

**PENERAPAN MODEL MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA FLASHCARD
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF IPAS PADA SISWA
KELAS III SD NEGERI PANAİKANG KABUPATEN GOWA**

Herawaty Syam¹, Andi Makkasau², Widya Karmila Sari Achmad³

^{1,2,3}PGSD FIP Universitas Negeri Makassar

¹herawatisyam200204@gmail.com, ²andi.makkasau@unm.ac.id,

³wkarmila73@unm.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low cognitive learning outcomes of IPAS among third-grade students at Panaikang State Elementary School, Gowa Regency. This study aims to improve these learning outcomes through the application of the Make a Match model assisted by Flashcard media. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, where each cycle consists of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 30 people. Data collection techniques used were observation, testing, and documentation, while the data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive analysis techniques. In cycle I, the results of observations on the learning process were in the Sufficient (C) category and the results of the cognitive learning test were in the Sufficient (C) category. Meanwhile, in cycle II, the results of observations on the learning process improved to the Good (B) category and the results of the cognitive learning test also reached the Good (B) category. The conclusion of this study is that the application of the Make a Match model assisted by Flashcard media can improve the cognitive learning outcomes of IPAS among third-grade students at Panaikang State Elementary School, Gowa Regency.

Keywords: Make a Match, Flashcard, Cognitive Learning Outcomes, IPAS, Elementary School.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar kognitif IPAS pada siswa kelas III SD Negeri Panaikang Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar tersebut melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Flashcard*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 30 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Pada siklus I, hasil observasi proses pembelajaran berada dalam kategori Cukup (C) dan hasil tes belajar kognitif juga berada dalam kategori Cukup (C). Sementara itu, pada siklus II, hasil observasi proses pembelajaran meningkat menjadi kategori Baik (B) dan hasil tes belajar

kognitif juga mencapai kategori Baik (B). Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan model *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS pada siswa kelas III SD Negeri Panaikang Kabupaten Gowa.

Kata Kunci: *Make a Match, Flashcard, Hasil Belajar Kognitif, IPAS, Sekolah Dasar.*

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap fenomena alam dan kehidupan sosial di lingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menegaskan bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan mengembangkan potensi dirinya. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis serta mengaitkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS perlu dirancang secara sistematis agar mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara optimal.

Siswa kelas III termasuk dalam Fase B yang menuntut pencapaian kompetensi pemahaman konsep dasar IPAS. Salah satu materi penting pada fase ini adalah *Cerita dari Kampung Halaman*, dengan capaian pembelajaran bahwa siswa mampu mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, serta upaya pelestariannya. Materi ini menuntut siswa tidak hanya mengenal berbagai bentuk tradisi dan budaya di lingkungan sekitar, tetapi juga memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya serta cara menjaga dan melestarikannya. Keberhasilan pembelajaran materi ini sangat bergantung pada strategi pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam memahami dan mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III yang dilaksanakan pada Januari 2026 di SD Negeri Panaikang, Kabupaten Gowa, diperoleh informasi bahwa

proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh model pembelajaran yang kurang bervariasi dan cenderung berpusat pada guru. Guru menyampaikan materi secara langsung, sedangkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih terbatas.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, terlihat bahwa sebagian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, beberapa siswa berbicara dengan teman sebangku, serta hanya sedikit siswa yang aktif bertanya maupun mengemukakan pendapat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih tergolong rendah. Padahal, siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret yang membutuhkan pengalaman belajar melalui aktivitas langsung serta penggunaan media yang menarik untuk membantu pemahaman materi (Magdalena dkk., 2023).

Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar kognitif siswa, khususnya pada materi Bab 6 Topik A. Rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berimplikasi langsung terhadap capaian hasil

belajar siswa. Berdasarkan data hasil ulangan harian, siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai $\geq$ Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Dari jumlah 30 siswa, sebanyak 18 siswa (60%) mencapai ketuntasan dengan nilai $\geq$ KKM, sedangkan 12 siswa (40%) belum mencapai ketuntasan dengan nilai $<$ KKM. Jika dibandingkan dengan kriteria keberhasilan penelitian, yaitu sekurang-kurangnya 75% siswa mencapai nilai $\geq$ KKM, maka persentase tersebut masih belum memenuhi kriteria yang ditetapkan, sehingga menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa masih tergolong rendah.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Make a Match*. Model ini mendorong siswa untuk menemukan pasangan jawaban dari pertanyaan konsep melalui kegiatan mencocokkan kartu secara aktif dan menyenangkan (Afif dkk., 2025). Melalui penerapan model *Make*

a Match, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir, berdiskusi, dan membangun pemahaman bersama. Untuk mendukung efektivitas penerapan model tersebut, digunakan media *Flashcard* sebagai sarana penyajian konsep secara lebih konkret dan visual sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih sistematis. Dengan demikian, penerapan model *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas III.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model *Make a Match* berbantuan *Flashcard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian Sakinah dkk., (2024) membuktikan bahwa model *Make a Match* berbasis *Flashcard* digital memberikan hasil belajar IPA yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian Rahmawati dkk. (2024) menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar IPAS siswa kelas IV dari 31% menjadi 87% setelah penerapan model yang sama. Selain itu, penelitian Ni Made dkk. (2022) mengonfirmasi adanya pengaruh

signifikan model *Make a Match* berbasis *Flashcard* terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan. Sebagian besar penelitian dilakukan pada kelas yang lebih tinggi, yaitu kelas IV dan V, sehingga efektivitas model *Make a Match* berbantuan *Flashcard* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas III belum banyak dikaji secara empiris. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih menekankan pada peningkatan ketuntasan belajar secara umum dan belum secara spesifik menganalisis peningkatan hasil belajar kognitif sesuai dengan tuntutan Capaian Pembelajaran IPAS Fase B Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian berupa belum adanya kajian yang secara khusus meneliti penerapan model *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas III pada materi *Cerita dari Kampung Halaman*.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

kolaboratif yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di SD Negeri Panaikang, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan. Subjek dalam penelitian ini melibatkan satu orang guru kelas III selaku kolaborator dan seluruh siswa kelas III yang berjumlah 30 orang, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga instrumen utama, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Lembar observasi berbentuk *checklist* digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan model *Make a Match* berbantuan media *Flashcard*. Instrumen tes berupa tes hasil belajar kognitif berbentuk pilihan ganda dan uraian singkat pada mata pelajaran IPAS Bab 7 materi "Cerita dari Kampung Halaman" yang mencakup ranah kognitif mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3). Tes diberikan dalam bentuk *pre-test* di awal pertemuan sebelum tindakan dan *post-test* di akhir setiap

siklus. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran dan perangkat pembelajaran.

Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif diterapkan pada data hasil observasi aktivitas guru dan siswa untuk menggambarkan perkembangan proses pembelajaran dengan persentase ketercapaian. Di sisi lain, analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung rata-rata kelas serta persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila aktivitas guru dan siswa mencapai indikator minimal 75% dengan kualifikasi baik. Selanjutnya, hasil belajar kognitif dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah seluruh siswa mencapai nilai $\geq$ KKM yang ditetapkan

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian

Data awal kemampuan siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas III

SD Negeri Panaikang Kabupaten Gowa menunjukkan angka rata-rata ketuntasan klasikal yang masih sangat rendah, yaitu hanya 66,67% (20 siswa) yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM $\geq$ 75). Mengingat hasil belajar pra-tindakan tersebut belum memenuhi batas minimal ideal, peneliti mengupayakan perbaikan pembelajaran menggunakan model *Make a Match* berbantuan media *Flashcard*.

Pada Siklus I, penerapan model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* diuji cobakan untuk pertama kali. Berdasarkan evaluasi akhir kognitif (post-test I), tingkat ketuntasan hasil belajar siswa mengalami kenaikan dengan persentase sebesar 76,67% atau sebanyak 23 siswa berhasil tuntas. Walaupun indikator keberhasilan secara klasikal sudah tercapai, hasil tersebut dinilai belum optimal karena masih menyisakan 7 siswa (23,33%) dalam kategori belum tuntas. Hal ini disebabkan oleh kelemahan teknis, di mana guru belum maksimal mengarahkan alur model karena metode ini baru pertama kali diterapkan, sehingga kondisi kelas menjadi kurang tertib

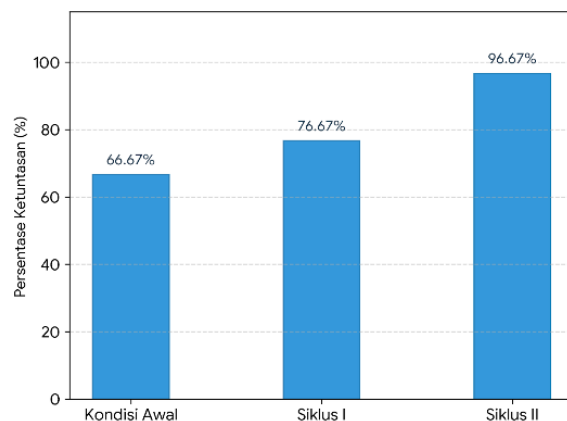
sewaktu siswa bergerak mencari pasangan kartu informasi.

Sebagai tindak lanjut, dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II. Peneliti menyusun rencana pembelajaran yang lebih matang dengan mempertegas aturan permainan guna mengendalikan ketertiban kelas, serta memaksimalkan pemberian motivasi, bimbingan, dan arahan agar siswa lebih fokus menguasai materi IPAS. Upaya perbaikan yang intensif ini membuahkan hasil yang sangat signifikan pada evaluasi akhir kognitif Siklus II (post-test II). Tercatat sebanyak 29 siswa (96,67%) berhasil mencapai kriteria tuntas dan hanya tersisa 1 siswa (3,33%) yang belum tuntas. Dengan capaian akhir yang sangat memuaskan tersebut, siklus tindakan dihentikan. Rangkuman data perkembangan hasil belajar kognitif siswa sejak kondisi awal hingga Siklus II disajikan secara sistematis dalam Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Tabel Data Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa Kelas III SD Negeri Panaikang Kabupaten Gowa

Data	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
Jumlah Siswa Tuntas	20	23	29
Persentase Ketuntasan	66,67 %	76,67 %	96,67 %

Untuk memberikan gambaran visual mengenai lonjakan persentase ketuntasan belajar secara klasikal, data pada tabel di atas diilustrasikan melalui grafik histogram pada Gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Grafik Histogram Persentase Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa Kelas III SD Negeri Panaikang Kabupaten Gowa

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama dua

siklus, penerapan model Make a Match berbantuan media Flashcard pada mata pelajaran IPAS materi Bab 7 Cerita dari Kampung Halaman di kelas III SD Negeri Panaikang Kabupaten Gowa menunjukkan adanya peningkatan kualitas proses pembelajaran. Peningkatan tersebut terlihat dari aktivitas guru dan aktivitas siswa yang mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Pada Siklus I, kualitas proses pembelajaran belum berjalan secara optimal karena siswa kelas III belum terbiasa dengan aturan permainan mencari pasangan kartu sehingga memicu kegaduhan di kelas. Selain itu, manajemen waktu guru belum berjalan secara efektif dan sebagian siswa masih kurang memperhatikan penguatan materi pada akhir pembelajaran. Kondisi tersebut tercermin dari hasil observasi aktivitas guru yang memperoleh persentase 57,14% dengan kategori kurang pada pertemuan I dan meningkat menjadi 66,67% dengan kategori cukup pada pertemuan II. Sejalan dengan hal itu, aktivitas siswa juga mengalami

peningkatan dari 52,38% dengan kategori kurang menjadi 61,90% dengan kategori cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I masih terdapat beberapa kendala teknis yang perlu diperbaiki agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Menindaklanjuti hasil refleksi bersama guru kelas sebagai observer, perbaikan langkah pembelajaran telah dilakukan pada Siklus II. Peneliti melakukan beberapa perbaikan mendasar, yaitu memperjelas dan mempertegas aturan permainan sebelum kartu dibagikan, meningkatkan bimbingan individual bagi siswa yang mengalami kesulitan berinteraksi dengan temannya, menetapkan alokasi waktu pembelajaran yang lebih efektif, serta memberikan *ice breaking* dan yel-yel kelompok untuk menjaga suasana kelas tetap kondusif dan tertib.

Perbaikan tindakan yang intensif tersebut berdampak pada meningkatnya kualitas proses secara tajam pada Siklus II. Aktivitas guru melesat menjadi 85,71% pada pertemuan I dan mencapai 95,24% pada pertemuan II. Sementara itu, aktivitas belajar siswa juga meningkat menjadi 76,19% pada pertemuan I

dan mencapai 85,71% pada pertemuan II dengan kategori Baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II mampu mendongkrak kualitas proses pembelajaran secara maksimal.

Secara teoretis, keberhasilan peningkatan kualitas proses ini sejalan dengan Teori Belajar Sosial Konstruktivistik Vygotsky yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial antara siswa dengan guru maupun teman sebaya. Selama proses pembelajaran, siswa terlibat aktif dalam mencari pasangan kartu, berdiskusi, bertukar pendapat, serta bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Dalam hal ini, guru telah berperan optimal memberikan bantuan bertahap (*scaffolding*) kepada siswa yang mengalami kesulitan sehingga mereka mampu menyelesaikan tugas dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD) (Achadah, 2025). Dengan demikian, proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (*teacher-centered*), tetapi memberikan kesempatan luas kepada siswa untuk membangun pemahamannya melalui interaksi sosial yang sehat.

Peningkatan kualitas proses tersebut berdampak langsung terhadap melonjaknya capaian hasil belajar kognitif IPAS siswa, mulai dari tingkat mengingat (C1), memahami (C2), hingga menerapkan (C3). Pada kondisi awal (*pre-test*), ketuntasan klasikal siswa baru mencapai 66,67% (20 dari 30 siswa tuntas). Setelah tindakan pada Siklus I (*post-test I*) yang berfokus pada ranah C1 dan C2 diterapkan, ketuntasan klasikal naik menjadi 76,67% dengan 23 siswa tuntas dan rata-rata kelas 84,77, meskipun masih menyisakan 7 siswa yang belum memenuhi KKM 75. Perbaikan tindakan dan perluasan target ke ranah C3 kemudian dilakukan pada Siklus II (*post-test II*). Hasilnya, belajar kognitif siswa melonjak drastis dengan ketuntasan klasikal mencapai 96,67% (29 siswa tuntas) dan rata-rata kelas sebesar 88,37. Karena capaian akhir ini telah melampaui indikator keberhasilan yang disyaratkan dalam penelitian ini yaitu sebesar 76%, maka tindakan resmi dihentikan dan dinyatakan berhasil sepenuhnya.

Keberhasilan ini secara teoretis dipengaruhi oleh kesesuaian tindakan dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia kelas III SD yang

berada pada tahap operasional konkret (Novitasari, 2023). Melalui media *flashcard* visual berbasis Canva, konsep budaya yang abstrak berhasil diubah menjadi konkret, sehingga aktivitas mencocokkan kartu dari tingkat C1 hingga C3 ini mampu mengalihkan siswa dari hafalan semata (*rote learning*) ke arah konstruksi penalaran logis secara aktif (Juhrodin, 2023).

Hasil penelitian ini juga sangat sesuai dengan konsep dasar model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Flashcard*. Model *Make a Match* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan mencocokkan pasangan kartu, berdiskusi, dan bekerja sama dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan. Setyorini (2019) menyatakan bahwa partisipasi aktif siswa dalam model *Make a Match* memberikan pengaruh positif terhadap efektivitas pembelajaran karena siswa membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna. Selanjutnya, Maulidah dkk. (2021) menjelaskan bahwa *Flashcard* merupakan media visual yang praktis, mudah digunakan, dan menarik bagi

siswa sekolah dasar. Sementara itu, Razanah (2020) juga menegaskan bahwa penerapan model *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* dapat meningkatkan pemahaman siswa karena mereka terlibat langsung dalam kegiatan membaca, menghafal, dan mencocokkan informasi.

Di samping menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (*fun learning*) dan meningkatkan motivasi, temuan penelitian tindakan kelas ini telah memperkuat hasil penelitian terdahulu oleh Rahmawati dkk. (2024), Sakinah dkk. (2024), serta Ni Made dkk. (2022) yang membuktikan efektivitas kombinasi model ini dibanding metode ceramah konvensional. Dengan demikian, seluruh rangkaian hasil dari Siklus I dan Siklus II ini secara nyata telah membuktikan hipotesis tindakan yang diajukan dan berhasil mengubah pembelajaran IPAS menjadi interaktif serta berpusat pada siswa (*student-centered*) sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* terbukti efektif

meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas III SD Negeri Panaikang Kabupaten Gowa. Peningkatan ini ditunjukkan oleh perkembangan aktivitas guru dan siswa yang mengalami kenaikan positif dari kategori kurang dan cukup pada siklus I menjadi kategori baik hingga sangat baik pada siklus II. Sejalan dengan perbaikan proses tersebut, ketuntasan klasikal hasil belajar kognitif siswa juga mengalami lonjakan yang signifikan mulai dari kondisi awal, siklus I, hingga siklus II.

Dengan demikian, penerapan kombinasi model dan media pembelajaran ini secara nyata telah berhasil melampaui target keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achadah, A. (2025). *Cooperative Learning Implementasi Model-Model Pembelajaran* (C. Mustofa (ed.); Cetakan 1). Nafal Publishing.
- Afif, M. M., Purbasari, I., & Kamal, J. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Pakapin untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri

- Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar. *Journal of Science and Education Research*, 4(2), 14–20.
<https://doi.org/10.62759/jsr.v4i2.204>
- Juhrocin, U. (2023). *TAKSONOMI ANDERSON Revisi atas Taksonomi Bloom (Terjemahan)* (Terjemah a). Jim-Zam Co.
- Made, N., Prasista, A., Wiyasa, I. K. N., & Sastra, G. N. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V*. 3(3), 314–321.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mpi.v3i3.60239>
- Magdalena, I., Nurchayati, A., & Rizkiyanah, P. (2023). *Perkembangan Kognitif Peserta Didik Pada Siswa Kelas 3 SDN Pakulonan 2*. 3(2), 141–146.
- Maulidah, R., Satianingsih, R., & Yustitia, V. (2021). *Pengaruh Media Flash Card Terhadap Keterampilan Berhitung Siswa Kelas III Materi Operasi Bilangan*. 8, 7–14.
- Novitasari, K. (2023). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (p. 37).
- Rahmawati, S., Hikmawati, U., & Andi, Y. (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*. 1(01), 107–113.
<https://journal.unm.ac.id/index.php/lempu>
- Razanah, R. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbasis Flashcard terhadap Kemampuan Menulis Teks Iklan Oleh Siswa Kelas VIII SMP PAB 9 Klambir V Tahun* (p. 76). Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Sakinah, L., Nuraeni, F., & Yogiarni, T. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Flashcard Digital Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ipa Siswa Sekolah Dasar*. 09(September), 839–845.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.14842>
- Setyorini, T. (2019). *Keefektifan Model Make A Match Berbantuan Flash Card Terhadap Hasil Belajar Ips* (P. 150). Universitas Negeri Semarang.