

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD NEGERI NAWANGSASI

Alfian Nurdin¹⁾, Satinem²⁾, R. Angga Bagus Kusnanto³⁾

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Silampari^{1,2,3}
alfiannurdin47@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil belajar siswa dari penerapan model pembelajaran *make a match* dengan bantuan media kartu bergambar pada siswa kelas V di SD Negeri Nawangsasi khususnya dalam mata pelajaran IPA. Metode penelitian yang digunakan adalah Pre-Eksperimental Design dengan pola One-Group Pre-test and Post-test. Populasi penelitian terdiri dari 25 siswa kelas V di SD Negeri Nawangsasi, dengan semua siswa menjadi sampel penelitian menggunakan teknik sampling jenuh. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner berbentuk pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam rata-rata hasil belajar siswa, dari 50,29 menjadi 72,76, dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 80%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan media kartu bergambar secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPA. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada guru dan sekolah untuk menerapkan model pembelajaran *make a match* dengan media kartu bergambar sehingga siswa lebih mudah memahami materi, yang secara tidak langsung akan meningkatkan hasil belajar siswa

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Kartu Bergambar, *Make a Match*.

ABSTRACT

This research aims to analyze the learning outcomes of students through the implementation of the Make a Match learning model using picture cards in fifth-grade students at Nawangsasi Public Elementary School, specifically in the subject of Science. The research method used was a Pre-Experimental Design with a One-Group Pre-test and Post-test pattern. The research population consisted of 25 fifth-grade students at Nawangsasi Public Elementary School, with all students being selected as research samples using a saturated sampling technique. The instrument used was a multiple-choice questionnaire that had been tested for validity and reliability. The results of the research showed a significant improvement in the average learning outcomes of students, from 50.29 to 72.76, with a learning mastery level of 80%. Thus, it can be concluded that the implementation of the Make a Match learning model with the use of picture cards significantly enhances students' learning outcomes, especially in the subject of Science. The findings of this research are expected to provide recommendations for teachers and schools to implement the Make a Match learning model with picture cards, enabling students to better understand the material, ultimately leading to improved learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Picture Cards, *Make a Match*.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah sebuah sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling terkait. Komponen-komponen tersebut mencakup tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Para guru perlu mempertimbangkan keempat komponen pembelajaran ini saat memilih dan menentukan model pembelajaran yang akan digunakan. Dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih efektif. Lingkungan belajar yang kondusif sangat penting bagi siswa agar dapat memfokuskan diri dalam proses belajar. Dengan demikian, belajar akan mencapai hasil yang baik dan terjadi peningkatan dalam hasil belajar siswa (Adisel et al., 2022).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memegang peranan yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD). Mengingat pentingnya pelajaran IPA, peningkatan hasil belajar dalam mata pelajaran ini menjadi tujuan utama dalam proses pembelajaran (Nikmatin Mabsutsah & Yushardi, 2022). Namun, dalam praktiknya, para guru sering menghadapi berbagai tantangan yang menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal bagi siswa. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah kesulitan dalam memilih model pembelajaran yang efektif dan mampu menarik minat serta perhatian siswa terhadap materi pembelajaran IPA. Oleh karena itu, sangatlah penting untuk melakukan penelitian yang berfokus pada penerapan model pembelajaran yang inovatif dan dilengkapi dengan penggunaan media kartu bergambar (Nasution, 2017).

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam model ini, siswa dihadapkan pada tugas memadankan konsep-konsep IPA dengan gambar yang sesuai. Penggunaan media kartu bergambar dalam model ini diharapkan dapat memfasilitasi pemahaman siswa secara visual dan meningkatkan motivasi belajar (Aen & Kuswendi, 2020). Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan. Media kartu bergambar dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran dengan memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak melalui gambar, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan. Selain itu, media kartu bergambar juga memfasilitasi proses belajar-mengajar yang kreatif dan interaktif. Siswa dapat aktif terlibat dalam kegiatan memadankan konsep-konsep dengan gambar yang sesuai, sehingga memperkuat pemahaman secara aktif (Suprpta, 2020).

Berdasarkan hasil survei awal yang peneliti lakukan pada siswa di SD Negeri Nawangsasi, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menjaga konsentrasi, kurang memperhatikan, dan kurang antusias saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran cenderung berlangsung dalam satu arah tanpa melibatkan partisipasi aktif dari siswa. Selain itu, siswa juga merasa bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan terasa membosankan dan kurang menarik. Minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran menurun disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini diperparah lagi oleh hasil nilai ulangan harian siswa, terutama dalam pembelajaran IPA, di mana sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) IPA yang ditetapkan sebesar 65. Rata-rata nilai yang diperoleh adalah 56,4. Dari 25 siswa persentase siswa yang berhasil mencapai nilai KKM adalah sebanyak 40% (10 orang) sedangkan siswa yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 60% (15 orang). Data ini

mengindikasikan bahwa masih ada sejumlah siswa yang belum mencapai tingkat pencapaian yang diharapkan dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penting dilakukannya penelitian terkait penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu bergambar terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri Nawangsasi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan kategori *One-Group Pre-test and Post-test*. Metode ini mengharuskan pengumpulan data sebelum dan setelah intervensi dilakukan pada kelompok yang sama tanpa kelompok pembandingan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Nawangsasi dengan populasi sebanyak 25 siswa kelas V yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh yang berarti semua anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner berbentuk pilihan ganda sebanyak 21 soal yang telah dilakukan uji validitas dan reabilitas. Dengan demikian, seluruh siswa kelas V di SD Negeri Nawangsasi menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini. Selanjutnya data akan dikumpulkan sebelum dan setelah intervensi dilakukan untuk menganalisis kemajuan dan dampak dari penggunaan model pembelajaran *make a match* dengan media kartu bergambar dalam pembelajaran IPA.

HASIL PENELITIAN

Pre-Test

Pelaksanaan *pre-test* dilakukan pada pertemuan pertama yaitu pada tanggal 09 Agustus 2023 yang diikuti oleh 25 siswa kelas V SD Negeri Nawangsasi. *Pre-test* bertujuan untuk melihat kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa sebelum mengikuti pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu bergambar pada pembelajaran IPA. Kemampuan awal tersebut menggambarkan kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil penelitian, perolehan nilai *pre-test* jabarkan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Data Hasil (*Pre-test*)

KKM	<i>Pre-Test</i>		Keterangan
	Frekuensi	Persentasi	
< 65	20	80%	Tidak Tuntas
≥ 65	5	20%	Tuntas
JUMLAH	25	100%	
Nilai Tertinggi			86
Nilai Terendah			33
Nilai Rata-Rata			50,29
Simpangan Baku			14,55

Berdasarkan tabel 1. di atas, diketahui bahwa terdapat sebanyak 20 siswa (80%) memperoleh nilai di bawah KKM (< 65) sementara itu hanya 5 siswa (20%) dengan nilai di atas KKM (≥ 65). Berdasarkan perhitungan rata-rata nilai siswa sebesar 50,26 dengan nilai tertinggi yaitu sebesar 86 dan nilai terendah adalah 33. Dengan demikian, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai tingkat ketuntasan dalam pembelajaran IPA sebelum penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan media kartu bergambar dilakukan

Post-Test

Pelaksanaan *post-test* dilakukan tanggal 16 Agustus 2023 yang diikuti oleh 25 siswa kelas V SD Negeri Nawangsasi. *Post-test* bertujuan untuk melihat kemampuan akhir yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu bergambar pada pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil penelitian, perolehan nilai *pre-test* jabarkan pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Data Hasil (*Post-test*)

KKM	<i>Post-Test</i>		Keterangan
	Frekuensi	Persentasi	
< 65	5	20%	Tidak Tuntas
≥ 65	20	80%	Tuntas
JUMLAH	25	100%	
Nilai Tertinggi			95
Nilai Terendah			48
Nilai Rata-Rata			72,76
Simpangan Baku			12,41

Berdasarkan tabel 2. di atas, diketahui bahwa terdapat sebanyak 20 siswa (80%) memperoleh nilai di atas KKM (< 65) sementara itu 5 siswa lainnya (20%) dengan nilai di bawah KKM (≥ 65). Berdasarkan perhitungan rata-rata nilai siswa sebesar 72,76 dengan nilai tertinggi yaitu sebesar 95 dan nilai terendah adalah 48. Dengan demikian, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai tingkat ketuntasan dalam pembelajaran IPA setelah penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan media kartu bergambar dilakukan

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data hasil tes siswa berdistribusi normal atau tidak, Kriteria pengujiannya adalah x^2_{hitung} dibandingkan dengan x^2_{tabel} , dengan signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) dan ($dk = n - 1$), dimana n adalah banyaknya kelas interval, dengan ketentuan jika $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ maka dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Berdasarkan perhitungan statistik (lampiran C), diperoleh hasil uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* yang dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test*

Tes	x^2_{hitung}	dk	x^2_{tabel}	Kesimpulan
Awal	4,9293	5	11,07	Normal
Akhir	5,1303			Normal

Berdasarkan tabel 3. di atas diketahui bahwa nilai x^2_{hitung} data hasil *pre-test* dan *post-test* lebih kecil dari x^2_{tabel} . Berdasarkan ketentuan pengujian uji normalitas data dengan menggunakan x^2 (*chi*-kuadrat) dapat disimpulkan bahwa masing-masing data baik dari *pre-test* dan *post-test* berdistribusi dengan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $dk=5$.

Uji Hipotesis

Selanjutnya hasil uji hipotesis menggunakan analisis uji-Z untuk *post-test* mengenai kemampuan akhir siswa (lampiran C) menunjukkan bahwa $Z_{hitung} (2,69) > Z_{tabel} (1,65)$, maka H_a diterima dan H_o ditolak dengan taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$ karena $Z_{hitung} (2,69) > Z_{tabel} (1,65)$ diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Hipotesis *Post-Test*

Tes akhir	Z_{hitung}	Z_{tabel}	Kesimpulan
	2,69	1,65	$Z_{hitung} > Z_{tabel}$ (H_a diterima dan H_o ditolak)

Berdasarkan tabel 4. di atas, diketahui bahwa hipotesis yang di ajukan dalam penelitian ini diterima kebenarannya, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri Nawangsasi setelah diterapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu bergambar secara signifikan tuntas.

PEMBAHASAN

Tahapan proses model pembelajaran *make a match* yang peneliti lakukan dimulai dengan mengamati penjelasan organ gerak hewan dan manusia, tanya jawab, membaca teks materi, dan sesi review dengan kartu soal dan jawaban. Siswa dibagi menjadi kelompok A dan B untuk kemudian mencari pasangan kartu dalam waktu 15 menit. Pembelajaran diakhiri dengan penjelasan kebenaran pasangan kartu. Pada pertemuan pertama, siswa terlihat kebingungan, tapi peneliti mengatasi dengan menjelaskan kembali model pembelajaran *make a match* dan memberikan contoh konkret sehingga siswa mulai aktif bertanya setelah itu. Pada pertemuan selanjutnya dilakukan intervensi yang sama, peneliti kembali membagi dua kelompok, kemudian dilakukan tanya jawab dan siswa membaca teks mengenai kelainan organ gerak manusia. Setelah itu, kartu soal dan jawaban dibagikan secara acak kepada siswa untuk mencari pasangan jawaban. Peneliti kembali memberikan konfirmasi tentang kebenaran pasangan kartu dan menyimpulkan materi. Proses pembelajaran berjalan lancar dan siswa tampak sangat antusias serta bersemangat dalam bertanya. Antusiasme tersebut memberikan indikasi bahwa siswa telah terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi yang diajarkan.

Kondisi ini didukung oleh hasil belajar siswa yang menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebelum model pembelajaran *make a match* diterapkan, sebagian besar siswa belum mencapai tingkat ketuntasan dalam pembelajaran IPA, Namun, setelah menerapkan model pembelajaran *make a match*, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan prestasi belajar siswa dengan tingkat keberhasilan sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Riana et al., 2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran *make a match* menggunakan media kartu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Melalui penggunaan kartu sebagai alat pembelajaran, siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi secara visual dan aktif mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban yang sesuai. Hal ini memungkinkan siswa untuk memperkuat pemahaman, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, dan memperluas pengetahuan. Penggunaan media kartu dalam pembelajaran *make a match* memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasilnya, siswa mengalami peningkatan yang positif dalam pemahaman dan prestasi belajar.

Penggunaan media kartu dalam pembelajaran *make a match* memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa harus secara aktif mencocokkan kartu soal dengan jawaban yang tepat, yang melibatkan pemikiran kritis dan pemecahan masalah. Dengan berinteraksi langsung dengan materi, siswa dapat memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep yang diajarkan (Gosachi & Japa, 2020). Media kartu juga memberikan kejelasan visual yang membantu siswa memahami hubungan antara konsep-konsep yang diajarkan. Kartu soal dan jawaban yang dipasangkan secara visual membantu siswa membuat koneksi dan

mengenali pola-pola yang mungkin terjadi dalam materi. Ini membantu siswa membangun pemahaman yang lebih kokoh dan memperluas pengetahuan (Sari et al., 2023).

Pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media kartu juga dapat meningkatkan daya ingat siswa. Dalam proses mencocokkan kartu, siswa terlibat dalam pengulangan dan pengingatan informasi secara aktif. Aktivitas ini membantu memperkuat ingatan jangka pendek dan memindahkan informasi ke dalam memori jangka panjang. Dengan demikian, siswa lebih mampu mengingat dan mengaplikasikan kembali materi yang telah dipelajari (Ashar, 2023).

Dalam penerapan model pembelajaran *make a match* dengan bantuan media kartu, guru memberikan batasan waktu untuk mencari pasangan dari setiap kartu yang dimiliki siswa. Dengan adanya waktu yang ditentukan, siswa akan merasa tertantang dan fokus untuk memecahkan masalah serta mencari pasangan kartu dengan cepat. Kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan bantuan Media Kartu Gambar menunjukkan hasil yang lebih baik. Sebagian besar siswa telah aktif dalam proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam pembelajaran dan mampu bekerja sama dengan siswa lain dalam penerapan model pembelajaran ini (Djabba & Syalsabila, 2023). Keinteraktifan dan kesenangan dalam pembelajaran *make a match* menggunakan media kartu juga berpotensi untuk meningkatkan motivasi siswa. Aktivitas yang melibatkan permainan dan tantangan memberikan dorongan intrinsik bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Siswa merasa lebih termotivasi untuk mencapai kesuksesan dalam mencocokkan kartu dan mencapai hasil belajar yang lebih baik (Tamelab & Ngurah Japa, 2021).

Dengan demikian, temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *make a match* menggunakan media kartu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui keterlibatan aktif, pemahaman yang lebih dalam, peningkatan daya ingat, motivasi yang tinggi, dan pembangunan keterampilan sosial.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* menggunakan media kartu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata hasil belajar meningkat dari 50,29 menjadi 72,76, dan tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 80%. Model pembelajaran ini juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, menunjukkan bahwa penggunaan media kartu dalam pembelajaran *make a match* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa. Maka, pentingnya peran guru dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan menarik tidak bisa diabaikan. Hal ini akan membantu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat, seperti model *Make a Match* yang melibatkan penggunaan media kartu bergambar, dapat memberikan solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA

DAFTAR PUSTAKA

Adisel, Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. (2022). Komponen-Komponen Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 298–304.

- <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3646>
- Aen, R., & Kuswendi, U. (2020). Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD Menggunakan Media Visual Berupa Media Gambar dalam Pembelajaran IPA. *Journal of Elementary Education*, 03(03), 99–103.
- Ashar, S. (2023). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match. *Paedagogie*, 18(1), 59–70. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v18i1.8641>
- Djabba, R., & Syalsabila, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk meningkatkan Hasil Belajar tentang Kayanya Negeriku Siswa Kelas IV SDN 163 Tellulimpoe Kabupaten Wajo. *Juara SD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 184–196.
- 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), 152–163. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25260>
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–16.
- Nikmatin Mabsutsah, & Yushardi. (2022). Analisis Kebutuhan Guru terhadap E Module Berbasis STEAM dan Kurikulum Merdeka pada Materi Pemanasan Global. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 205–213. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.588>
- Riana, N. K. I., Tegeh, I. M., & Pudjawan, K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match dengan Berbantuan Media Kartu Berpasangan terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 388–397. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27425>
- Sari, J., Feniareny, F., Hermansah, B., & Prasrihamni, M. (2023). Pengaruh Media Konkret Terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 15–24. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120317>
- Suprpta, D. N. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 240–246.
- Tamelab, H., & Ngurah Japa, I. G. (2021). Dampak Model Pembelajaran Make a Match Bermediakan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V di SD. *Journal of Education Action Research*, 5(4), 478–482. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i4.12340>