

PENERAPAN MODEL MAKE A MATCH BERBASIS MEDIA KARTU BERGAMBAR MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS DI KELAS III SDN 130/II PASIR PUTIH

Siska ^{*1)}, Sundahry ²⁾, Elvima Nofrianni ³⁾

^{1,2,3)} Prodi PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Bungo, Jambi, Indonesia.

^{*}Corresponding author

e-mail: siska280903@gmail.com ¹⁾, dahrysundahry@gmail.com ²⁾, elvinofrianni@email.com ³⁾

Article history:

Submitted: July 11th, 2025; Revised: July 17th, 2025; Accepted: July 25th, 2025; Published: July 31th, 2025

ABSTRAK

Kajian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya perolehan belajar IPAS siswa kelas III SDN 130/II Pasir Putih, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi yang disebabkan oleh kurangnya variasi metode belajar serta minimnya penerapan media yang menarik. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh peran aktif pendidik, sementara peserta didik cenderung pasif dan mudah kehilangan minat. Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengoptimalkan proses serta capaian pembelajaran IPAS dengan penerapan metode kooperatif tipe “*Make A Match*” yang mengintegrasikan media kartu bergambar. Pendekatan kajian yang dipakai ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan partisipan sebanyak 14 siswa kelas III di SDN 130/II Pasir Putih. Temuan penelitian menunjukkan adanya perkembangan signifikan dalam keterlibatan proses pembelajaran maupun hasil akhir belajar siswa. Aktivitas pendidik meningkat dari level “Baik” pada siklus pertama ke level “Sangat Baik” di siklus kedua. Partisipasi peserta didik pun menunjukkan peningkatan, yang terlihat dari bertambahnya jumlah siswa dengan kategori “Sangat Baik”, dari 3 orang menjadi 7 orang. Tingkat ketuntasan capaian belajar IPAS juga terdapat lonjakan dari 64,29% pada siklus I menjadi 85,71% pada siklus II. Sebagaimana data tersebut, dapat menyimpulkan bahwasanya strategi pembelajaran kooperatif “*Make A Match*” berbasis kartu bergambar terbukti efektif dalam memajukan kualitas proses serta capaian belajar siswa kelas III di SDN 130/II Pasir Putih

Kata Kunci: *Make A Match*; kartu bergambar; hasil belajar; kognitif; IPAS

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka merupakan salah satu bentuk transformasi pendidikan yang menempatkan siswa sebagai subjek utama pada tahapan belajar dengan pendekatan yang fleksibel dan kontekstual (Efendi & Suastra, 2023). Salah satu perubahan signifikan dalam kurikulum ini ialah penggabungan mata pelajaran IPA serta IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) (Putra & Widiari, 2024). Menurut pendapat Suhelayanti dkk (2023) IPAS merupakan pendekatan pembelajaran terpadu yang mengeksplorasi secara mendalam keberadaan makhluk hidup serta

benda mati beserta dinamika interaksinya di alam semesta. Di sisi lain, IPAS juga mengkaji dimensi kehidupan manusia, baik sebagai individu ataupun sebagai kelompok masyarakat yang terus berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Ilmu ini memadukan konsep-konsep dari ranah sains alam dan ilmu sosial untuk memahami fenomena kehidupan secara menyeluruh dan kontekstual (Rofiq, 2020). Menurut Ilmiyati & maladona (2023) IPAS merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk menumbuhkan keterampilan fundamental peserta didik melalui

eksplorasi ilmu alam serta sosial. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS diarahkan agar siswa mempunyai keingintahuan yang besar, ketertarikan terhadap fenomena di sekitarnya, serta mampu berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Selain itu, IPAS mendorong pengembangan kemampuan berpikir inkuiri, penguasaan terhadap diri sendiri maupun lingkungannya, serta pemahaman konseptual yang mendalam terhadap materi yang dipelajari Agustina dkk (2022).

Pada saat observasi awal pada peserta didik kelas III SDN 130/II Pasir Putih, pembelajaran IPAS belum terlaksana secara optimal. Pembelajaran cenderung satu arah, dominan ceramah, minim penggunaan media, dan tidak melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, semangat belajar rendah dan hasil belajar juga belum mencukupi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP), dengan hanya 42,86% peserta didik yang tuntas.

Permasalahan ini menuntut adanya solusi melalui metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan partisipasi serta pemahaman siswa. Model *"Make A Match"* dipilih sebagai alternatif karena bersifat interaktif, menyenangkan, dan dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran. Peserta didik belajar mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban, yang mendorong keterlibatan aktif, kolaborasi, dan berpikir cepat. Menurut Jasiah dkk (2023), Media kartu bergambar menyimpan potensi yang kuat untuk mendorong semangat belajar peserta didik. Daya tarik visual, elemen interaktif, serta keterlibatan aktif anak menjadi kunci yang mendukung efektivitasnya. Selain itu, karakteristik individu serta ragam cara pemanfaatan media turut memainkan peran penting dalam menentukan hasil belajar. Di sisi lain, pendekatan *"Make A Match"*

tergolong sebagai strategi pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama antarpeserta didik dalam proses menemukan pasangan informasi secara menyenangkan dan bermakna. Apdoludin dkk (2023) Pembelajaran kooperatif mengedepankan interaksi kolaboratif dalam kelompok kecil, di mana setiap peserta didik terlibat aktif mendukung satu sama lain guna meraih pemahaman materi secara menyeluruh melalui sinergi bersama.

Penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan mutu pembelajaran IPAS, baik dari segi proses maupun hasil, dengan menerapkan metode *"Make A Match"* yang didukung media kartu bergambar. Sebagaimana Sumarni (2021) mengemukakan bahwasanya *"Make A Match"* adalah pendekatan pembelajaran yang dirancang guna menumbuhkan keterampilan sosial, terutama dalam hal kolaborasi dan interaksi antar peserta didik, sekaligus melatih kecepatan berpikir melalui aktivitas mencocokkan pasangan kartu secara interaktif.

Sejalan dengan pandangan serupa, pendekatan *"Make A Match"* menerapkan sistem pembelajaran kolaboratif yang mendorong peserta didik untuk bekerja dalam tim. Melalui mekanisme ini, mereka tidak hanya memperoleh pemahaman lebih mendalam terhadap materi, tetapi juga terasah dalam membangun interaksi sosial, berpikir kritis secara cepat, serta menunjukkan keterlibatan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Yuliyanto dkk., 2023).

Media yang cocok untuk mendukung model *"Make A Match"* yaitu dengan media kartu bergambar. Menurut Sahrul dkk (2024) Media kartu bergambar merupakan sarana visual yang memuat ilustrasi, baik hasil karya sendiri maupun

gambar yang dikumpulkan dari sumber lain, yang dipakai sebagai alat bantu pada kegiatan belajar. Dengan pendekatan berbasis permainan, media ini mampu membangkitkan ketertarikan peserta didik serta mempermudah mereka dalam menyerap materi, memahami konsep, dan merumuskan solusi atas suatu permasalahan. Wahyuni, (2020), *Flashcard* merupakan alat bantu pembelajaran berupa kartu bergambar berukuran kurang lebih 25 x 30 cm, menyerupai dimensi sebuah kartu pos, yang dirancang untuk menyajikan informasi secara visual dan ringkas dalam proses pendidikan.

Model pembelajaran kooperatif tipe “*Make A Match*” berbasis media kartu bergambar merupakan pendekatan kolaboratif yang menggabungkan aktivitas pencocokan pasangan gambar dalam bentuk permainan interaktif. Melalui metode ini, peserta didik diajak bekerja dalam kelompok untuk mengkonstruksi pemahaman konsep secara aktif dalam suasana belajar yang lebih dinamis, menarik, dan menyenangkan.

Menurut Simamora dkk (2024) langkah model Pembelajaran “*Make A Match*” ialah seperti berikut:

- 1) Pendidik menyampaikan materi pelajaran.
- 2) Membentuk dua kelompok (A dan B), duduk saling berhadapan.
- 3) Kelompok A mendapat kartu pertanyaan, kelompok B kartu jawaban.
- 4) Siswa mencocokkan kartu sesuai waktu yang ditentukan.
- 5) Kelompok A mencari pasangan dari kelompok B dan melaporkan ke pendidik.
- 6) Waktu habis, peserta yang belum menemukan pasangan dikumpulkan.
- 7) Satu pasangan presentasi, yang lain

merespons.

- 8) Pendidik memberikan penjelasan atas jawaban.
- 9) Pasangan lain bergiliran presentasi..

Menurut Fauhah & Rosy (2021) tahapan model pembelajaran “*Make A Match*” seperti berikut:

- 1) Menyiapkan set kartu sebagai alat permainan,
- 2) Mendistribusikan kartu kepada peserta didik,
- 3) Melakukan proses pencocokan kartu,
- 4) Menetapkan durasi waktu yang diperlukan selama permainan berlangsung,
- 5) Melaksanakan sesi presentasi,
- 6) Memberikan apresiasi atau hadiah,
- 7) Menyusun rangkuman dari materi yang telah disampaikan.

Menurut Rusman (2019), mengemukakan bahwasanya model pembelajaran “*Make A Match*” memiliki ciri khas yang menggabungkan unsur permainan dengan proses belajar, merangsang keterlibatan aktif peserta didik secara kreatif dan inovatif, membuka ruang interaksi sosial antar siswa, serta mampu memicu peningkatan motivasi dalam pembelajaran.

Pendekatan ini diharapkan mampu membangun pengalaman belajar yang lebih menggugah sekaligus memperdalam pemahaman konsep secara signifikan dan relevan, bukan sekadar menyampaikan materi secara formalitas semata.

METODE

Studi ini merupakan PTK yang dilaksanakan di kelas III SDN 130/II Pasir Putih. Studi ini sebagaimana pada model siklus yang dikembangkan oleh Arikunto (2019), yang tersusun dari empat tahapan yaitu: “perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi

(*observation*), dan refleksi (*reflection*).” Pelaksanaan studi ini dilaksanakan melalui dua tahap siklus, yang masing-masing disusun untuk mengoptimalkan proses serta mutu pembelajaran IPAS dengan mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif tipe “*Make A Match*” yang memanfaatkan media kartu bergambar sebagai alat bantu utama.

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Studi ini dilaksanakan di SDN 130/II Pasir Putih, Kec. Rimbo Tengah, Kab. Bungo, Provinsi Jambi. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester II Tahun Pelajaran 2024/2025, menyesuaikan dengan kalender pendidikan.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek studi ini ialah siswa kelas III Fase B SDN 130/II Pasir Putih yang berjumlah 14 orang, terdiri dari 8 peserta didik laki-laki serta 6 perempuan. Menurut Sugiyono (2020) bahwa objek penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Objek studi ini ialah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe “*Make A Match*” berbasis media kartu bergambar guna meningkatkan capaian belajar IPAS.

3. Prosedur Penelitian

Tahapan pada setiap siklus ialah seperti berikut:

- a. Perencanaan: Menyusun perangkat pembelajaran seperti CP, ATP, modul ajar, Lembar Observasi, kisi-kisi soal, serta soal tes yang disesuaikan dengan model “*Make A Match*” berbasis media kartu bergambar.

- b. Pelaksanaan: Mengimplementasikan proses pembelajaran berdasarkan skenario yang telah dirancang, mencakup pelaksanaan post-test sebagai sarana evaluasi pencapaian hasil belajar peserta didik.
 - c. Observasi: Observer mencatat interaksi antara guru dan peserta didik sepanjang proses pembelajaran dengan memanfaatkan instrumen observasi berupa lembar pencatatan khusus.
 - d. Refleksi: Mengevaluasi hasil pelaksanaan pembelajaran dan observasi untuk merumuskan perbaikan pada siklus berikutnya.
- ### 4. Teknik serta Instrumen Pengumpulan Data
- a. Observasi: diterapkan guna mengamati aktivitas Pendidik serta siswa selama proses pembelajaran berlangsung. (Arisa, 2018)
 - b. Tes: Berupa soal pilihan ganda dan esai, dipakai guna menilai capaian belajar siswa. Menurut Widoyoko (2017) Tes dapat diartikan sebagai sejumlah pertanyaan yang harus diberikan tanggapan dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkap aspek tertentu dari orang yang dikenai tes.
 - c. Dokumentasi: Meliputi dokumen CP, ATP, LKPD, foto, dan video pembelajaran sebagai pendukung data.
- ### 5. Teknik Analisis Data
- Data dianalisis secara kuantitatif dengan cara sebagai berikut:
- a. Data Observasi: Diinterpretasikan berdasarkan skala penilaian (Arikunto, 2010) dengan kategori sangat baik, baik, cukup, serta kurang.
 - b. Data Tes Hasil Belajar: Dinyatakan tuntas jika nilai ≥ 70 . Persentase ketuntasan belajar klasikal dihitung menerapkan rumus:

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100 \%$$

Penelitian dianggap berhasil apabila minimal 80% siswa mencapai ketuntasan dan menunjukkan aktivitas belajar yang tinggi dalam pembelajaran IPAS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini dilaksanakan melalui dua tahap siklus, yang setiap mencakup langkah perencanaan, implementasi, pengamatan, serta refleksi. Fokus utamanya tertuju pada optimalisasi proses pembelajaran dan peningkatan capaian belajar siswa kelas III di SDN 130/II Pasir Putih dengan mengintegrasikan model “*Make A Match*” berbasis media kartu bergambar dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS.

Model pembelajaran *Make A Match* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di berbagai jenjang dan mata pelajaran. Hal ini didukung oleh beberapa hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam capaian belajar ketika model ini diterapkan secara sistematis dan disertai media yang sesuai.

Penelitian oleh Tamelab & Japa (2021) menunjukkan bahwa penggunaan model *Make A Match* yang dipadukan dengan media kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD. Peningkatan hasil belajar peserta didik tercatat dari 60,81% menjadi 73,12%, yang menunjukkan adanya dampak positif terhadap pemahaman konsep materi. Penelitian ini mendukung bahwa kombinasi metode kooperatif dan media visual mampu merangsang minat dan pemahaman siswa terhadap materi.

Selanjutnya, Kamila & Julianto (2022) meneliti penerapan model *Make A Match* berbantu media video interaktif dan menemukan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 44 pada pra-siklus menjadi 85,90 pada siklus II. Selain itu, aktivitas belajar siswa dan guru juga menunjukkan peningkatan signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam model *Make A Match* mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan menarik, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Dukungan lain juga datang dari penelitian Ahmad dkk (2024) yang menerapkan model *Make A Match* dengan bantuan media permainan ular tangga pintar. Hasilnya, ketuntasan belajar siswa meningkat dari 19,05% pada siklus I menjadi 85,71% pada siklus II. Ini menunjukkan bahwa media permainan edukatif yang bersifat interaktif mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran IPA.

Penelitian oleh Rahmawati dkk (2024) mengungkapkan bahwa penerapan model *Make A Match* berbantuan media *flashcard* juga mampu meningkatkan hasil belajar IPAS. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 31% menjadi 87% setelah dua siklus pembelajaran. Hal ini memperkuat bukti bahwa media visual sederhana seperti *flashcard* dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran kooperatif.

Terakhir, Nurdin dkk (2024) menunjukkan bahwa penerapan model *Make A Match* dengan media kartu bergambar secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri Nawangsasi, dari rata-rata 50,29 menjadi 72,76 dengan tingkat ketuntasan 80%. Penelitian ini memberikan rekomendasi kepada pendidik untuk lebih

banyak menggunakan media bergambar dalam model pembelajaran interaktif agar siswa lebih mudah memahami materi.

Dari berbagai kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match*, terutama bila didukung media yang sesuai dan menarik, mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan hasil belajar. Kajian ini juga mendukung temuan penelitian saat ini yang mengaplikasikan model *Make A Match* sebagai pendekatan pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan siswa dalam memahami materi secara lebih menyenangkan dan efektif.

Peningkatan Proses Pembelajaran IPAS

Pada pra siklus, proses pembelajaran cenderung didominasi oleh metode ceramah. Siswa terlihat pasif, kurang antusias pada mengikuti pelajaran, serta jarang mengajukan pertanyaan. Media pembelajaran juga belum dimanfaatkan secara optimal.

Penerapan metode "*Make A Match*" dengan media kartu bergambar pada Siklus I menunjukkan adanya lonjakan partisipasi aktif dari siswa pada tahapan pembelajaran. Mereka mulai aktif mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban, berdiskusi dengan kelompok, dan menunjukkan antusiasme terhadap materi. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang belum fokus selama pembelajaran berlangsung.

Pada Siklus II, proses belajar mengindikasikan peningkatan signifikan. Pendidik mengarahkan jalannya permainan lebih baik, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan peserta didik lebih antusias serta aktif. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan kolaboratif.

Peningkatan Hasil Belajar IPAS

Peningkatan capaian belajar siswa terlihat pada setiap siklus. Rincian nilai kognitif peserta didik ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Rata-rata Nilai dan Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif IPAS

Tahapan	Jumlah Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pra Siklus	6 dari 14	42,86%
Siklus I	9 dari 14	64,29%
Siklus II	12 dari 14	85,71%

Berdasarkan data tersebut, terlihat peningkatan *mean* capaian serta persentase ketuntasan belajar siswa dari pra siklus ke Siklus II sebesar 42,85% ketuntasan. Dengan demikian ini mengindikasikan bahwasanya penggunaan model "*Make A Match*" berbasis media kartu bergambar berkontribusi positif terhadap pemahaman konsep IPAS oleh peserta didik.

Peningkatan tahapan serta capaian belajar siswa selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Yuliyanto dkk (2023), bahwa model "*Make A Match*" dapat membuat kondisi belajar yang menarik, merangsang keaktifan peserta didik, serta mengembangkan kerja sama dan pemahaman materi secara bermakna. Media kartu bergambar juga berperan penting dalam visualisasi konsep, sehingga membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak secara lebih konkret (Arsini & Kristiantari, 2022).

Dari perolehan ini dapat menyimpulkan bahwasanya pembelajaran IPAS akan lebih efektif apabila dilakukan dengan model yang menyenangkan dan media yang mendukung keterlibatan peserta didik.

KESIMPULAN

Sebagaimana perolehan studi yang dilaksanakan di kelas III SDN 130/II Pasir Putih, dapat menyimpulkan bahwasanya penggunaan metode belajar kooperatif tipe “*Make A Match*” berbasis media kartu bergambar mampu meningkatkan kualitas proses serta capaian belajar IPAS. Proses pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan, baik dari sisi aktivitas pendidik maupun keterlibatan peserta didik. aktivitas pendidik dari 75% kategori “Baik” pada siklus I menjadi 95,83% “Sangat Baik” pada siklus II. Aktivitas siswa juga menunjukkan kemajuan, di mana pada siklus I masih terdapat siswa dalam kategori “Kurang” (35,71%), namun pada siklus II seluruh siswa telah berada minimal pada kategori “Cukup” (14,29%), dengan mayoritas berada dalam kategori “Sangat Baik” (50,00%). Sementara itu, capaian belajar siswa juga mengindikasikan peningkatan yang nyata. Ketuntasan belajar meningkat dari 64,29% pada siklus I menjadi 85,71% pada siklus II, yang mengindikasikan bahwasanya model “*Make A Match*” efektif dalam memfasilitasi pemahaman materi IPAS secara menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, model “*Make A Match*” berbasis media kartu bergambar layak diterapkan sebagai alternatif strategi pembelajaran guna dalam peningkatan capaian belajar di SD, terutama pada mata pelajaran IPAS.

REFERENSI

Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662> ISSN

- Ahmad, A. T. B., Risma, E., & Hasyim, N. F. R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kompleks IKIP Kota Makassar. *CJPE: Cokroaminoto Jurnal of Primary Education*, 7(2), 327–338. <https://doi.org/10.30605/cjpe.722024.4614>
- Apduludin, Saleh, K., Hamzah, I., Zunarti, R., Nafis, M., & Kurniawan, A. (2023). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Scientific Approach*. DEEPUBLISH.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. PT. Rineka Cipta.
- Arisa, siti nur. (2018). *ANALISIS AKTIVITAS PESERTA DIDIK DAN GURU PADA PROSES PEMBELAJARAN KIMIA DI SMA NEGERI 6 BANDA ACEH*. 96–103. www.conference.unsyiah.ac.id/SN-MIPA
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173–184. <https://doi.org/10.23887/jppg.v5i1.46323>
- Efendi, F. K., & Suastra, I. W. (2023). *Implementation of The Independent Curriculum in Elementary Schools*. 2(56), 149–153. <https://doi.org/10.56855/ijcse.v2i2.363>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2). <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Ilmiyati, N., & maladona, adi. (2023). *Perencanaan Pembelajaran (Konsep Dasar Kurikulum Prototipe)* (efitra (ed.)). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- <https://books.google.co.id/books?id=Q7OpEAAAQBAJ>
- Jasiah, J., Mayasari, M., Haniko, P., Munisah, E., Pebriani, E., Apriza, B., & Hita, i putu agus dharma. (2023). *Media Kartu Bergambar untuk Anak Usia Dini : Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Motivasi Belajar ?* 7(6), 7149–7157. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5599>
- Kamila, N., & Julianto, J. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantu Media Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Mata Pelajaran Ipa. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 10, Nomor 1). Universitas Negeri Surabaya.
- Nurdin, A., Satinem, & Kusnanto, R. A. B. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD NEGERI NAWANGSASI. *Journal of Elementary School (JOES)*, 7(1), 28–34. <https://doi.org/10.31539/joes.v7i1.7521>
- Putra, i ketut dedi agung susanto, & Widiari, P. R. (2024). PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM KELAS III DI SEKOLAH DASAR NEGERI 4 ABUAN. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 6(2), 1–7. <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v5i2.184>
- Rahmawati, S. R., Usman, H., & Yulfaitha, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1. *Jurnal Lempu*, 1(1), 107–113. <https://doi.org/10.70713/lempu.v1i1.3343>
- Rofiq, muhammad aunur. (2020). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Berorientasi HOTS Higher Order Thinking Skills) untuk Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD)*. (H. Ibda (ed.)). CV. Pilar Nusantara.
- Rusman. (2019). *Model-model Pembelajaran*. PT. Raja grafindo persada.
- Sahrul, Marfu'ah, S., Afiyah, A., Amaliyah, S., Khotimah, W. J. H., Nabilah, S. V., & Kusbiantari, D. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Aud di TK Kusuma Indonesia Kabupaten Temanggung. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4). <https://doi.org/10.47134/paud.v1i4.650>
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suhelayanti, Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Kunusa, wiwin rewini, Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, julham s, & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. yayasan kita menulis.
- Sumarni. (2021). Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penyesuaian Diri Dengan Lingkungan Pada Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 39–44. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1281>
- Tamelab, H., & Japa, I. G. N. (2021). Dampak Model Pembelajaran Make a Match Bermediakan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V di SD. *Journal of Education Action Research*, 5(4), 478–482. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i4.12340>

- Wahyuni, S. (2020). *Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “ Kegiatanku .”* 4(1), 9–16. <https://doi.org/doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Widoyoko, E. P. (2017). *Evaluasi program pembelajaran : Panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik* (cet 9). pustaka belajar.
- Yuliyanto, A., Fasrikhin, L., Sofiasyari, I., & Rogibah. (2023). *Model-Model Pembelajaran untuk Sekolah Dasar*. In ahmad abdul Rochim (Ed.), *CV Eureka Media Aksara*. CV Eureka Media Aksara.