

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS

Annisaa' Fitri Aprillia<sup>1\*</sup>, Indah Wahyu Puji Utami<sup>1</sup>, Joko Sayono<sup>1</sup>, Aditya Nugroho Widiadi<sup>1</sup>

Departemen Sejarah, Universitas Negeri Malang<sup>1</sup>

Email: [annisaa.fitri.2507318@students.um.ac.id](mailto:annisaa.fitri.2507318@students.um.ac.id)\*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar IPS materi Organisasi Pergerakan Nasional pada siswa kelas VIII SMPN 1 Turi Lamongan. Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi dan pemahaman kognitif siswa yang cenderung menganggap sejarah sebagai materi hafalan yang membosankan. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Populasi siswa kelas VIII terdiri dari kelas VIII A – VIII I, tetapi sampel yang dipilih menggunakan *purposive sampling* kemudian dipilih sampel penelitian terdiri dari 60 siswa yang terbagi menjadi kelas VIII G sebagai kelompok eksperimen dan VIII H sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes pilihan ganda yang telah divalidasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* dan *uji N-gain score*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar, dibuktikan dengan rata-rata *N-gain score* kelas eksperimen sebesar 78,53% (efektif) yang jauh melampaui kelas kontrol sebesar 44,14% (kurang efektif). Simpulan penelitian ini adalah penggunaan model *Make a Match* secara signifikan berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar IPS melalui aktivitas belajar yang interaktif dan dinamis.

**Kata Kunci :** *Make a Match*, Hasil Belajar IPS, Organisasi Pergerakan Nasional.

### Abstract

*This study aims to analyze the effect of the Make a Match learning model on the learning outcomes of the National Movement Organization Social Studies material for eighth-grade students of SMPN 1 Turi Lamongan. The main problem in this study is the low motivation and cognitive understanding of students who tend to consider history as boring memorization material. The research method used is quantitative with a quasi-experimental design. Sampling then selected a research sample consisting of 60 students divided into class VIII G as the experimental group and VIII H as the control group. The data collection technique used a validated multiple-choice test instrument. Data analysis was carried out using paired sample t-test and N-gain score test. The results showed that the application of the Make a Match model had a significant effect on learning outcomes, evidenced by the average N-gain score of the experimental class of 78.53% (effective) which far exceeded the control class of 44.14% (less effective). The conclusion of this study is that the use of the Make a Match model significantly influences Social Studies learning outcomes through interactive and dynamic learning activities.*

**Key Words :** *Make a Match*, Social Studies Learning Outcomes, National Movement Organization.

### PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya pada muatan sejarah di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), memiliki peran krusial dalam membentuk kesadaran sejarah dan karakter kebangsaan siswa [1]. Sayangnya, proses transfer pengetahuan ini seringkali dihadapkan pada tantangan hasil belajar kognitif siswa di kelas [2]. Materi sejarah kerap

dikonstruksikan oleh siswa sebagai mata pelajaran yang banyak hafalan informasi faktual maupun konseptual semata [3] dan terkadang dianggap sebagai materi yang sulit [4]. Dominasi metode pengajaran konvensional seperti ceramah satu arah yang masih mendominasi ruang kelas membuat materi tersebut tidak tersampaikan dengan optimal. Akibatnya, kondisi pembelajaran terasa pasif, monoton,

dan membosankan bagi siswa yang membutuhkan stimulasi belajar yang interaktif [5].

Tantangan ini sangat terasa nyata pada materi Organisasi Pergerakan Nasional. Karakteristik kompetensi dasar pada materi ini mengharuskan siswa untuk tidak sekedar menghafal narasi, tetapi juga memahami kronologi peristiwa, menganalisis peran tokoh-tokoh penting, serta membedakan berbagai asas dan ideologi perjuangan dari masing-masing organisasi [6]. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VIII SMPN 1 Turi Lamongan, ditemukan permasalahan berupa rendahnya pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Banyak siswa yang mengalami miskonsepsi dalam mengaitkan antara tokoh pendiri dengan organisasinya, serta gagal membedakan tujuan pergerakan kooperatif dan non-kooperatif. Akibatnya, ketuntasan nilai secara klasikal masih rendah dan belum melampaui KKM yang ditetapkan sekolah.

Guna menguji efektivitas strategi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar pada materi yang kompleks, penelitian ini menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Pemilihan model ini didasarkan pada karakteristiknya yang mampu memfasilitasi interaksi aktif dan keterlibatan siswa dalam mengonstruksi pemahaman materi sejarah. Model ini memfasilitasi siswa untuk mencari pasangan kartu yang berisi konsep pertanyaan dan jawaban dalam batasan waktu tertentu melalui skema permainan edukatif [7]. Melalui aktivitas ini, materi sejarah diinternalisasi dengan cara yang jauh lebih interaktif. Pendekatan ini mengacu pada teori belajar konstruktivisme sosial yang menekankan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam mengonstruksi pengetahuannya sendiri melalui interaksi multi-arah dengan teman sebaya akan

menghasilkan retensi memori dan pemahaman konsep yang jauh lebih bermakna dibandingkan pembelajaran individual [8].

Beberapa penelitian terdahulu bahwa keunggulan model *Make a Match* sesungguhnya telah didukung oleh berbagai temuan terdahulu. Model pembelajaran *Make a Match* terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari pre-test ke post-test dan memiliki dampak yang tinggi [9]. Lalu, selain meningkatkan aspek kognitif, model ini juga mampu mendorong keterlibatan aktif, interaksi sosial, dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran [10]. Sejalan penerapan *Make a Match* yang dipadukan dengan strategi pembelajaran berdiferensiasi juga efektif karena dapat mengakomodasi perbedaan kemampuan, minat, dan gaya belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan [11]. Di sisi lain, model ini dapat menjadi solusi atas berbagai kendala pembelajaran seperti banyaknya jumlah siswa dan kurangnya pengembangan sikap sosial karena terbukti mampu meningkatkan kompetensi sikap dan pengetahuan siswa secara signifikan. Dengan demikian, meskipun penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas, penerapan spesifik model ini dalam desain *quasi-experimental* yang membandingkan secara langsung dua kelas serta pengujian efektivitasnya secara spesifik menggunakan uji *N-Gain Score* masih menjadi celah penelitian yang sangat diperlukan dikaji lebih lanjut guna membuktikan konsistensi keberhasilan model tersebut.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar IPS materi Organisasi Pergerakan

Nasional pada siswa kelas VIII SMPN 1 Turi. Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan mampu memperkaya bacaan atau literatur mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi rujukan aplikatif bagi pendidik dalam mendesain pembelajaran sejarah yang inovatif. Mengacu pada landasan teori dan rumusan masalah, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 1 Turi Lamongan pada materi Organisasi Pergerakan Nasional.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Turi, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur pada tahun 2024. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan rancangan kegiatan eksperimen semu (*Quasi-experimental Design*) guna mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Make a Match*. Adapun ruang lingkup atau objek penelitian ini difokuskan pada hasil belajar IPS materi Organisasi Pergerakan Nasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 1 Turi Lamongan tahun ajaran 2023/2024 yang tersebar dalam sembilan kelas, mulai dari kelas VIII A hingga VIII I. Teknik pengambilan sampel didasarkan pada pertimbangan kesetaraan karakteristik subjek, termasuk rata-rata nilai hasil belajar IPS yang serupa dan jumlah siswa yang homogen antar kelas. Sampel penelitian terdiri dari 60 siswa kelas VIII G dan H SMPN 1 Turi yang terbagi menjadi kelas VIII G sebagai kelompok eksperimen dan VIII H sebagai kelompok kontrol.

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini memanfaatkan bahan dan alat utama berupa modul ajar serta media set kartu *Make a Match*. Dalam pelaksanaannya,

dipergunakan teknik pengumpulan data berupa tes tertulis untuk mengukur hasil belajar sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) perlakuan. Sebelum penggunaan, instrumen tes ini akan diuji validitas dan reliabilitasnya.

Sebelum penggunaan instrumen tes ini telah melalui tahap uji validitas. Pengujian validitas yang digunakan adalah validitas isi (*content validity*) melalui *expert judgment* atau penilaian ahli yang melibatkan guru mata pelajaran IPS SMPN 1 Turi [12]. Berdasarkan hasil telaah ahli, instrumen tes dinyatakan valid, representatif mewakili materi Organisasi Pergerakan Nasional, dan reliabel untuk digunakan sebagai alat ukur hasil belajar siswa. Instrumen tes diukur menggunakan pedoman penskoran dimana jawaban benar bernilai 1 dan salah bernilai 0, yang kemudian dikonversi ke dalam skala nilai 0-100.

Analisis deskriptif dipakai guna menghitung rata-rata dan standar deviasi data. Selanjutnya, teknik analisis penelitian menggunakan uji *paired sample t-test* untuk menguji hipotesis dan uji *N-gain score* guna mengetahui tingkat efektivitas pengaruh model pembelajaran *Make a Match* pada hasil belajar IPS siswa. Di samping hal tersebut, pengujian normalitas dengan *Shapiro-Wilk* dan homogenitas dengan *Levene's test* merupakan persyaratan wajib sebelum analisis lebih lanjut dilakukan. Berdasarkan rumusan masalah dan teori, penelitian ini menguji hipotesis yakni adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar IPS siswa materi Organisasi Pergerakan Nasional.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis deskriptif dilakukan sebelum menganalisis pengujian hipotesis lebih lanjut, penting untuk melihat data deskriptif yang telah dikumpulkan dari hasil belajar

siswa (sebelum dan sesudah perlakuan) serta perbandingan tingkat efektivitasnya.

**Tabel 1. *N-Gain Score***

| No    | N  | Mean % | Min   | Max   | Ket            |
|-------|----|--------|-------|-------|----------------|
| Eksp  | 30 | 78,53  | 65,00 | 92,86 | Efektif        |
| Kontr | 30 | 44,14  | 23,08 | 67,11 | Kurang Efektif |

Sumber: Data Diolah Peneliti

Tabel 1 menunjukkan nilai rata-rata (*mean*), nilai minimum, maksimum hingga jumlah sampelnya (*N*) untuk presentase peningkatan hasil belajar (*N-Gain*) pada masing-masing kelompok. Pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Make a Match* rata-rata peningkatan hasil belajar siswa tercatat sangat tinggi, yaitu sebesar 78,53% dengan nilai maksimal mencapai 92,86. Sementara itu, kelompok yang menggunakan metode konvensional berbasis media *PowerPoint* (PPT) memperoleh rata-rata *N-gain score* sebesar 44,14% dengan skor minimal 23,08. Secara deskriptif, perolehan ini menunjukkan adanya perbedaan capaian hasil belajar yang signifikan antara dua kelompok. Hasil tersebut mengidentifikasikan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* memiliki tingkat efektivitas yang lebih tinggi dalam mempengaruhi hasil belajar IPS dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional.

Selanjutnya dilakukan analisis inferensial, Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dilakukan pengujian prasyarat yakni uji normalitas dan homogenitas agar dapat dipastikan datanya memiliki distribusi yang normal dan varians yang homogen.

**Tabel 2. Hasil Pengujian Normalitas**

|         |         | Kelas       | statistika | df | Sig. |
|---------|---------|-------------|------------|----|------|
| Hasil   | Eks     | <i>Pre</i>  | .953       | 30 | .203 |
| Belajar | perimen | <i>Post</i> | .948       | 30 | .148 |
|         |         | <i>Pre</i>  | .939       | 30 | .087 |

Kon Post .934 30 .061  
trol

Sumber: Data Diolah Peneliti

Mengacu pada Tabel 3, pengujian normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* menghasilkan signifikansi (*Sig.*) > 0,05 untuk seluruh variabel. Adapun rincian signifikansinya adalah *Pretest* Eksperimen (0,203) dan *Posttest* Eksperimen (0,148) sedangkan pada *Pretest* Kontrol (0,087) dan *Posttest* Kontrol (0,061). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua variabel berdistribusi normal.

**Tabel 3. Hasil Pengujian Homogenitas**

|       |                                                 | <i>Levene</i> | <i>df1</i> | <i>df2</i> | <i>Sig.</i> |
|-------|-------------------------------------------------|---------------|------------|------------|-------------|
| Hasil | Mean                                            | 2.586         | 3          | 116        | .056        |
| Belaj | Median                                          | 2.402         | 3          | 116        | .071        |
| ar    | Median and with adjusted <i>df</i> trimmed mean | 2.402         | 3          | 104.491    | .072        |
|       |                                                 | 2.616         | 3          | 116        | .054        |

Sumber: Data Diolah Peneliti

Berdasarkan pengujian homogenitas menggunakan uji *Levene's Test (Based on Mean)* pada Tabel 3, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,056. Perolehan tersebut mengindikasikan nilai > 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa varians data hasil belajar antarkelompok adalah homogen. Karena syarat normalitas dan homogenitas terpenuhi data dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan uji *Paired Sample t-test*.

**Tabel 4. Uji *Paired Sample t-test***

|        | Kolom A                                                      | Mean   | <i>t</i> | <i>Sig. (2-tailed)</i> |
|--------|--------------------------------------------------------------|--------|----------|------------------------|
| Pair 1 | Pretest Kelas Eksperimen - <i>Post test</i> Kelas Eksperimen | -      | -        | .000                   |
|        |                                                              | 49.200 | 95.939   |                        |
| Pair 2 | Pretest Kelas Kontrol - <i>Post test</i> Kelas Kontrol       | -      | -        | .000                   |
|        |                                                              | 28.567 | 16.636   |                        |

Sumber: Data Diolah Peneliti

Hasil uji *Paired Sample t-test* pada Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)*

pada pasangan kelas eksperimen maupun kelas kontrol adalah 0,000. Karena nilai signifikansi  $<0,05$  hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh dan peningkatan hasil belajar yang signifikan dari sebelum dan sesudah perlakuan pada kedua kelas. Namun, jika disilangkan dengan data deskriptif *N-Gain* sebelumnya pada tabel 1 terbukti bahwa model *Make a Match* memberikan pengaruh peningkatan yang jauh lebih signifikan dan efektif dibandingkan metode konvensional.

**a. Pengaruh Model *Make a Match* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa**

Berdasarkan hasil analisis inferensial, penerapan model pembelajaran *Make a Match* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII G SMPN 1 Turi. Temuan ini didukung oleh perolehan rata-rata *N-Gain Score* kelas eksperimen sebesar 78,53% yang bisa dikatakan (Efektif) berbanding terbalik dengan kelas kontrol yang hanya mencapai 44,14% (kurang efektif). Keberhasilan pada ranah kognitif ini menunjukkan bahwa model *Make a Match* mampu membantu siswa dalam menuntaskan indikator pembelajaran materi Organisasi Pergerakan Nasional secara lebih optimal.

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang membuktikan konsistensi keampuhan model *Make a Match* pada mata pelajaran IPS di berbagai jenjang. Relevansi terdekat terlihat pada penelitian di SMPN 1 Trimurjo dimana penggunaan model ini terbukti memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar IPS kelas VIII dengan tingkat ketuntasan peserta didik mencapai 80% dan nilai *t*-hitung melampaui *t*-tabel [13]. Sejalan dengan tingginya capaian efektivitas di SMPN 1 Turi, penelitian yang dilakukan

di SMPN Kendari menunjukkan bahwa penerapan strategi inovatif ini sukses mendongkrak ketuntasan belajar IPS secara drastis dari yang awalnya hanya 30% menjadi 100% [14]. Peningkatan hasil belajar tersebut berkorelasi langsung dengan temuan di SMPN 2 Taluditi dimana tingkat aktivitas belajar siswa turut melonjak tajam dari 15% menjadi 84,72% [15]. Fakta ini menegaskan bahwa keberadaan unsur permainan edukatif dalam *Make a Match* tidak hanya merangsang pemahaman kognitif, tetapi juga memfasilitasi aktivitas fisik dan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Meskipun penerapannya membutuhkan ruang kelas yang cukup luas agar siswa bisa gerak saat mencari pasangan kartu, model pembelajaran kooperatif ini terbukti efektif dalam mengubah pembelajaran IPS yang awalnya pasif menjadi aktif, dinamis, dan menyenangkan [16]. Keberhasilan ini selaras dengan pandangan [17] yang menyatakan bahwa hasil belajar harus mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. *Make a Match* terbukti mampu menyentuh ketiga ranah tersebut secara berkesinambungan. Kognitif siswa meningkat hingga level pemahaman C2 dan aplikasi C3. Secara afektif, terbangun sikap kerja sama dan secara psikomotorik pergerakan mencari kartu menciptakan pengalaman belajar yang konkret.

**b. Implementasi Model *Make a Match* dalam Pembelajaran**

Aktivitas belajar yang dinamis merupakan faktor penentu keberhasilan transfer pengetahuan pada mata pelajaran IPS. Data observasi implementasi model *Make a Match* di kelas VIII G mengacu pada sembilan langkah sintaks yang sudah diadaptasi [18]. Pada pelaksanaannya, peneliti mengawali pembelajaran dengan

mempresentasikan materi Organisasi Pergerakan Nasional dan memberikan tugas prabaca agar siswa memiliki bekal pemahaman awal. Selanjutnya, siswa dipecah menjadi dua kelompok yaitu A dan B, lalu diinstruksikan untuk saling berhadapan. Peneliti kemudian membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B. Setelah menginformasikan batasan waktu maksimal, peneliti menginstruksikan seluruh anggota kelompok A untuk bergerak mencari pasangannya di kelompok B. Jika sudah menemukan pasangan yang dirasa cocok, siswa diwajibkan segera melaporkan diri kepada peneliti untuk dicatat pada lembar penilaian.

Ketika alokasi waktu habis, peneliti menghentikan pencarian dan menginstruksikan siswa yang belum mendapat pasangan untuk berkumpul secara tersendiri. Memasuki tahap evaluasi, peneliti memanggil satu persatu pasangan untuk mempresentasikan hasil temuan siswa di kelas. Sementara itu, pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan bertugas memperhatikan serta memberikan tanggapan terkait kecocokan kartu tersebut. Setelah itu, peneliti memberikan konfirmasi dan penguatan terkait kebenaran pasangan kartu tersebut sesuai dengan buku teks, lalu memanggil pasangan berikutnya hingga seluruh kelompok selesai melakukan presentasi.

Melalui observasi terhadap sintaks tersebut, terungkap beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya di lapangan. Keunggulan utamanya terletak pada terciptanya suasana belajar yang dinamis dan kompetitif [19]. Proses pergerakan fisik antar siswa terbukti efektif memecah kebakuan kelas dan

mencegah rasa jenuh, sementara tahap presentasi melatih keberanian dan sportifitas. Karakteristik materi sejarah yang pada berhasil ditaklukan melalui pengulangan konsep tanpa sadar layaknya sedang bermain [20]. Namun demikian, model ini juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diantisipasi. Penerapan *Make a Match* menuntut manajemen waktu yang sangat ketat dan ruang kelas yang luas agar pergerakan siswa saat mencari kartu tidak memicu kegaduhan yang mengganggu kelas lain. Selain itu, siswa yang tidak mendapatkan pasangan berpotensi merasa terisolasi atau kurang percaya diri, sehingga guru harus ekstra sigap dalam memberikan pendampingan dan konfirmasi yang merangkul seluruh pihak di akhir sesi. Secara keseluruhan, perpaduan evaluasi ini menunjukkan bahwa *Make a Match* adalah strategi inovatif yang sangat direkomendasikan jika diiringi dengan pengelolaan kelas yang baik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terbukti memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS materi Organisasi Pergerakan Nasional pada siswa kelas VIII SMPN 1 Turi. Hal ini menjawab hipotesis penelitian yang dibuktikan melalui uji *Paired Sample t-test* dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  serta perolehan rata-rata *N-Gain Score* kelas eksperimen sebesar 78,53% (efektif) yang jauh lebih unggul dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 44,14% (kurang efektif). Secara praktis, implementasi sintaks *Make a Match* tidak hanya mendongkrak capaian kognitif siswa secara drastis tetapi juga berhasil memecah suasana kelas melalui aktivitas fisik dan

pencarian kartu yang dinamis. Meskipun penerapan model ini menuntut guru untuk memiliki manajemen waktu yang baik dan ruang kelas yang memadai untuk mengantisipasi kegaduhan, keunggulannya dalam menaklukkan materi sejarah yang padat melalui *Joyful learning* terbukti sangat efektif. Oleh karena itu, *Make a Match* merupakan strategi inovatif yang sangat direkomendasikan untuk mengatasi kejenuhan dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Susilo, Y. Budi, M. A. Kuwoto, dan H. Purwata, "Pentingnya Kesadaran Sejarah dalam Membangun Identitas dan Karakter Bangsa," *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, vol. 7, no. 1, hlm. 1–12, Jan 2025, doi: 10.31540/sindang.v7i1.3198.
- [2] H. Hidayat, B. Afia, M. Yessari, dan Z. Yeni, "Mengatasi Kejenuhan dan Mengoptimalkan Transfer dalam Proses Belajar dengan Strategi Efektif untuk Peningkatan Prestasi Akademik," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, vol. 11, no. 02, hlm. 303–313, Jun 2025, doi: 10.36989/didaktik.v11i02.6548.
- [3] M. K. Rahmad Fauzi., "Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning terhadap Hasil Belajar Sejarah pada Materi Pokok Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Sibabangun oleh: Maryuki Sianturi," *JURNAL PENDIDIKAN IPS*, vol. 1, no. IIg, hlm. 1806–1806, Des 2017.
- [4] A. N. Widiadi, S. J. Shep, L. Ayundasari, W. D. Sulistyono, A. Subekti, dan I. M. Lim, "Indonesian's Pre-service History Teachers' Perspectives on Teaching Difficult History in The Framework of Peace Education," *Kasetsart Journal of Social Sciences*, vol. 46, no. 4, hlm. 460423–460423, 2025.
- [5] F. D. Ayshara dan K. Kamil, "Pemanfaatan Media Interaktif untuk Mengatasi Kejenuhan Siswa dalam Pembelajaran PAI Di SD Citra Indonesia," *Innovative: Journal Of Social Science Research*, vol. 5, no. 2, hlm. 3053–3066, Apr 2025, doi: 10.31004/innovative.v5i2.18677.
- [6] Y. B. P. Santosa, "Problematisasi dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah di Sekolah Menengah Atas Kota Depok," *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, vol. 3, no. 1, hlm. 30–36, Mei 2017, doi: 10.30870/candrasangkala.v3i1.2885.
- [7] A. O. Nabila, Yulianti, dan S. A. Widodo, "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make a Match Berbantuan Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas 3 Mata Pelajaran IPAS," *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama*, vol. 2, no. 1, hlm. 35–47, Feb 2025.
- [8] K. A. Astiti dkk., *Teori Psikologi Konstruktivisme*. Nilacakra, 2024.
- [9] F. Kananda, "Pengaruh Penerapan Model Make a Match terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 02, hlm. 447–455, Jun 2025, doi: 10.23969/jp.v10i02.27071.
- [10] D. A. Marhayani dan F. Wulandari, "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make-A Match dalam Meningkatkan Kompetensi Sikap Siswa dan Kompetensi Pengetahuan Siswa pada Pelajaran IPS," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, vol. 4, no. 1, hlm. 80–85, Apr 2020, doi: 10.23887/jisd.v4i1.24047.
- [11] M. Mas'ad dan R. R. Aliyyah, "Strategi Pembelajaran

- Berdiferensiasi dengan Model Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *eL-Muhbib jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan dasar*, vol. 9, no. 1, hlm. 205–215, Jun 2025, doi: 10.52266/el-muhbib.v9i1.4505.
- [12] M. Ulfah, D. Darmansyah, dan R. Rehani, “Instrumen Pengujian Produk Pembelajaran(Pengujian Validitas, Praktikalitas, Efektivitas),” *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, vol. 3, no. 1, hlm. 43–51, Sep 2025.
- [13] L. Annisa dan W. Wakijo, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbasis Masalah terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Trimurjo,” *Promosi: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, vol. 7, no. 1, Jun 2019, doi: 10.24127/pro.v7i1.2043.
- [14] S. Maryam, “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 5 Kendari melalui Strategi Make a Match,” *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, vol. 6, no. 2, hlm. 411–432, Jul 2022, doi: 10.26811/didaktika.v6i2.677.
- [15] F. R. Paneo, “Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Make a Match pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Taluditi Tahun Ajaran 2017/2018,” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, vol. 5, no. 1, hlm. 25–30, Mar 2020, doi: 10.37905/aksara.5.1.25-30.2019.
- [16] K. P. Wibowo dan M. Marzuki, “Penerapan Model Make a Match Berbantuan Media untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS,” *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, vol. 2, no. 2, hlm. 158–169, Sep 2015, doi: 10.21831/hsjpi.v2i2.7667.
- [17] P. D. B. Nurgiyantoro, P. D. M. Suryaman, A. R. M.Pd, dan T. Media, *Panduan Penyusunan Perangkat Asesmen Berpikir Aras Tinggi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Tidar Media, 2022.
- [18] D. H. Aliputri, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, vol. 2, no. 1A, hlm. 70–77, Apr 2018, doi: 10.21067/jbpd.v2i1A.2351.
- [19] R. Amalia dan U. Umbara, “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Match Card terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa,” *Didactical Mathematics*, vol. 7, no. 2, hlm. 496–504, 2025.
- [20] C. N. Kesumaningrum dan A. Syachruraji, “Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dan Ekspositori pada Konsep Energi,” *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, vol. 2, no. 2, hlm. 181–191, Sep 2016, doi: 10.30870/jpsd.v2i2.797.