

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI Miftahul Ulum Betiting Cerme Gresik

Isnatil Fadhila

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Al Azhar Menganti Gresik
fadhiladhela12@gmail.com

Ainul Fitriyah

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Al Azhar Menganti Gresik
afithriyah680@gmail.com

Nurul Agustin

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Al Azhar Menganti Gresik
nurulagustinpgsd07@gmail.com

Ria Resti Fauziah

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Al Azhar Menganti Gresik
fauziahriaresti@gmail.com

Muhammad Luthfi Efendi

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Al Azhar Menganti Gresik
luthfiefendi99@gmail.com

Rahmat Rudianto

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Al Azhar Menganti Gresik
rudiantorahmat1987@gmail.com

Abstrak: Pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan inovasi dari model pembelajaran kooperatif yang menekankan kegiatan mencari pasangan kartu soal dan jawaban secara kolaboratif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Permasalahan penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar dan keaktifan siswa kelas IV di MI Miftahul Ulum Betiting Cerme Gresik akibat pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Make a Match*. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa tahun pelajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 60,5 pada pretest menjadi 72,0 pada siklus I dan 82,4 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 10% menjadi 50% dan mencapai 85%. Dengan demikian, model *Make a Match* efektif meningkatkan hasil belajar, partisipasi, dan interaksi siswa.

Kata kunci: Hasil Belajar, *Make a Match*, Pembelajaran Kooperatif,, PTK

Abstract: The *Make a Match* cooperative learning model is an innovation of the cooperative learning model that emphasizes collaboratively finding pairs of question and answer cards to create an active and enjoyable learning atmosphere. The problem of this research is the low learning outcomes and activeness of fourth-grade students at MI Miftahul Ulum Betiting Cerme Gresik due to teacher-

(Isnatil Fadhila, Ainul Fitriyah, Nurul Agustin, Ria Resti Fauziah, Rahmat Rudianto, Muhammad Luthfi Efendi), (Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI Miftahul Ulum Betiting Cerme Gresik)
centered learning. This study aims to improve student learning outcomes through the application of the Make a Match model. The method used is Classroom Action Research (CAR) in two cycles which include the planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 20 students in the 2024/2025 academic year. Data collection techniques used tests, observations, interviews, and documentation, then analyzed descriptively quantitatively and qualitatively. The results showed an increase in the average score from 60.5 in the pretest to 72.0 in cycle I and 82.4 in cycle II. The percentage of learning completeness increased from 10% to 50% and reached 85%. Thus, the Make a Match model is effective in improving student learning outcomes, participation, and interaction.

Keywords: Cooperative Learning, Classroom Action Research, Learning Outcomes, Make a Match

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam pengembangan kompetensi peserta didik, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Kurikulum nasional menuntut adanya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan (PAIKEM) sehingga mampu mendorong peserta didik berpartisipasi aktif serta meningkatkan hasil belajar (Choirunnisa et al., 2025). Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif sesuai dengan tujuan pendidikan nasional (Rohmah & Agustin, 2025).

Selain itu, penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Agustin, 2023; Septiana et al., 2025). Penggunaan media digital, seperti e-book, video pembelajaran, dan platform interaktif, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif (Fauziah & Puspitasari, 2025). Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan abad ke-21 yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif (Asyifa & Fithriyah, 2024). Dengan demikian, guru dituntut tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang mendukung pencapaian kompetensi peserta didik.

Selain aspek teknologi, lingkungan belajar yang kondusif juga menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan pendidikan dasar (Muhammad Lukman Haris Firmansah, 2024). Lingkungan belajar yang mendukung mencakup ketersediaan sarana-prasarana yang memadai, suasana kelas yang nyaman, serta interaksi sosial yang positif antara guru dan siswa (Septiana et al., 2025). Penelitian menunjukkan bahwa kondisi lingkungan belajar yang baik dapat meningkatkan konsentrasi, partisipasi, dan pencapaian akademik siswa (Agustin et al., 2023). Oleh karena itu, upaya peningkatan kualitas pendidikan dasar tidak hanya

bergantung pada metode dan media pembelajaran, tetapi juga pada pengelolaan lingkungan belajar yang menyeluruh (Muhasanah et al., 2025).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih banyak yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi ini juga dialami di MI Miftahul Ulum Betiting Cerme Gresik, khususnya di kelas IV. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif, sebagian besar hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa berpartisipasi aktif dalam diskusi, bertanya, maupun menjawab pertanyaan. Akibatnya, hasil belajar yang diperoleh siswa masih belum mencapai target ketuntasan yang diharapkan.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV, diketahui bahwa dari jumlah siswa yang ada, sebagian besar nilai ulangan harian masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, siswa terlihat cepat bosan ketika proses pembelajaran berlangsung monoton. Guru menyatakan perlunya penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, memperbaiki interaksi dalam kelas, dan pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* (Aliputri, 2018). Model ini menekankan pada aktivitas mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang dilakukan secara berkelompok, sehingga siswa terlibat aktif dalam pembelajaran (Yunus, 2023). Teori pembelajaran kooperatif, interaksi antar siswa dalam kelompok dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, dan motivasi belajar yang lebih tinggi (Yubi Yubi et al., 2024). *Make a Match* juga diyakini dapat melatih daya ingat, pemahaman konsep, serta menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan.

Penelitian terkait pembelajaran kooperatif sudah banyak dilakukan, namun sebagian besar berfokus pada tipe STAD, *Jigsaw*, atau *Numbered Heads Together* (NHT). Sementara itu, kajian mengenai penerapan tipe *Make a Match* pada tingkat pendidikan dasar, khususnya di MI, masih terbatas. Kondisi di MI Miftahul Ulum menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan strategi pembelajaran yang mampu mengatasi rendahnya hasil belajar dan keaktifan siswa. Gap inilah yang melatarbelakangi pentingnya penelitian ini, dengan kebaruan dari penelitian ini adalah penerapan model *Make a Match* pada konteks pembelajaran di kelas IV MI Miftahul Ulum Betiting Cerme Gresik, dengan fokus untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi

(Isnati Fadhila, Ainul Fitriyah, Nurul Agustin, Ria Resti Fauziah, Rahmat Rudianto, Muhammad Luthfi Efendi), (Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI Miftahul Ulum Betiting Cerme Gresik) juga memperhatikan bagaimana model tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan motivasi siswa.

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas model *Make a Match*. Misalnya, (Sumarni, 2021) yang berjudul model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar penyesuaian diri dengan lingkungan pada Siswa menunjukkan bahwa Penggunaan model pembelajaran *Make a match* dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa pada materi menerapkan konsep menganalisis cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan individu mencapai. Kriteria sangat baik. (Ana, 2019) dengan judul implementasi model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran ips Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model *make a match* telah dilakukan dengan benar sesuai dengan prosedur yang ditetapkan, sehingga kendala yang dialami guru dapat diatasi dengan cepat dan tepat. Model *make a match* juga dapat menumbuhkan respons positif siswa pada mata pelajaran IPS. Selain itu ada penelitian dari (Gosachi & Japa, 2020a) dengan judul model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu gambar meningkatkan hasil belajar matematika menunjukkan bahwa hasil pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media Kartu Gambar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Lab Singaraja. Model model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media Kartu Gambar dapat diaplikasikan pada pelajaran matematika di sekolah dasar sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal pada pelajaran matematika

Berdasarkan penelitian sebelumnya uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Betiting Cerme Gresik. Model ini tidak hanya berpotensi meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan

METODE PENELITIAN

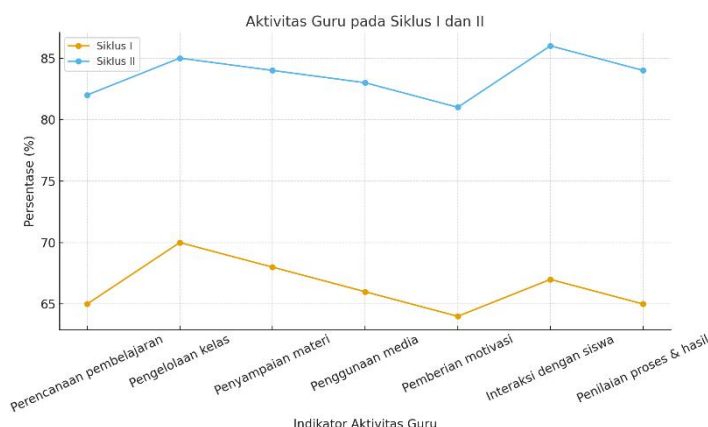
Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). PTK dipilih karena penelitian ini bertujuan memperbaiki proses pembelajaran di kelas sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

Obyek dan subyek Penelitian, Obyek penelitian adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Betiting Cerme Gresik tahun pelajaran 2024/2025, dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki

Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan beberapa teknik sebagai berikut: Tes hasil belajar untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah tindakan (*pretest dan posttest*). Observasi untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dengan guru kelas untuk mengetahui respon dan kesulitan dalam penerapan model *Make a Match*. Dokumentasi berupa catatan nilai siswa, foto kegiatan, dan arsip sekolah yang mendukung penelitian.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif, Data kualitatif (hasil observasi aktivitas guru dan siswa) dianalisis secara deskriptif dengan menginterpretasikan temuan di lapangan. Data kuantitatif (hasil tes belajar) dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata kelas, persentase ketuntasan belajar, serta membandingkan hasil antar siklus. Ketuntasan belajar ditentukan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku di sekolah. Indikator keberhasilan pada penelitian ini yaitu: Rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari siklus ke siklus dengan jumlah persentase ketuntasan klasikal mencapai minimal 75% dan Aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran meningkat sesuai kriteria yang ditetapkan minimal 80%

HASIL DAN PEMBAHASAN



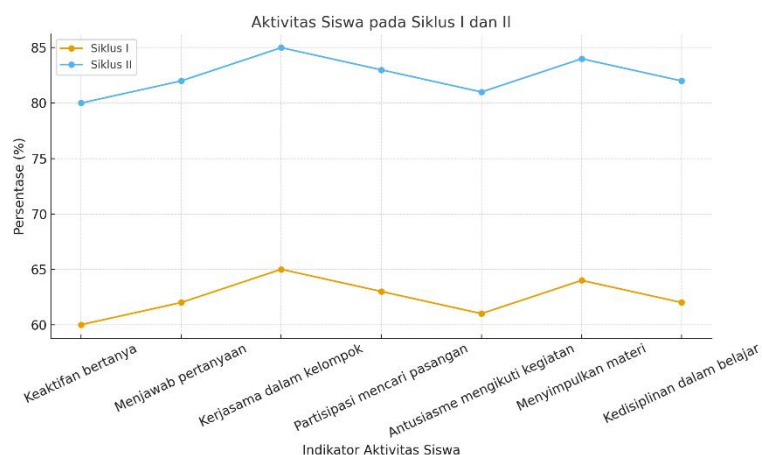
Gambar 1. Hasil Aktivitas Guru Siklus I dan II

Berdasarkan diagram aktivitas guru pada siklus I dan II, terlihat adanya peningkatan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Make a Match*.

(Isnati Fadhila, Ainul Fitriyah, Nurul Agustin, Ria Resti Fauziah, Rahmat Rudianto, Muhammad Luthfi Efendi), (Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI Miftahul Ulum Betiting Cerme Gresik)
 Pada siklus I, skor aktivitas guru pada setiap indikator masih berada pada rentang 64%–70%. Indikator yang memperoleh skor terendah adalah pemberian motivasi (64%), sedangkan yang relatif lebih baik adalah pengelolaan kelas (70%). Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I guru masih dalam tahap penyesuaian dengan model pembelajaran baru sehingga pelaksanaan pembelajaran belum optimal.

Memasuki siklus II, terjadi peningkatan skor aktivitas guru yang cukup signifikan pada semua indikator. Skor aktivitas guru berada pada rentang 81%–86%, dengan pencapaian tertinggi pada indikator interaksi dengan siswa (86%). Peningkatan ini menandakan bahwa guru semakin terampil dalam mengelola pembelajaran menggunakan model *Make a Match*, terutama dalam membangun komunikasi, memanfaatkan media pembelajaran, serta memberikan motivasi kepada siswa. Secara umum, perbandingan antara siklus I dan siklus II memperlihatkan adanya perbaikan yang nyata. Rata-rata skor aktivitas guru meningkat dari sekitar 66,4% pada siklus I menjadi 83,6% pada siklus II. Peningkatan ini mencerminkan bahwa proses refleksi yang dilakukan pada akhir siklus I berhasil memberikan perbaikan yang berdampak positif terhadap kualitas pembelajaran di siklus II.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* tidak hanya berdampak pada siswa, tetapi juga mampu meningkatkan aktivitas guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran di kelas.



Gambar 2. Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan diagram aktivitas siswa pada siklus I dan II, terlihat bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif

tipe *Make a Match*. Pada siklus I, skor aktivitas siswa pada setiap indikator masih berada pada rentang 60%–65%. Indikator yang memperoleh skor terendah adalah keaktifan bertanya (60%) dan kedisiplinan belajar (62%), sementara indikator kerjasama dalam kelompok relatif lebih baik dengan skor 65%. Kondisi ini menunjukkan bahwa pada awal penerapan model, siswa masih cenderung pasif, belum terbiasa bekerja dalam kelompok, dan kurang percaya diri untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan.

Pada siklus II, aktivitas siswa meningkat secara menyeluruh dengan skor pada setiap indikator berada pada kisaran 80%–85%. Indikator yang paling menonjol adalah kerjasama dalam kelompok (85%) dan menyimpulkan materi (84%), yang menunjukkan bahwa siswa mulai terbiasa belajar dalam suasana kooperatif. Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan juga meningkat dari 61% pada siklus I menjadi 81% pada siklus II, menandakan bahwa suasana pembelajaran semakin menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi.

Secara keseluruhan, rata-rata aktivitas siswa meningkat dari sekitar 62,4% pada siklus I menjadi 82,4% pada siklus II. Peningkatan ini menggambarkan bahwa penerapan model *Make a Match* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, membangkitkan rasa ingin tahu, melatih keberanian siswa untuk bertanya dan menjawab, serta meningkatkan kerjasama dan kedisiplinan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mengalami perbaikan yang nyata melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Hal ini sekaligus mendukung tercapainya peningkatan hasil belajar siswa di kelas IV MI Miftahul Ulum Betiting Cerme Gresik.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

No	Nama Siswa	Pretest	Siklus I	Siklus II
1	S1	56	65	74
2	S2	69	81	91
3	S3	63	72	80
4	S4	67	79	90
5	S5	53	65	74
6	S6	64	76	85
7	S7	59	69	80
8	S8	66	75	88
9	S9	61	70	82
10	S10	65	76	84
11	S11	52	64	74
12	S12	55	67	78

(Isnati Fadhila, Ainul Fitriyah, Nurul Agustin, Ria Resti Fauziah, Rahmat Rudianto, Muhammad Luthfi Efendi), (Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI Miftahul Ulum Betiting Cerme Gresik)

13	S13	62	71	83
14	S14	58	70	79
15	S15	54	66	75
16	S16	60	72	83
17	S17	68	80	89
18	S18	57	69	77
19	S19	65	78	87
20	S20	59	70	82
	Jumlah	1213	1441	1647
	Rata-rata	60,5	72,0	82,4
	% Tuntas (≥ 75)	10,0%	50,0%	85,0%

Berdasarkan tabel hasil belajar siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Betiting Cerme Gresik, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dari pretest, siklus I, hingga siklus II setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Pada pretest, jumlah nilai seluruh siswa adalah 1213 dengan rata-rata 60,5. Hanya 2 siswa (10%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 75). Hal ini menunjukkan bahwa sebelum tindakan dilakukan, sebagian besar siswa masih belum memahami materi dengan baik.

Setelah penerapan pembelajaran pada siklus I, jumlah nilai meningkat menjadi 1441 dengan rata-rata 72,0. Jumlah siswa yang mencapai KKM juga naik menjadi 10 siswa (50%). Meskipun masih terdapat separuh siswa yang belum tuntas, peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Make a Match* mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Pada siklus II, hasil belajar siswa semakin meningkat dengan jumlah nilai mencapai 1647, rata-rata 82,4, dan 17 siswa (85%) sudah tuntas. Peningkatan ini menandakan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu memahami materi dengan baik, aktif dalam proses pembelajaran, dan hasil belajarnya melampaui KKM yang ditetapkan. Secara keseluruhan, hasil belajar siswa mengalami peningkatan bertahap. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Betiting Cerme Gresik. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata siswa yang semula 60,5 pada pretest, naik menjadi 72,0 pada siklus I, dan mencapai 82,4 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat secara signifikan, yaitu dari 10% pada pretest, 50% pada siklus I, hingga 85% pada siklus II.

Peningkatan hasil belajar ini sejalan dengan pendapat Gosachi & Japa, (2020b) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap materi karena mereka belajar secara aktif melalui kerja sama kelompok. Model *Make a Match* secara khusus menekankan pada aktivitas mencocokkan kartu soal dan jawaban, sehingga melatih siswa berpikir cepat, berinteraksi, serta lebih bersemangat dalam proses belajar.

Hasil ini juga diperkuat oleh penelitian Shakila et al., (2024) yang menjelaskan bahwa metode pembelajaran kooperatif, termasuk *Make a Match*, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengurangi kebosanan, karena siswa terlibat langsung dalam permainan edukatif. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan teman sebaya.

Temuan penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siahaan et al., (2024) yang melaporkan bahwa penggunaan model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa sekolah dasar, dengan ditunjukkan adanya kenaikan rata-rata nilai dan ketuntasan klasikal. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas *Make a Match* tidak hanya berlaku pada satu mata pelajaran tertentu, tetapi juga dapat diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain mendorong pemahaman konsep, model ini juga menumbuhkan rasa percaya diri, melatih kerjasama, dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif serta menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Betiting Cerme Gresik, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai siswa dari 60,5 pada pretest, menjadi 72,0 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 82,4 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa juga naik signifikan dari 10% pada pretest, menjadi 50% pada siklus I, hingga mencapai 85% pada siklus II. Selain itu, aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan dalam setiap siklus, menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, model *Make a Match* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

(Isnati Fadhila, Ainul Fitriyah, Nurul Agustin, Ria Resti Fauziah, Rahmat Rudianto, Muhammad Luthfi Efendi), (Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI Miftahul Ulum Betiting Cerme Gresik)

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N. (2023a). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 3 Krian. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(2), 141–148. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i2.68>
- Agustin, N. (2023b). *Penggunaan Metode berbasis Kasus dalam E-learning pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS untuk menanamkan Nilai Sosial-budaya dan Spiritual di STAI Al-Azhar Menganti Gresik*. 7(2). <https://journal.umg.ac.id/index.php/jtiee/article/view/7007/3772>
- Agustin, N., Fithriyah, A., & Rudianto, R. (2023). *A Training In Making Animation Video Learning Media Based On Animakers For Teachers At MI Miftakul Ulum Sidowungu Gresik*. 2(1). <https://jurnal.istaz.ac.id/index.php/poedak/article/view/1488/402>
- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70–77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2351>
- Ana, R. F. R. (2019). *Implementasi Model Pembelajaran Make A Match Pada Mata Pelajaran IPS*. 1(1). <https://jurnal.stkippgritrenggalek.ac.id/index.php/tanggap/issue/view/25>
- Asyifa, S. A. N., & Fithriyah, A. (2024). *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar Volume 3, Nomor 3, September 2024 | ISSN Online: 2827-8437 Website: Https://muassis.jurnal.unusida.ac.id/index.php/jmpd*. 3(3). <https://muassis.jurnal.unusida.ac.id/index.php/jmpd>
- Choirunnisa, N. A., Efendi, M. L., & Agustin, N. (2025). Strategi Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar (Visual, Auditori, Kinestetik) Siswa Kelas IV MI Al-Azhar Menganti Gresik. *Elementary school journal*, 3(2). <https://journal.unirow.ac.id/index.php/elenor/article/view/1816/907>
- Fauziah, R. R., & Puspitasari, R. (2025). *Pengembangan Media Big Book Berbasis Etnosains Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*. 6(1). <https://doi.org/DOI:%2520https://doi.org/10.37850/ibtida>
- Gosachi, I. M. A., & Japa, I. G. N. (2020a). Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(2), 152. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25260>
- Gosachi, I. M. A., & Japa, I. G. N. (2020b). Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(2), 152. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25260>

- Muhammad Lukman Haris Firmansah. (2024). Artificial Intelligence Strategies in presenting Social Phenomena and Message Design in Videos to instill Spiritual and Social Values. *Power System Technology*, 48(4), 6225–6233. <https://doi.org/10.52783/pst.1427>
- Muhasanah, A. S., Fithriyah, A., & Agustin, N. (2025). *Penggunaan Metode Lingkungan Alam Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Kelas IV SD Miftahul Ulum Tlogobedah Menganti Gresik*. 1(1).
- Rohmah, S., & Agustin, N. (2025). *Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V UPT SD Negeri 188 Gresik*. 1(1).
- Septiana, N. I., Rudianto, R., & Agustin, N. (2025). *Pengembangan Model Problem Based Learning Pada Penggunaan Game Kahoot Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III SD Miftahul Ulum Menganti Gresik*. 1(1).
- Shakila, A., Sastrawati, E., & Pamela, I. S. (2024). Penerapan Model Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Berbantuan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 003/IX SENAUNG. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 10(2), 645–653. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i2.5529>
- Siahaan, D., Sinaga, R., Sitepu, A., & Abi, A. R. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SD Negeri 101905 Pasar Melintang Kecamatan Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2023/2024*. 7(2).
- Sumarni, S. (2021). Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penyesuaian Diri Dengan Lingkungan Pada Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 39–44. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1281>
- Yubi Yubi, Muhammad Ta'rifudin, & Oman Farhurohman. (2024). Implementasi Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Mengembangkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran di SD/MI. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(1), 18–26. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1437>
- Yunus, M. (2023). *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas V SDN Kumala*. 3(2).