uji validitas, studi ini melibatkan penilaian pakar untuk memastikan bahwa item-item dalam instrumen ini valid. Pilot Test diterapkan pada studi ini, yakni uji coba awal pada sekelompok responden untuk mengidentifikasi dan memperbaiki item-item yang tidak konsisten atau ambigu sebelum instrumen digunakan dalam penelitian utama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Riset dimulai dengan uji prasyarat dengan uji normalitas dan uji homogenitas melalui SPP23. Uji normalitas dilakukan guna menguji nilai residual dari regresi terdistribusi secara normal atau tidak. Sedangkan model regresi yang baik merupakan memiliki nilai residual terdistribusi secara normal. Data yang berdistribusi secara normal apabila nilai probabilitas $> 0,05$ atau sesuai dengan *Jarque-Bera* $<$ nilai *Chi Square* = residual normal (Priyanto, 2011).

Pada penelitian ini terdapat uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* dengan program SPSS 23. Hasil pengolahan data dengan program SPSS 23 dengan dibuktikan tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Perhitungan Uji Normalitas (SPSS 23 : 2024)

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
<i>Pre-test</i>	,951	24	,283
<i>Porst-test</i>	,920	24	,059

Maka dapat disimpulkan populasi dari hasil uji normalitas diatas menunjukkan nilai signifikan hasil *pre-test* = 0,283 dan hasil *post-test* = 0,59 dengan nilai $\alpha = 0,05$ ditunjukkan nilai *post-test* $\geq 0,05$ dikatakan data berhasil didapatkan dengan berdistribusi normal. Sedangkan Uji homogenitas dilaksanakan untuk menentukan apakah sampel penelitian yang dianalisis oleh peneliti homogen atau tidak. Para peneliti menggunakan uji Statistik Levene untuk mengevaluasi homogenitas data penelitian apabila nilai signifikansi (sig) Berdasarkan Rata-rata lebih besar dari 0,05, dapat dinyatakan sampel homogen. Dengan perolehan hasil di tabel bawah ini:

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas (SPSS 23 : 2024)

		Test Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	Df1	Df2	Sig
Hasil Belajar	Based On Mean	3,696	1	46	,061

Kesimpulannya, nilai signifikan data *pre-test* dan *post-test* 0,61. Maka $0,61 \geq 0,05$ menyatakan bahwa sudah memenuhi syarat uji homogenitas dengan hasil bahwa dapat dikatakan homogen. Dari hasil data yang berdistribusi normal dan homogen, maka peneliti melanjutkan proses penelitiannya dengan cara analisis dan uji-T *Paired Sampel Test*. Test ini untuk mengetahui perbedaan rata-rata *pre-test* dan *post-test* siswa kelas V. Jika tingkat signifikansi $> 0,05$, maka hipotesis nol akan tidak dapat ditolak dan hipotesis alternatif akan dapat diterima, menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match memiliki pengaruh yang signifikan. Dibawah ini merupakan hasil perhitungan uji hipotesis:

Tabel 3 Rata-rata Nilai Awal dan *Post-test* Siswa Kelas V SDN Grudo III Ngawi
 (Pengolahan data SPSS 23 : 2024)

		<i>Paired Samples Statistics</i>			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	<i>Pre-test</i>	70,8333	24	9,28611	1,89552
	<i>Post-test</i>	90,0000	24	6,25543	1,27688

Pengolahan data yang ada diatas menyatakan jika hasil nilai belajar siswa di awal pada kelas V SDN Grudo III Ngawi dengan SPSS 23. Maka diperoleh data 70,83 sedangkan *post-test* yaitu 90. *post-test* > nilai *pre-test* pada siswa kelas V SDN Grudo III Ngawi. Pada proses penelitian selanjutnya, melaksanakan uji perbedaan hasil pembelajaran terhadap nilai *pre-test* dan *post-test* dengan ditunjukkan tabel dibawah ini:

Tabel 4 *Paired Samples Test* Siswa Kelas V SDN Grudo III Ngawi

		<i>Paired Samples Test</i>							
		<i>Paired Differences</i>					T	DF	Sig. (2-tailed) ^p
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	<i>Pretest</i> <i>PostTest</i>	-19,16667	12,21783	2,4939 5	-24,32580	-14,00753	- 7,685	23	000

Perhitungan pada olahan data di atas Berdasarkan hasil dari uji-T tabel untuk uji tes sampel berpasangan menunjukkan bahwa nilai Signifikansi dengan 0,000 menunjukkan bahwa secara signifikan berbeda, dengan tingkat signifikansi kurang dari 0,05. Oleh karena itu, kita menolak hipotesis nol dan menerima hipotesis alternatif. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah tes pada siswa kelas V materi “Keberagaman Kebudayaan”. Dengan demikian dinyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap hasil belajar siswa materi keberagaman kebudayaan di kelas V SDN Grudo III Ngawi.

Pelaksanaan penelitian ini mempunyai tujuan guna mengetahui adanya pengaruh terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe make a match pada hasil belajar siswa kelas V SDN Grudo III Ngawi. Sesuai dengan tujuan penelitian, maka akan dilaksanakan dengan satu kelas, 24 siswa. Ada perbedaan hasil belajar *pre-test* dengan *post-test* siswa kelas V SDN Grudo III Ngawi. Kenyataan sesuai yang ada di kelas bahwa rata-rata yang dicapai sebelum adanya model pembelajaran kooperatif tipe make a match ini

menunjukkan nilai pre-test dengan rata-rata 70,83 dan setelah menerapkan model pembelajaran ini, post-test mendapatkan hasil nilai rata-rata 90. Kesimpulannya, Model pembelajaran kooperatif tipe make a match memiliki dampak pada pencapaian hasil belajar siswa.

Penelitian sesuai dengan (Ulath et al., 2024) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe make a match memberikan pengaruh hasil belajar siswa materi IPS. Hasil sebelum diberikan model pembelajaran menunjukkan rata-rata 72 sedangkan setelah di berikan model pembelajaran menunjukkan hasil 78. Maka dengan ini, bahwa model pembelajaran kooperatif tipe make a match memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa IV SD Impres Jongaya Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Proses pembelajaran yang sudah sesuai dengan karakteristik dan kondisi siswa dari beberapa pernyataan diatas dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe make a match ini mempunyai manfaat dalam kegiatan siswa di kelas. Manfaat yang bisa dirasakan dalam proses pembelajaran siswa antara lain: a. Mempermudah siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran, b. Sebagai tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran, c. Alternative guru dalam mengontrol aktivitas siswa secara individu maupun kelompok dengan mengefisien dan mengefektifkan waktu (Octavia, 2020). Tidak hanya itu saja, manfaat lain yang berdistribusi selama dalam proses pembelajaran dengan make a match antara lain: a. Siswa aktif dalam pembelajarannya, b. Siswa lebih leluasa dalam memahami materi pembelajaran yang sudah diarahkan guru, c. Meningkatkan minat belajar siswa terhadap proses pembelajaran, d. Siswa dapat menganalisis kemampuan setiap individu dalam kelompok, e. Siswa dapat lebih berkolaboratif, berdiskusi, dan belajar menerima hasil pekerjaan siswa lain dengan bijak dan mempertimbangkan mana yang tepat dan kurang tepat, f. Meningkatkan kemampuan penalaran yang dimiliki siswa.

Keterbatasan pada penelitian ini terletak pada sampelnya yang terbatas hanya melibatkan sekelompok kecil siswa dari satu sekolah, yang dapat membatasi generalisasi hasil penelitian. Desain kuasi-eksperimental tanpa kelompok kontrol mungkin mempengaruhi validitas internal, karena tidak ada perbandingan langsung dengan kelompok yang tidak menerima perlakuan, serta durasi penelitian yang relatif singkat.



KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran Make A Match secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Model ini mendorong interaksi aktif antara siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Nilai rata-rata awal yaitu 70,83 dan post-test 90. Sedangkan hasil uji *Paired Sampel Test* menyatakan $0,000 < 0,05$ maka *H₀* ditolak dan *H_a* diterima. Dengan kesimpulan terdapat perbedaan antara hasil belajar di nilai *pre-test* dan *post-test* pada siswa kelas V materi “Keberagaman Kebudayaan”. Penelitian ini juga menekankan pentingnya peran guru dalam mengimplementasikan model ini dengan baik, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dengan demikian, Make A Match tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi variasi dari model pembelajaran Make A Match dengan mengintegrasikan elemen-elemen lain, seperti teknologi pendidikan; mengukur dampak jangka panjang dari penerapan model ini terhadap minat belajar dan prestasi akademik siswa, sehingga dapat diketahui apakah efek positif yang diperoleh bersifat permanen. Penelitian lebih lanjut di berbagai konteks pendidikan, seperti di sekolah dengan latar belakang sosial ekonomi yang berbeda, untuk memahami bagaimana model ini dapat diadaptasi dan diterapkan secara efektif di berbagai situasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Proses penelitian yang sudah dilaksanakan semoga mempunyai banyak manfaat dikalangan masyarakat umum maupun semua akademisi pendidikan. Tak hanya itu, saya selaku penulis dan pelaksana penelitian mengucapkan terimakasih atas dukungannya baik sumber refrensi yang sudah saya dapatkan untuk mengembangkan penelitian ini, serta pihak observer, guru, kepala sekolah, dan siswa sudah memberikan izin serta waktunya untuk peneliti bisa melaksanakan penelitian di SD Negeri Grudo III Ngawi. Untuk terakhir selaku peneliti mengucapkan terimakasih kepada penerbit jurnal stikes banyuwangi sudah membantu menerbitkan jurnal peneliti.



DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, A., & Rahmat, A. (2021). Pengembangan Potensi Diri Peserta Didik Melalui Proses Pendidikan. *Attadib: Journal of Elementaru Education*, 5(1), 28–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.32507/attadib.v5i1.926>
- Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2021). *Model Pembelajaran IPA SD* (Cetakan Pe). Edutrimedia Indonesia.
- Khairunnisa, Z., Sofia, R., & Magfirah, S. (2021). Hubungan Karakteristik dan Tingkat Pengetahuan Dengan Perilaku Pencegahan Covid-19 pada Masyarakat Desa Paya Bujok Blang Pase Kota Langsa. *AVERROUS: Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan Malikussaleh*, 7(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.29103/averrous.v7i1.4395>
- Nadliyah, A., Taufiq, M., Hidayat, M. T., & Kasiyun, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal NSER*, 2(1), 33–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/nser.v2i1.5559>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran* (Cetakan pe). Deepublish.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Priyanto, D. (2011). *Buku Saku Analisis Statistik Data SPSS*. Mediakom.
- Purnomo, A., Kanusta, M., Fitriyah, Guntur, M., Siregar, R. A., Ritonga, S., Nasution, S. II., Maulidah, S., & Listantia, N. (2022). *Pengantar Model pembelajaran* (Cetakan 1). Yayasan Hamjah Diha.
- Sugiyono, S. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (3rd ed.). Alfabeta.
- Suhono. (2021). *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia*. Unisri Press.
- Susanty, N. D., Nawir, M., & Syamsuriyanti. (2023). Hubungan Keterampilan Mengajar Guru dengan Hasil Belajar IPS Murid UPT SD Negeri 1 Centre Pattallassang Kabupaten Takalar. *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 1(2), 145–167. <https://doi.org/https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v1i2.267>
- Ulath, R., Babo, R., & Syamsuriyanti. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres Jongaya Kecamatan Tamalate Kota Makassar. *Journal of Relativism (JCR)*, 1(2), 5–20.
- Wahyuni, L. A., & Sayekti, I. C. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 440–453. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i2.125427>