

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH
BERBANTUAN MEDIA FLASHCARD TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
SISWA KELAS V SDN 060879 MEDAN TIMUR TA 2025/2026**

Aulia Simanjuntak¹, Husna Parluhutan Tambunan², Wildansyah Lubis³,
Nurhairani⁴, Apiek Gandamana⁵

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Medan

¹auliasimanjuntak190804@gmail.com

Abstract

This study aimed to determine the effect of the Make a Match cooperative learning model assisted by flashcard media on the IPAS learning outcomes of Grade V students at SDN 060879 Medan Timur on the topic What Is the Shape of Indonesia? in the 2025/2026 academic year. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The research population consisted of all Grade V students divided into two classes, namely class V-A as the experimental group and class V-B as the control group, each consisting of 30 students. The research instrument was a learning outcomes test in the form of pre-test and post-test consisting of 20 multiple-choice questions. The results of data analysis showed that the average post-test score of the experimental class was 73.67, which was higher than that of the control class at 61.33. The t-test results indicated a t_{value} of 4.121 and a t_{table} value of 2.001 at a significance level of 0.05, leading to the rejection of H_0 and acceptance of H_a . Therefore, it can be concluded that the application of the Make a Match cooperative learning model assisted by flashcard media has a significant effect on the IPAS learning outcomes of Grade V students.

Keywords: *Make a match, flashcard, learning outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 060879 Medan Timur pada materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku? tahun ajaran 2025/2026. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment design*) melalui desain *non-equivalent control group*. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas V yang terbagi dalam dua kelas, yaitu kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan kelas V-B sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 30 siswa. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* dengan 20 soal pilihan ganda. Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen sebesar 73,67 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 61,33. Hasil uji-t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 4,121 dan t_{tabel} sebesar 2,001 pada taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*

berbantuan media *flashcard* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V.

Kata Kunci: *Make a match, flashcard*, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran fundamental dalam mengembangkan wawasan, sikap, nilai, serta keterampilan peserta didik agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dan berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat (Rahmawati dkk., 2024, h. 108). Salah satu upaya peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar diwujudkan melalui pembelajaran yang bermakna pada berbagai mata pelajaran, termasuk Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan kajian ilmu alam dan ilmu sosial untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam, kehidupan sosial, serta keterkaitannya dengan kehidupan manusia sehari-hari (Kemdikbudristek, 2024).

Idealnya, pembelajaran IPAS mendorong peserta didik untuk aktif, memiliki rasa ingin tahu, serta mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan realitas di lingkungan sekitarnya (Kelana & Wardani, 2021,

h. 1). Namun, pada praktiknya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Dalam proses pembelajaran cenderung menggunakan metode pembelajaran yang monoton atau kurang bervariasi sehingga menimbulkan rasa bosan dan menurunkan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang bermakna dan berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik (Suprapmanto & Zakiyah, 2024, h. 202).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 060879 Medan Timur menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi oleh pendekatan konvensional. Meskipun guru telah memanfaatkan media pembelajaran seperti tayangan *PowerPoint* dan video, penggunaannya belum optimal dalam mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Selain pendekatan konvensional, guru juga menerapkan *Problem Based Learning* (PBL)

melalui kegiatan belajar secara berkelompok, akan tetapi belum berjalan efektif karena jumlah anggota kelompok yang relatif besar yakni berkisar antara empat hingga delapan siswa. Ukuran kelompok yang terlalu besar menyebabkan aktivitas belajar dalam kelompok cenderung didominasi oleh siswa yang sama, sementara sebagian besar peserta didik cenderung pasif, kurang berani bertanya maupun mengemukakan pendapat, serta menunjukkan rendahnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik, yang terlihat dari data hasil Ujian Tengah Semester (UTS) siswa kelas V-A dan V-B mata pelajaran IPAS dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70, pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Data Nilai UTS IPAS Siswa Kelas V Semester Ganjil

Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas
V-A	30	7	23
V-B	30	9	21
Jumlah	60	16	44

Berdasarkan data hasil Ujian Tengah Semester (UTS) mata

pelajaran IPAS di atas, diketahui bahwa dari 60 siswa kelas V SDN 060879 Medan Timur, hanya 16 siswa (26,7%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah yaitu sebesar 70, sedangkan 44 siswa (73,3%) belum mencapai ketuntasan belajar. Rendahnya pencapaian hasil belajar ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep IPAS secara optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya melalui penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa agar suasana belajar menjadi lebih menarik dan bermakna. Salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan salah satu bentuk metode dalam pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif. Melalui permainan

kartu pasangan, siswa diajak untuk menemukan jawaban dari suatu pertanyaan atau mencocokkan konsep tertentu (Sulistio, A., 2022, h. 56). Tujuan *Make a Match* tidak hanya untuk memperkuat pemahaman konseptualisasi, tetapi juga untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Dengan adanya keterbatasan waktu, siswa dituntut untuk berpikir cepat, berdiskusi aktif, serta mampu mengambil keputusan secara efisien (Fahira dkk., 2025, h. 1888). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa karena memudahkan mereka dalam memahami serta menguasai konsep (Sakinah, L. dkk., 2024, h. 841). Melalui teknik yang menggabungkan unsur edukatif dan hiburan, siswa menjadi lebih bersemangat untuk belajar (Akmal dkk., 2024, h. 444). Proses pembelajaran pun berlangsung lebih menarik, ditandai dengan antusiasme yang tinggi dan keaktifan siswa saat mencari pasangan kartu mereka. Kondisi ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran kooperatif yang menekankan gotong royong dan kerja

sama kelompok (Kurniasih, I. 2023, h. 55-56).

Agar penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berjalan lebih efektif, diperlukan dukungan media pembelajaran yang tepat. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *Flashcard*. *Flashcard* adalah media pembelajaran yang terdiri atas kumpulan gambar disertai informasi di bagian belakangnya, dan biasanya disajikan dengan cara digantung saat digunakan dalam proses belajar. Penggunaan media ini menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan melalui kombinasi gambar dan kata-kata yang membantu memvisualisasikan ide agar lebih mudah dipahami oleh siswa (Siregar & Lumbanraja, 2023, h. 221). Sebagai media pembelajaran visual, flashcard berperan sebagai alat bantu yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyerap informasi melalui perpaduan antara teks dan gambar. Kombinasi ini dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir dan memperkuat fokus visual peserta didik (Fahira dkk., 2025, h. 1889).

Melalui pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif, kerja

sama, serta pemanfaatan media yang menarik, peserta didik diharapkan tidak hanya mampu memahami materi secara konseptual, tetapi juga menunjukkan peningkatan hasil belajar secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan kajian empiris untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *flashcard* dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*). Penelitian eksperimen semu merupakan rancangan penelitian yang melibatkan kelompok kontrol, namun peneliti tidak sepenuhnya mampu mengendalikan seluruh variabel luar yang berpotensi mempengaruhi hasil eksperimen (Sugiyono, 2021, h. 118). Penelitian dilaksanakan di SDN 060879 yang berlokasi di Kelurahan Glugur Darat I, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, dimulai pada bulan Januari hingga

selesai. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang terdiri atas dua kelas, yaitu kelas V-A dan kelas V-B, dengan jumlah masing-masing 30 peserta didik, sehingga total sampel dalam penelitian ini berjumlah 60 peserta didik. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan secara acak menggunakan teknik *cluster random sampling*. Berdasarkan hasil pengundian, kelas V-A ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *Flashcard*, sedangkan kelas V-B ditetapkan sebagai kelas kontrol yang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).

Data penelitian diperoleh melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* menggunakan instrumen tes hasil belajar. *Pre-test* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan, sedangkan *post-test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Bagaimana Bentuk

Indonesiaku? pada Bab VI mata pelajaran IPAS di semester genap. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang awalnya disusun sebanyak 40 butir soal. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh ahli dan diuji cobakan pada sampel yang berbeda. Berdasarkan hasil analisis uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda, diperoleh 20 soal yang dinyatakan valid dan layak digunakan. Soal-soal tersebut selanjutnya digunakan sebagai instrumen tes dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi teknik tes dan observasi. Teknik tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa melalui *pre-test* dan *post-test*. Sementara itu, teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa persentase keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make a Match* selama proses penelitian berlangsung, sehingga data yang diperoleh menjadi lebih lengkap dan akurat. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir (Ni Kadek Widiyanti, 2024, h. 249). Data

yang diperoleh melalui rangkaian prosedur penelitian tersebut selanjutnya dianalisis menggunakan statistik inferensial. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji melalui uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat analisis. Selanjutnya pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, peneliti bermaksud mengkaji peningkatan hasil belajar siswa melalui penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 060879 Medan Timur TA 2025/2026”

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk itu, kedua kelompok diberikan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Adapun nilai rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok

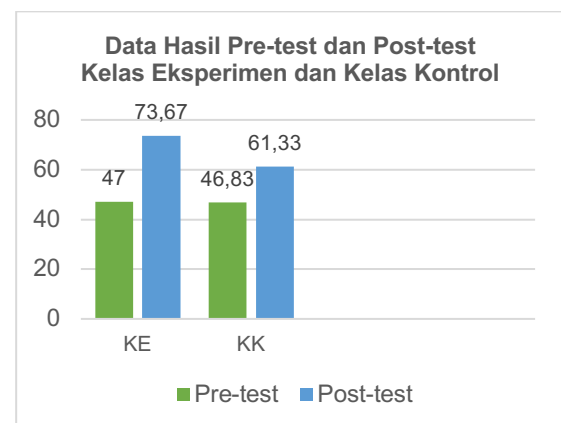
eksperimen dan kelompok kontrol disajikan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	N	Min	Max	Median	SD	V
<i>Pre-test</i> Eksperimen	30	25	70	47,00	12,704	161,379
<i>Post-test</i> Eksperimen	30	55	95	73,67	11,958	142,989
<i>Pre-test</i> Kontrol	30	30	70	46,83	11,256	126,695
<i>Post-test</i> Kontrol	30	45	85	61,33	11,214	125,747
Valid N (listwise)	30					

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa pada kelas eksperimen, rata-rata nilai *pre-test* siswa adalah 47 dengan minimum 25 dan maksimum 70. Setelah diberikan perlakuan, hasil *posttest* kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan. Rata-rata nilai *post-test* siswa meningkat menjadi sebesar 73,67 dengan skor minimum 55 dan maksimum 95. Sementara itu, pada kelompok kontrol, rata-rata nilai *pre-test* siswa adalah 46,83 dengan skor minimum 30 dan maksimum 70. Pada hasil *post-test* kelompok kontrol,

terlihat bahwa nilai rata-rata *post-test* siswa sebesar 61,33 dengan skor minimum 45 dan maksimum 85. Berdasarkan data nilai rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dapat diketahui bahwa pada hasil *pretest* tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Namun pada hasil *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan tersebut terlihat jelas pada diagram batang hasil *pre-test* dan *post-test* kedua kelas, yang menunjukkan bahwa peningkatan nilai rata-rata pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.



Gambar 1. Diagram Batang Rata-Rata Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan data hasil *pre-test* dan *post-test* kedua kelas yang diperoleh, selanjutnya data tersebut dianalisis secara sistematis untuk menarik kesimpulan mengenai hasil penelitian. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas. Uji normalitas dilaksanakan guna mengetahui data dari kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas yang digunakan adalah uji Shapiro-Wilk karena sampel dari masing-masing kelas < 50 dengan bantuan program *Microsoft Excel* dan *IBM SPSS Statistics versi 25*. Kriteria pengujian yang digunakan yaitu data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0.05, dan tidak berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0.05. Berikut ini adalah tabel hasil dari uji normalitas.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pre-test</i> Eksperimen	0,940	30	0,089
<i>Post-test</i> Eksperimen	0,935	30	0,066
<i>Pre-test</i> Kontrol	0,939	30	0,087
<i>Post-test</i> Kontrol	0,949	30	0,156

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada data hasil belajar siswa (*pre-test* dan *post-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol > 0,05. Nilai signifikansi *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen sebesar 0,089 dan 0,066, sedangkan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol sebesar 0,087 dan 0,156. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa seluruh data hasil belajar siswa berdistribusi normal, sehingga selanjutnya dapat dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah kelompok sampel yang digunakan berasal dari populasi bervarians sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas yang diterapkan dalam penelitian ini adalah uji *Levene*. Hasil perhitungan uji homogenitas peneliti sajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Based on Mean</i>	0.446	1	58	0.507
<i>Based on Median</i>	0.128	1	58	0.722

<i>Based on Median and with adjusted df</i>	0.128	1	56587,00	0.722
<i>Based on trimmed mean</i>	0.441	1	58	0.509

Tabel di atas memperlihatkan bahwa nilai signifikansi hasil belajar siswa berdasarkan *mean* sebesar 0,507, berdasarkan *median* sebesar 0,722, berdasarkan *median* dengan penyesuaian derajat kebebasan sebesar 0,722, serta berdasarkan *trimmed mean* sebesar 0,509. Seluruh nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) > 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama (homogen). Maka, data dalam penelitian ini telah memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis. Jenis uji yang digunakan adalah *Independent Sample t-test*, dengan dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil uji

hipotesis disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Equal variances assumed</i>	0,446	0,507	4,121	58	0,000
<i>Equal variances not assumed</i>			4,121	57,762	0,000

Berdasarkan perhitungan uji *Independent Sample t-test* di atas, diperoleh data bahwa nilai t_{hitung} sebesar 4,121 dengan derajat kebebasan (df) 58 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Sementara itu, nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 adalah sebesar 2,001. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,121 > 2,001$) dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *flashcard* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V pada materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen (73,67) lebih tinggi dari pada kelas kontrol (61,33). Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *Independent Samples t-test* pada taraf signifikansi (Sig.) 0,05 menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} yaitu $4,121 > 2,001$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *flashcard* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelompok kontrol

yang menggunakan model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 060879 Medan Timur pada materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, I. A., Pangestu, D., & Erni, E. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(3), 442–449.
<https://doi.org/10.69693/ijim.v2i3.201>
- Andi Sulistio, N. H. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Purbalingga, Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Fahira, R., dkk. (2025). Effect of Making a Match Model, Flashcard Media and Motivation on Learning Outcomes. *Inovasi Kurikulum*, 22(3), 1885–1902.
- Imas Kurniasih, B. S. (2023). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Surabaya: Kata Pena.

- Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2021). *Model Pembelajaran IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (2024). *Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Lisna Sakinah, Fitri Nuraeni, T. Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Flashcard Digital Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 178–188.
- Ni Kadek Widiyanti. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Couple Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPAS Siswa Kelas V SD. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5(3), 246–254.
<https://doi.org/10.23887/mpi.v5i3.76682>
- 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. *Lempu PGSD*, 1(1), 107–113.
<https://doi.org/10.70713/lempu.v1i1.3343>
- Siregar, A., & Lumbanraja, R. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Flascard sebagai Stimulus Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 9(2), 217.
<https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i2.46833>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suprptomanto, J., & Zakiah, S. W. (2024). Analisis Permasalahan Pembelajaran IPAS pada Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Belaindika: Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*, 6(2), 199–204.