Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas V SDN 194 Sukajadi Bandung

Najla Nashirah Salma*, Dedih Surana, Sobar Al Ghazal

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*Najla.nsalma@gmail.com, Dedihsurana@gmail.com, Sobaralghazal01@gmail.com

Abstract. This study aims to find out whether the Make A Match learning approach has improved the learning outcomes of grade V students in the subject of Islamic Religious Education. Experiments with pretest-posttest control group designs are the methodology used. Using a purposive sample approach, all students in grade V of SDN 194 Sukajadi were used as the research population. Using a purposive sample approach, all students in grade V of SDN 194 Sukajadi were used as the research population. Research findings Before the use of the Make A Match learning model, the average score of the experimental class was 51.43, while the value of the control class was 51.50. 2) From the teaching module, it can be seen that the method of implementing Make A Match, based on the percentage results, there are 12 very good criteria 86% and 2 good criteria 14%). Six indicators and 19 sub-indicators that became the implementation of learning that had been carried out in the experimental class produced 80% excellent scores and 15% good results. 3) The cognitive domain that has an average result before (51.43) after (79.29) in the control class before (51.50) after (55.83) is one of the results in the experimental class. The control class (69.93) and the experimental class (81.11) were in the affective realm. The psychomotor realm of the control class (72.73) and the experimental class (88.54). There was a significant difference in the average t-test score in the following domains: cognitive ($9.701 > 1.672$), affective ($8.003 > 1.672$), and psychomotor ($5.118 > 1.672$) This proves that the learning outcomes are different when the conventional model and the Make A Match model are used.

Keywords: *Make A Match, Learning Result.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mengetahui apakah pendekatan pembelajaran Make A Match telah meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Eksperimen dengan desain kelompok kontrol pretest-posttest adalah metodologi yang digunakan. Dengan menggunakan pendekatan sampel purposif, seluruh siswa kelas V SDN 194 Sukajadi dijadikan sebagai populasi penelitian. Temuan penelitian Sebelum digunakan model pembelajaran Make A Match, nilai rata-rata kelas eksperimen berjumlah 51,43, sedangkan nilai kelas kontrol sebesar 51,50. 2) Dari modul ajar terlihat metode pelaksanaan Make A Match, berdasarkan hasil persentase terdapat 12 kriteria sangat baik 86% dan 2 kriteria baik 14%). Enam indikator dan 19 subindikator yang menjadi keterlaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan pada kelas eksperimen menghasilkan 80% nilai sangat baik dan 15% hasil baik. 3) Ranah kognitif yang mempunyai rata-rata hasil sebelum (51,43) sesudah (79,29) pada kelas kontrol sebelum (51,50) sesudah (55,83) merupakan salah satu hasil pada kelas eksperimen. Kelas kontrol (69,93) dan kelas eksperimen (81,11) ranah afektif. Ranah psikomotorik kelas kontrol (72,73) dan kelas eksperimen (88,54). Terdapat perbedaan nyata pada nilai rata-rata uji t pada ranah berikut: kognitif ($9,701 > 1,672$), afektif ($8,003 > 1,672$), dan psikomotorik ($5,118 > 1,672$) Hal ini membuktikan hasil belajar berbeda ketika model konvensional dan model Make A Match yang digunakan.

Kata Kunci: *Make A Match, Hasil Belajar.*

A. Pendahuluan

Agama Islam memainkan peran penting dalam sistem pendidikan di Indonesia pada semua jenjang. Integrasi pendidikan agama ke dalam kurikulum sekolah umum merupakan hasil dari proses panjang yang melibatkan banyak usaha dan pemikiran. Setelah perjuangan ini, pendidikan agama kini diajarkan di seluruh jenis dan jenjang pendidikan. Oleh karena itu, setiap pihak harus memberikan perhatian yang sungguh-sungguh untuk memajukan pendidikan agama Islam, mulai dari aspek dasar hingga yang lebih spesifik (Habibulloh & Arifin, 2019). Pendidikan agama memiliki hubungan yang menyeluruh dengan perkembangan manusia secara keseluruhan. Ini tidak hanya terkait dengan pengajaran pengetahuan agama atau perkembangan intelektual anak, tetapi mencakup semua aspek kehidupan anak. Pendidikan agama melibatkan perilaku sehari-hari yang selaras dengan ajaran agama, termasuk relasi manusia dengan Tuhan, sesama manusia, lingkungan, dan dirinya sendiri. (Susilowati & Author, 2022).

Penelitian ini dilakukan di SDN 194 Sukajadi. Berdasarkan pengamatan, peneliti mengidentifikasi bahwa guru (PAI) menghadapi hambatan dalam proses mengajar. Masalah yang ditemukan yakni kurangnya pengetahuan guru mengenai metode pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam. Sebagai akibatnya, tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal. Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) menunjukkan bahwa peserta didik telah mencapai ketuntasan dalam suatu mata pelajaran. KKTP berfungsi sebagai alat evaluasi bagi guru, peserta didik, dan orang tua untuk menilai pembelajaran sebelumnya dan membantu peserta didik belajar lebih baik di tahap berikutnya. Data hasil belajar dari Asesmen Sumatif Akhir di kelas V SDN 194 Sukajadi menunjukkan bahwa hanya 27 dari 58 siswa yang memperoleh nilai sesuai KKTP. Ketercapaian mata pelajaran ini di kelas V adalah 79, namun 31 siswa masih memiliki nilai yang jauh di bawah standar tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran PAI di kelas V masih rendah, akibatnya, tujuan pembelajaran secara optimal belum tercapai dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam masih belum memadai.

Pembelajaran saat ini lebih menekankan pada siswa dibandingkan pendidik. Oleh karena itu, guru diharapkan menciptakan tempat belajar yang memfasilitasi hubungan yang baik antara mereka dan siswa. Ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Kesuksesan pencapaian tujuan pembelajaran sangat terpaut pada seberapa aktif siswa berpartisipasi (Wulandari, 2022). Menentukan dan mengaplikasikan model pembelajaran yang tepat adalah langkah penting bagi pendidik. Ketika Model pembelajaran efektif dan relevan bukan hanya membantu siswa mudah paham materi, tetapi juga memotivasi mereka untuk lebih cakup dan terlibat dalam proses belajar. Metode *Make A Match* salah satu pendekatan inovatif yang dipakai oleh pendidik untuk memajukan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Dimajukan oleh Lorna Curran pada tahun 1994, menekankan pada aktivitas kolaboratif di mana siswa bekerja sama untuk menemukan pasangan kartu yang sesuai berdasarkan topik yang sedang dipelajari. Proses ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik melalui interaksi aktif dan pencarian informasi. (Utari & Muttaqin, 2021). Menurut Huda dalam (Fauhah, 2021) Model *Make A Match* bertujuan memperdalam pengetahuan sekaligus membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Djumiaty menyebutkan bahwa model ini juga bertujuan untuk membentuk sikap siswa seperti saling menghormati, bertanggung jawab, dan percaya diri saat menghadapi masalah. Selain fokus pada pemahaman materi, model ini juga menekankan pengembangan karakter dan sikap positif siswa. Dalam *Make A Match*, siswa diharapkan giat terlibat serta memiliki kesempatan untuk menyampaikan pendapat mereka, yang menciptakan lingkungan belajar yang demokratis. Pendekatan ini mendorong interaksi dan kerja sama antar siswa, sehingga mereka dapat saling belajar dan berpartisipasi dalam diskusi, serta memperdalam pemahaman materi dengan cara yang menyenangkan. (Faslia, 2021). Jenis *Make A Match* yang dirancang ini menggabungkan elemen permainan yang akan meningkatkan antusiasme, semangat, dan keceriaan siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas V SDN 194 Sukajadi Bandung” memiliki tujuan yang diuraikan dalam poin-poin berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*

2. Untuk mengetahui proses pembelajaran PAI menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*
3. Untuk mengetahui Bagaimana hasil belajar peserta didik dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah diterapkan model kooperatif tipe *Make A Match*.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini memakai kuantitatif tipe Quasy Experimental dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif tipe Quasi Experimental sering digunakan untuk menilai efektivitas suatu intervensi atau perlakuan ketika randomisasi tidak memungkinkan. Nonequivalent Control Group Design adalah satu bentuk dari Quasi Experimental yang melibatkan kelompok kontrol dan eksperimen dengan menggunakan pretest dan posttest memungkinkan peneliti mengontrol perbedaan awal antara kelompok dan lebih akurat menilai dampak perlakuan. Populasi yang dipilih adalah siswa SDN 194 Sukajadi Bandung yang berjumlah 58 anak.

Teknik sampling purposive diterapkan untuk memilih sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria khusus yang relevan dengan tujuan penelitian. Sampel yang dipilih terdiri dari 28 anak kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan 30 siswa kelas VB sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Observasi, tes, dan angket atau kuisioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan pengujian hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Tabel 1. Hasil *pretest* siswa ranah kognitif kelas eksperimen dan kontrol

<u>Kelas</u>	<u>Jumlah responden</u>	Minimum	Maximum	Mean	<u>Std.Deviation</u>
<u>Eksperimen</u>	28	20.00	80.00	51.43	11.374
<u>Kontrol</u>	30	25.00	80.00	51.50	11.901

Berdasarkan tabel dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sebelum pembelajaran *Make A Match*, nilai siswa terendah 20 dan nilai siswa tertinggi adalah 80. Jumlah siswa di atas KKTP sebanyak 1 orang, dan jumlah siswa dibawah KKTP sebanyak 27. Nilai rata-rata dari 28 siswa adalah 51,43 yang mewakili nilai siswa pada kelas eksperimen sebelum menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Nilai terendah dari kelas kontrol 25 dan nilai tertinggi 80. Nilai siswa diatas KKTP 1 orang dan 29 orang di bawah KKTP. Adapun nilai rata-ratanya 51,50 yang menunjukkan bahwa nilai pada kelas kontrol masih jauh dari nilai KKTP yang telah ditentukan yaitu 79.

Proses Pelaksanaan Pembelajaran PAI Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Proses pembelajaran adalah kegiatan terorganisir dirancang oleh guru untuk mencapai tujuan. Guru harus membuat perencanaan pembelajaran sebelum pelajaran dimulai. Dalam Kurikulum Merdeka, modul ajar berperan penting sebagai alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk mendukung pencapaian standar kompetensi yang telah ditetapkan. Modul ajar ini berguna menjadi panduan bagi guru dalam merancang dan mengaplikasikan pembelajaran yang efektif, serta memfasilitasi pengalaman belajar siswa yang lebih bermakna dan relevan. Tahapan pembelajaran terdiri dari kegiatan pendahuluan yakni guru mengawali pembelajaran dengan berdoa sebelum belajar dan membaca surah pilihan, memeriksa absensi, mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik. Dalam model ini, kegiatan inti terdiri dari beberapa tahap, seperti menyampaikan tujuan dan menyiapkan, mengatur tim belajar, mendukung kerja tim dalam belajar, dan memberikan penghargaan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dalam pelajaran (PAI) memakai *Make A Match*

di kelas eksperimen, hasil penilaian menggunakan lembar observasi menunjukkan hasil yang sangat positif dengan memperoleh 80% skor sangat baik yang artinya setiap aktivitas dan keterlibatan siswa selama penerapan model ini memenuhi kriteria yang sangat baik dan memperoleh 15% skor baik sehingga memperoleh total sebesar 95% dari seluruh indikator yang artinya penilaian ini mengindikasikan bahwa penerapan *Make A Match* berhasil menumbuhkan suasana belajar yang positif juga efektif di kelas eksperimen dan mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Dalam kategori interval persentase, nilai 80% - 100% termasuk ke dalam kategori sangat memuaskan, 60% - 79% kategori memuaskan, 40% - 59% termasuk kategori baik, 20% - 39% kurang, dan 0% - 19% buruk atau gagal. Hal ini memperlihatkan pembelajaran PAI dengan model tersebut pada kelas eksperimen berada dalam kategori sangat memuaskan, dengan skor dalam rentang 80% - 100%.

Pelaksanaan pembelajaran telah dilaksanakan dengan baik, sejalan dengan tujuannya untuk melibatkan siswa secara aktif. Siswa aktif dalam mencari pasangan kartu selama proses pembelajaran. Peneliti merasa sangat puas karena model ini berhasil menjadikan siswa lebih giat, saling bekerja sama, dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Rata-rata Hasil Belajar Siswa melalui Model *Make A Match*

Tabel 2. Posttest kelas eksperimen dan Kontrol

Group Statistics					
	Posttest	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Posttest 2 kelas eksperimen	28	83.32	5.157	.975
	Posttest 2 kelas kontrol	30	52.07	11.289	2.061

Menurut hasil tabel, memperlihatkan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 83,32 sedangkan kls kontrol 52,07. Hal ini berarti terdapat perbedaan setelah diterapkan model pembelajaran yang berbeda.

Tabel 3. Pretest Eksperimen dan Kontrol

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Pretest Eksperimen	28	51.43	11.374	2.149
	Pretest Kontrol	30	51.50	11.901	2.173

Jumlah data sebelum diterapkan model *Make A Match* kelas eksperimen memperoleh 79,29 dan kontrol 55,83. Ini menemukan sebuah perbedaan rata-rata yang dimana hasil nilai masih dibawah KKTP yang ditentukan yaitu 79.

Tabel 4. Posttest dan Pretest Eksperimen

Group Statistics					
	Posttest	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Posttest 2 kelas eksperimen	28	83.32	5.157	.975
	Pretest kelas eksperimen	28	51.43	11.374	2.149

Sebelum memakai model *Make A Match* rata-rata nilai di kelas eksperimen 51,43 akan tetapi nilainya meningkat menjadi 83,32 itu berarti terdapat perbedaan yang signifikan setelah diterapkannya model ini.

Tabel 5. Afektif Eksperimen dan Kontrl

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Eksperimen	28	81.11	5.620	1.062
	Kontrol	30	68.93	5.942	1.085

Jumlah data pada dua kelas berjumlah 58 siswa, nilai rata-rata kelas eksperimen 81,11 sedang kelas kntrl 68,93 sehingga terdapat perbedaan setelah diberi perlakuan yang berbeda.

Tabel 6. Psikomotorik Kontrol dan Eksperimen

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Eksperimen	28	88.54	11.044	2.087
	Kontrol	30	72.73	12.373	2.259

Nilai rata-rata 88.54 pada kelas eksperimen dan 72.73 pada kelas kontrol. Maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai psikomotorik setelah diberikan penerapan model pembelajaran *Make A Match*.

Tabel 7. Hasil Belajar Siswa melalui Model *Make A Match*

Hasil Belajar	<i>t</i> hitung	<i>t</i> tabel	Keputusan
<u>Posttest Eksperimen dan Kontrol</u>	13.397	1.672	H ₀ ditolak
<u>Pretest Eksperimen dan Kontrol</u>	0,023	1.672	H ₀ diterima
<u>Pretest dan Posttest Eksperimen</u>	13.513	1.672	H ₀ ditolak
<u>Afektif Eksperimen dan Kontrol</u>	8.003	1.672	H ₀ ditolak
<u>Psikomotorik Eksperimen dan Kontrol</u>	5.118	1.672	H ₀ ditolak

Berdasar deskripsi mengenai proses pembelajaran dan data SPSS versi 25 yang telah diperoleh kelas eksperimen dan kontrol. Data uji *t* diperoleh dari *posttest* eksperimen dan *posttest* kontrol, *pretest* eksperimen dan *posttest* kontrol, afektif eksperimen dan kontrol, psikomotorik eksperimen dan kontrol menunjukkan *thitung* > *ttabel*, maka artinya H₀ ditolak dan H₁ diterima. Peneliti dapat menyimpulkan kelas eksperimen yang mempraktikkan pembelajaran *Make A Match* membawa hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode konvensional. Penerapan *Make A Match* berhasil mengembangkan hasil belajar siswa secara signifikan dibanding pendekatan konvensional yang diterapkan di kelas kontrol. Implementasi model ini dalam kelas eksperimen membuat siswa lebih aktif selama prosedur pembelajaran, meningkatkan korelasi antara siswa dan guru, serta mendorong kerja sama di antara siswa. Ini sesuai dengan urutan model *Make A Match*, yaitu menetapkan tujuan pembelajaran, mengatur siswa dalam kelompok belajar, memfasilitasi kerja sama tim, dan memberikan penghargaan.

Model konvensional yang diterapkan di kelas kontrol dapat meningkatkan skor, tetapi kelas eksperimen menyatakan hasil yang lebih baik daripada kelas kontrol. Hal ini ditimbulkan oleh rendahnya tingkat interaksi di kelas kontrol selama proses pembelajaran. Siswa yang berada di kelas kontrol cenderung tidak aktif karena sering kali mengandalkan metode ceramah, di mana guru menyampaikan materi secara satu arah tanpa banyak interaksi langsung dengan

siswa yang menyebabkan minimnya jalinan antara pendidik dan siswa serta antar siswa itu sendiri. Model konvensional yang dijalankan dalam kelas kontrol bersifat satu arah yang menyebabkan metode pengajaran yang bersifat satu arah membatasi keterlibatan siswa dalam tahap pembelajaran. Akibatnya, siswa merasa jenuh dan kurang berpartisipasi aktif, yang berpengaruh terhadap rendahnya aktivitas mereka selama pelajaran (Putra, 2019).

Dalam pembelajaran *Make A Match*, peran pendidik sangat krusial. Selain berperan menjadi fasilitator dan motivator untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, guru juga berfungsi sebagai mediator yang menghubungkan materi pembelajaran dengan cara yang relevan. Dengan demikian, guru berperan penting dalam membuat suasana belajar yang menarik dan membahagiakan, agar siswa tetap terinspirasi dan antusias dalam proses belajar. Untuk mencapai hal ini, guru perlu mengembangkan berbagai ide kreatif dalam proses pembelajaran. Kreativitas guru dapat membantu menjadikan materi pelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa, serta meningkatkan efektivitas transfer pengetahuan (Purwanti & Nuraini, 2020). Peran guru dalam memberikan motivasi dan mendukung keberanian siswa untuk belajar sangatlah krusial. Guru bukan hanya berfungsi penyampai materi, tetapi juga fasilitator, pembimbing, dan sumber antusiasisme bagi siswa dalam konteks model pembelajaran *Make A Match*, peran guru dan siswa sangat interaktif dan dinamis, memungkinkan proses pembelajaran yang lebih partisipatif (Anjarwati et al., 2022). *Make A Match* menciptakan lingkungan belajar interaktif, di mana siswa memiliki peran signifikan dalam proses belajar mereka sendiri.

Dengan keterlibatan aktif dan interaksi yang intensif, siswa bukan hanya belajar dari materi pelajaran akan tetapi juga dari pengalaman berkolaborasi dan berdiskusi. Maka dari itu peneliti menarik simpulan model *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa pada kelas eksperimen. Sejalan dengan penelitian Rahma Jayanti 2020 hasil penelitian “Penerapan Metode Pembelajaran *Make A Match* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqh Siswa MTSN 2 Aceh Besar”.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Sebelum penerapan metode *Make A Match*, hasil belajar kelas V SDN 194 Sukajadi memperlihatkan rata-rata nilai ranah kognitif sebesar 51,43 untuk 28 siswa di kelas eksperimen dan 51,50 untuk 30 siswa di kelas kontrol. Ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen rendah dibandingkan kelas kontrol, mengindikasikan bahwa hasil belajar kelas eksperimen masih belum optimal sebelum model ini diterapkan.
2. Penilaian perencanaan dengan *Make A Match* menunjukkan bahwa dari 14 komponen yang dinilai, dua belas kriteria memperoleh kategori sangat baik dengan persentase 86%, sementara dua kriteria lainnya dianggap baik dengan persentase 14%. Selain itu, hasil observasi pengaktualan pembelajaran PAI dengan model *Make A Match* pada kelas eksperimen, yang menggunakan lembar observasi dengan enam indikator dan 19 subindikator, menunjukkan 80% skor sangat baik dan 15% skor baik. Ini menyiratkan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan *Make A Match* sangat memuaskan dan proses pembelajaran berjalan sangat baik.
3. Berlandaskan hasil uji t dari data yang diperoleh, ada perbedaan yang mencolok antar *posttest* eksperimen dan kontrol, *pretest* eksperimen dan *posttest* eksperimen, afektif eksperimen dan kontrol, serta psikomotorik eksperimen dan kontrol, dimana nilai t tabel lebih kecil daripada t hitung. Hal ini menyebabkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti model *Make A Match* meningkatkan hasil belajar PAI pada kelas eksperimen. Data mengindikasikan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen menggunakan model *Make A Match* adalah 83,32, sementara rata-rata nilai kelas kontrol yang menggunakan model konvensional adalah 52,07. Dengan demikian, model pembelajaran *Make A Match* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 194 Sukajadi.

Acknowledge

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan terlibat

dalam penulisan penelitian ini. Dukungan dan bantuan yang diberikan sangat berarti dan telah membantu kelancaran serta kemudahan dalam pengerjaan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- [1] Anjarwati, A., Rohman, A. P. E., Karimah, I., & Putra, M. T. R. (2022). Efektifitas Metode Pembelajaran Make-A-Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Transformasi Energi Pada Siswa Kelas IV SDN Wiroborang 1. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 1(1), 81–88. <https://doi.org/10.47233/jpst.v1i2.281>
- [2] Faslia. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Make A Match di Sekolah Dasar Faslia*. 3(5), 2071–2078.
- [3] Fauhah, H. (2021). *Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar ...* 9, 321–334.
- [4] Habibulloh, M., & Arifin, A. (2019). the Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Stad Menggunakan Alat Peraga Alquran Untuk Meningkatkan Penguasaan Tajwid. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 16(2), 189–202. <https://doi.org/10.14421/jpai.2019.162-04>
- [5] Purwanti, S., & Nuraini, D. S. (2020). *EFEKTIVITAS MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS V*. 04(01), 445–451.
- [6] Putra, N. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar*. 3(1), 68–87.
- [7] Susilowati, E., & Author, C. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembentukan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. 1, 115–132.
- [8] Utari, M. A., & Muttaqin, A. (2021). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match*. 10(1), 58–69.
- [9] Wulandari, I. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dalam Pembelajaran MI. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 17–23. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v4i1.1754>