



Efektivitas Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Kartu Gambar

Asri Wahyuni¹, Sukardi², Eni Heldayani³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

e-mail: asriwahyuni2345@gmail.com¹, sukardipgri12@gmail.com²,
eniheldayani@univpgri-palembang.ac.id³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan kartu gambar terhadap kompetensi pengetahuan peserta didik terhadap pembelajaran IPA. Teknik pengumpulan data menggunakan Tes berupa soal *Pretest* dan *Posttest*, metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif, Pengolahan data ini menggunakan SPSS-25. Hasil penelitian ini menggunakan uji *Independent Sample T-Test* yang memperoleh nilai signifikan 0,00 maka nilai sig $0,00 < 0,05$ berarti tolak H_0 dan terima H_a diketahui $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $5,269 > 0,361$ dan dilanjutkan menggunakan uji N-Gain guna mengetahui keefektifan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar terhadap meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA kelas V dikelas diperoleh N-Gain sebesar 72.17 berdasarkan interpretasinya model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar ini berkategori efektif dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan peserta didik mata pelajaran IPA kelas V

Kata Kunci: *Media Gambar Berseri, Menulis Karangan Sederhana.*

Abstract

The aim of this research is to determine the effectiveness of implementing the *Make A Match* learning model assisted by picture cards on students' knowledge competency in science learning. The data collection technique uses tests in the form of *Pretest* and *Posttest* questions, the research method used is a quantitative method. Processing this data uses SPSS-25. The results of this research use the *Independent Sample T-Test* which obtains a significant value of 0.00, so the sig value is $0.00 < 0.05$ means reject H_0 and accept H_a , it is known that $r_{count} > r_{tabel}$ is $5.269 > 0.361$ and continued using the N-Gain test to find out the effectiveness of the *Make A Match* learning model assisted by picture card media in increasing class V science knowledge competency in class, the N-Gain is obtained at 72.17 based on the interpretation of the *Make A Match* learning model assisted by picture card media, it is categorized as effective in increasing the knowledge competency of students in class V science subjects

Keywords: *Picture Card Media, Knowledge Competence.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran sangat berkaitan erat dengan aktivitas belajar yang dirancang oleh guru untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan peserta didik sesuai kurikulum dan kebutuhan mereka, tujuan pembelajaran yang dirumuskan oleh guru berdasarkan identifikasi dan penjabaran KI dan KD kedalam indikator ketercapaian (Sundayana, 2017). Adapun Trianto menjelaskan pembelajaran ialah

usaha sadar seorang pendidik untuk mengajar peserta didik (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya) guna mencapai tujuan yang diharapkan dan dari pengertian tersebut jelas bahwa belajar adalah interaksi dua arah antara guru dan murid, dimana terjadi komunikasi antara keduanya (transfer) yang intens dan terarah menuju sasaran yang telah ditentukan (Marmaini, 2020).

Pembelajaran ialah bantuan yang diberikan oleh pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan keterampilan, karakter, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada diri murid. Maka dari itu, pembelajaran yakni proses untuk membantu murid belajar dengan baik (Djamaluddin & Wardana, 2019). Pendidik dalam proses pembelajaran memiliki peran untuk menolong agar proses belajar murid bisa berjalan dengan mulus. Seorang pendidik tidak mentransfer pengetahuan yang dimilikinya, tetapi membantu murid untuk membentuk pengetahuannya. Seorang pendidik dituntut untuk lebih memahami pola pikir dan cara pandang (Kamal, 2013, p. 1) . Artinya kunci utama aktivitas pembelajaran adalah guru, yang mana membantu mereka memahami materi untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan terlebih pada tuntutan kurikulum dan pemilihan model pembelajaran yang harus sesuai dan melibatkan peserta didik secara aktif, kreatif dan kritis.

Hakikatnya IPA ialah ilmu pengetahuan mengenai gejala alam yang dituangkan dalam fakta, konsep, prinsip, serta hukum yang teruji kebenarannya melalui suatu susunan kegiatan pada metode ilmiah. Pembelajaran IPA SD berupa tematik yang mana kompetensi pengetahuan di ukur pada pemahaman peserta didik dalam aktivitas pembelajaran yang dilakukannya dikelas melalui mengamati, mengaitkan dan bertanya melalui indikator-indikator serta tujuan pembelajaran (Marmaini, 2020, p. 11).

Perlunya pengelolaan pembelajaran melalui model dan media yang bervariasi untuk membantu mereka memecahkan masalah, model pembelajaran dapat menggambarkan atau menjelaskan cara belajar, lingkungan belajar dan penggunaan perangkat pembelajaran lainnya yang ditata secara sistematis sehingga dapat menjelaskan suatu kegiatan pembelajaran secara bertahap. (Marmaini, 2020), model pembelajaran terbentuk ketika pendekatan, strategi dan metode teknis bahkan taktik telah dirangkai menjadi satu kesatuan yang utuh (Hendracita, 2022, p. 2). Maka dari itu konsep model pembelajaran lebih umum menggambarkan bagaimana proses pembelajaran apalagi mata pelajaran IPA yang memerlukan strategi dan pendekatan agar dapat mengembangkan pola pikir dan wawasan materi dengan baik.

Berdasarkan laporan hasil pengamatan di SD Negeri 81 Palembang oleh guru kelas kelas V disemester genap tahun ajaran 2023, nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) disekolah tersebut adalah 72 sedangkan dari jumlah 34 peserta didik 19 diantaranya masih melakukan test remedial dan mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM), sehingga kondisi tersebut berpengaruh pada penurunan kompetensi pengetahuan karena peserta didik yang memfokuskan pelajaran lain, dari pada pembelajaran IPA yang di anggap susah dan kurang menarik, tak hanya itu model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan memanfaatkan buku tema sebagai media belajar, hal

tersebut harus segera di atasi jika tidak akan berdampak pada peserta didik tersebut.

Berdasarkan permasalahan diatas, diperlukannya strategi dan langkah-langkah pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan peserta didik melalui model pembelajaran dan media yang menarik minat murid untuk belajar, terutama pada pelajaran IPA seperti Huda menyatakan *Make A Match* ialah strategi penting dalam pembelajaran di kelas karena tujuan dari pembelajaran yakni untuk memperdalam materi, mendalami materi, dan *Endutainment* secara efektif. Dengan berbantuan media gambar anak dapat berpikir mengenai pertanyaan yang di ajukan yang mengarah pada gambar yang tepat agar secara tidak langsung mereka berpikir dan akan selalu mengingat terkhusus pada pembelajaran IPA yang berkaitan pada kehidupan sehari-hari (Marhayani & Wulandari, 2020) keunggulan dari model pembelajaran tersebut ialah bisa menghidupkan keadaan kelas aktif dan membuat peserta didik berpikir kritis dan menumbuhkan rasa percaya diri atas pembelajaran yang ia pahami.

Penggunaan model pembelajaran *Make A Match* ini didukung penelitian terdahulu oleh (Purwanti & Saputri, 2020) dimana model pembelajaran ini sangat efektif digunakan pada peningkatan hasil belajar disekolah dasar, kemudian penelitian (Dadar et al., 2022) penggunaan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS mampu memberikan dampak yang bagus bagi murid disekolah dasar, hal ini sama dengan penelitian yang dilakukan (Marhayani & Wulandari, 2020) model pembelajaran ini sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi sikap dan pengetahuan peserta didik.

Efektivitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sangat erat kaitannya dengan hasil belajar murid. Hubungan keduanya sangat erat, keduanya seperti dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Dr. Amka, 2020 p.15). Efektivitas pembelajaran ialah suatu aktivitas yang berkaitan langsung dengan pendidik dan murid dalam melakukan pembelajaran, akan tetapi pendidik lah menyiapkan segala kebutuhan peserta didik dimulai dari, perencanaan, bahan ajar dan lembar penilaian dan melakukan berbagai model pembelajaran agar sesuai dengan materi dan pemahaman murid dalam belajar yang bertujuan proses tersebut berjalan dengan baik efektif dan lebih efisien.

Menurut Joyce, Weil & Rusman (Purwanti & Saputri, 2020) Model pembelajaran ialah rencana atau pola yang bisa dipakai membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang materi, dan memandu pembelajaran di kelas lain. Adapun pernyataan Yuliantini Dkk (Gosachi & Japa 2020) menjelaskan bahwa model pembelajaran yakni model yang digunakan sebagai acuan dalam merencanakan pembelajaran di kelas dan tutorial. Penggunaan model pembelajaran yang tepat bisa menolong pendidik selama proses pembelajaran, sehingga permasalahan yang terjadi dapat ditanggulangi.

Model pembelajaran adalah strategi yang disiapkan oleh guru untuk memudahkan murid memahami materi yang diajarkan, namun penggunaan model pembelajaran harus dipilih untuk di sesuaikan kegunaannya dan keefektifan pada aktivitas belajar mengajar, jika tidak kompetensi pengetahuan peserta didik akan menurun.

Strategi atau teknik mengajar memiliki arti penting untuk mencapai tujuan pengajaran. Hal ini penting guna menarik minat murid terhadap materi dan menanamkan kesan belajar pada murid sehingga tidak mudah dilupakan (Helmiati, 2012, p. 21). Strategi atau model pembelajaran adalah berupa wadah pendidikan untuk merancang pembelajaran yang efektif dengan dilakukan pendekatan agar model pembelajaran tersebut ketika di implementasikan dapat mencapai kompetensi yang diharapkan dan sama-sama menguntungkan antara peserta didik dan pendidik.

Menurut Shoimin, (Gosachi & Japa, 2020) yang menyatakan model pembelajaran *Make A Match* adalah siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Karena dengan model pembelajaran *Make A Match* siswa akan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran *Make A Match* siswa mendapatkan satu buah kartu, siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang, setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu cocok dengan kartunya dalam batasan waktu, setelah waktu habis kartu akan kembali dikocok kemudian dibagikan kepada siswa.

Model pembelajaran *Make A Match* ini salah satu model yang begitu unik dan mudah diterapkan pendidik pada proses belajar mengajar, karena peserta didik dilatih untuk berpikir dan belajar sendiri dengan arahan guru secara tidak sadar mereka dapat berimajinasi sendiri atas materi yang disampaikan oleh guru secara runtun terlebih pada pembelajaran IPA SD di kehidupan sehari-hari. berikut langkah model pembelajaran *Make A Match*

Menurut Alvionita & Haris, Safitri ((Ria Arsini & Goreti Rini Kristiantari, 2022) Pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan keinginan dan motivasi siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dari pembelajaran itu sendiri. Selain itu, penggunaan media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami dan mengerti apa yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran dapat berupa media konkret maupun audio visual. Penggunaan media bergantung pada kebutuhan pembelajaran dari siswa itu sendiri.

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam menguasai mata pelajaran dan menambah ketertarikan peserta didik dalam melakukan pembelajaran dikelas, agar mencapai kompetensi dasar dan indikator sesuai dengan kriteria yang sudah dicantumkan. Menurut Purwanti (Nurhayati et al., 2021) menyatakan bahwa media gambar adalah setiap bentuk grafis statis maupun dinamis antara lain: foto, grafis, denah, ilustrasi (yang terdiri dari dua atau lebih gambar), dan juga animasi atau kartun. Tindakan membangun hubungan antara mental verbal dan mental pictorial adalah satu langkah penting dalam pemahaman konseptual. Materi yang disampingkan dengan multemedia yang terkontruksi dengan baik harusnya dapat menjadi lebih baik dalam menerima pesan dari pada hanya dengan kata-kata.

Media kartu gambar adalah alat bantu peserta didik untuk mengenal dan memahami materi serta menarik perhatian untuk melakukan proses belajar mengajar dikelas. karena pada dasarnya anak lebih suka mengenal hal-hal berupa

gambar dan berwarna agar dapat mereka temui di kehidupan sehari-hari terlebih pada pembelajaran IPA SD berikut kartu gambar yang disajikan dalam pelajaran IPA mengenai hentikan membuang sampah disungai.

Menurut Mulyasa (Setiadewi et al., 2019) Kompetensi dalam kurikulum 2013 dibagi menjadi beberapa aspek atau ranah meliputi aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kompetensi merupakan perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Kompetensi pengetahuan adalah nilai dari penguasaan pembelajaran yang diberikan guru untuk melihat kualitas peserta didik dalam pencapaian dan pemahaman materi yang diukur melalui uji kompetensi pengetahuan berupa test esai yang bersifat subjektif dan diharapkan melalui strategi yang diberikan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik tersebut. Pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari kehidupan sekitar atau peristiwa yang terjadi pada alam agar peserta didik dapat mengetahui bahwa didekatnya sangat berhubungan langsung dengan pembelajaran IPA, agar mereka memiliki sikap ilmiah mengenal alam sekitar.

Menurut (Astuti nur juwita, 2013) siklus air atau siklus hidrologi adalah sirkulasi air yang tidak pernah berhenti dari atmosfer ke bumi dan kembali ke atmosfer melalui kondensasi, presipitasi, evaporasi dan transpirasi. Pemanasan air laut oleh sinar matahari merupakan kunci proses siklus hidrologi tersebut dapat berjalan secara terus menerus. Air berevaporasi, kemudian jatuh sebagai presipitasi dalam bentuk hujan, salju, hujan batu, hujan es dan salju (sleet), hujan gerimis ataupun kabut, adapun menurut (Kusumawati, 2017) Siklus air merupakan sirkulasi (perputaran) air secara terus-menerus dari bumi ke atmosfer, lalu kembali ke bumi. Siklus air ini terjadi melalui proses penguapan, pengendapan, dan pengembunan.

METODE

Menurut (Sugiyono, 2019, p. 1) metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment/* perlakuan) terhadap variabel dependen (Hasil) dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2019, p. 127).

Menurut (Sugiyono 2019, p.409) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa (test dan dokumentasi).

Menurut (Widodo, 2019, p. 73) tes dapat didefinisikan sebagai daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis dan diberikan kepada responden untuk mengukur kognisi serta kompetensi seseorang (responden) sebagai bagian dari perilakunya. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal *Pretest* dan *Posttest* berdasarkan kompetensi dasar materi IPA, pada materi tema (enam) 6 panas dan perpindahannya di subtema satu (1) suhu dan kalor pada

pembelajaran empat (4) hentikan membuang sampah disungai.jumlah butir soal untuk pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest* ini 10 soal esai.

Menurut (Sugiyono, 2019, p. 241) analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data yang terkumpul. kegiatan dalam analisis data adalah, mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pelaksanaan yang dilakukan peneliti di SD Negeri 81 Palembang diawali dengan menguji validitas tes soal esai yang berjumlah 10 soal lalu hasil uji coba yang dilakukan tersebut ternyata 10 soal dinyatakan valid kemudian soal esai akan disebarakan kepada peserta didik sebanyak 62 responden yakni dari kelas V.b dan V.c yang akan menjadi sampel dalam penelitian ini.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 81 Palembang, bentuk penelitian ini adalah eksperimen dengan *Quasi Experimental group Designs* yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar terhadap meningkatkan kompetensi pengetahuan peserta didik di kelas V SDN 81 Palembang dengan memberikan tes tertulis berupa 10 soal esai pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan sampel keseluruhan 62 peserta didik kelas V.b dan kelas V.c yang masing-masing berjumlah 31 perkelasnya. Kegiatan penelitian ini mengambil materi IPA ditema 8 lingkungan sahabat kita dengan subtema 1 manusia dan lingkungan pembelajaran siklus air yang mana pada proses pembelajaran berlangsung kedua kelas tersebut diberikan perlakuan yang berbeda yakni kelas kontrol dengan metode ceramah dengan media buku tema. Sedangkan kelas eksperimen diberikan penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar.

Dari hasil uji normalitas data yang diperoleh dapat dinyatakan data tersebut berdistribusi normal $>0,05$ sedangkan uji homogenitas yang dilakukan menunjukkan varians data yang homogen $>0,05$, untuk tahap selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan hasil *Uji Independent Sample T-Test* dengan diperoleh perhitungan bila signifikan = 0,00 maka nilai signifikan $0,00 < 0,05$ hal tersebut berarti tolak H_0 dan terima H_a sehingga $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $5,269 > 0,361$ dapat diambil kesimpulan bahwa efektivitas model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar berpengaruh signifikan terhadap meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA kelas V SDN 81 Palembang . Selanjutnya setelah menggunakan uji T-test dan mendapatkan hasil maka dilanjutkan dengan uji N-Gain untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar melalui hasil *Pretest* dan *Posttest* bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan kompetensi pengetahuan belajar setelah pemberlakuan melalui tes yang diberikan dengan hasil rata-rata *Posttest* sebesar 84,48 dan *Pretest* 51,90 dengan selisih nilai -32,58 dan uji N-Gain yang dihitung menggunakan SPSS-25 sebesar 71,62 yang berkategori efektif dapat ditarik kesimpulan bahwa Efektivitas model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar terhadap meningkatkan

kompetensi pengetahuan IPA kelas V SDN 81 Palembang ini efektif digunakan dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan peserta didik dalam mata pelajaran IPA .

Berdasarkan temuan pada penelitian ini juga diperkuat dengan adanya jurnal pendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Purwanti & Saputri, 2020) yang berjudul efektivitas model cooperative learning tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar IPA di kelas V SD ini sangat efektif digunakan dalam aktivitas belajar siswa dilihat pada hasil akhir peserta didik melalui posttest sebesar 74,04 yang terdapat nilai signifikan, untuk itu model ini sangat membantu peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang efektif.

Selanjutnya penelitian ini didukung juga oleh jurnal (Susanto & Fatullah, 2018) yang berjudul pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi gaya mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran IPA dapat dilihat meningkatnya hasil belajar, sehingga pemilihan model pembelajar ini tepat dan memperoleh hasil yang optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya yakni (Marhayani & Wulandari, 2020) yang berjudul efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam meningkatkan kompetensi sikap dan kompetensi pengetahuan siswa penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* efektif dalam meningkatkan kompetensi sikap siswa sebesar $0,016 < 0,05$ dan kompetensi pengetahuan siswa pada pembelajaran IPS dikelas eksperimen diperoleh rata-rata N gain sebesar 61% atau (0,61), maka model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* efektif dalam menggunakan kompetensi sikap dan pengetahuan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen mendapatkan nilai *Postest* rata-rata sebesar 84,45 dengan kriteria sangat baik setelah diberikan perlakuan sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan mendapatkan hasil *Postest* rata-rata sebesar 62,3 dengan kriteria cukup baik dengan selisih 54% antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dan uji N-Gain tersebut diambil dari perhitungan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis pada penelitian ini bahwa terdapat efektivitas yang signifikan terhadap kompetensi pengetahuan peserta didik pada pembelajaran IPA di kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diterapkan perlakuan karena memperoleh nilai yang signifikan dari uji t diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,269 > 0,361$ tolak H_0 dan terima H_a sehingga model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu gambar efektif digunakan dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan peserta didik sedangkan uji N-Gain kelas eksperimen sebesar 72,17 dengan kriteria efektif dan kelas kontrol sebesar 31,88 dengan kriteria tidak efektif, penelitian ini menggunakan perhitungan SPSS-25. Sehingga Dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian ini adalah terdapat efektivitas model pembelajaran *Make a match* berbantuan media kartu gambar ini efektif digunakan dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA kelas V di SDN 81 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti nur juwita. (2013). Siklus hidrologi air. In *UNIVERSITAS GADJAH MADA*.
- Dadar, P. K., Hermansah, B., & Selegi, S. F. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 21 Palembang. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 55–61.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Dr. Amka, M. S. (2020). *Efektivitas sekolah Inklusif*. website: <http://penerbitanugrahjaya.com%0D>
- 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>
- Helmiati. (2012). Model Pembelajaran | Dr. Hj. Helmiati, M.Ag. | download. In *Aswaja Pressindo*. <https://b-ok.asia/book/11172046/445481>
- Hendracita, N. (2022). *Model Model Pembelajaran Sd. 2001–2001*.
- Kamal, M. (2013). *Guru: Suatu Kajian Teoritis dan Praktis* (Vol. 12).
- Kusumawati, H. (2017). LINGKUNGAN SAHABAT KITA (Tema 8), Buku Siswa kelas V. In *Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud*.
- Marhayani, D. A., & Wulandari, F. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make-A Match Dalam Meningkatkan Kompetensi Sikap Siswa dan Kompetensi Pengetahuan Siswa Pada Pelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24047>
- Marmaini. (2020). *Pembelajaran IPA SD*. NoerFikri Offset.
- Nurhayati, N., Agusniatih, A., Amrullah, A., & Suwika, I. P. (2021). Pengenalan Huruf Hijaiyyah melalui Media Kartu Gambar pada Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2183–2191. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1850>
- Purwanti, S., & Saputri, N. D. (2020). Efektivitas Model Cooperative Learning Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah Karangploso. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1), 445–451. <https://doi.org/10.30738/tc.v4i1.7286>
- Ria Arsini, K., & Goreti Rini Kristiantari, M. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173–184.
- Setiadewi, N. P. L., Sujana, I. W., & Suniasih, N. W. (2019). Kontribusi Konsep Diri Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips. *Mimbar Ilmu*, 24(3), 287. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i3.21421>
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. ALFABETA.cv.
- Sundayana, W. (2017). *Telaah kurikulum & perencanaan pembelajaran*. Erlangga.
- Widodo. (2019). *No Title Metodologi Penelitian Populer & Praktis*. PT Rajagrafindo Persada.