

MODEL KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH MENGGUNAKAN BOOKLET DAN LKS KAHOOT UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII**Jeli Dembi Tammar¹, Anita Tamu Ina^{*2}, Kevin Andrea Tamaela³**^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, NTT, Indonesia
Correspondence E-mail: anitamuina@unkriswina.ac.id**Abstrak**

Hasil belajar merupakan suatu proses pembentukan karakter melalui proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengukur hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Umalulu melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menggunakan media *booklet* dan Lembar Kerja Siswa (LKS) *kahoot*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Pada tahap prasiklus, 4 siswa mencapai ketuntasan belajar, sementara 23 siswa tidak tuntas. Setelah penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 18 siswa dan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 24 siswa. Sementara itu, keaktifan siswa juga mengalami peningkatan. Pada prasiklus, 6 siswa yang menunjukkan keaktifan belajar. Siklus I ada peningkatan menjadi 17 siswa. Siklus II, seluruh siswa menunjukkan keaktifan dalam pembelajaran. Oleh karena itu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan *booklet* dilengkapi LKS *kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII SMP Negeri 2 Umalulu.

Kata kunci: *Make A Match*, Media *Booklet*, LKS *Kahoot*, Hasil belajar, Keaktifan siswa.

Abstract

Learning outcomes are a process of character formation through the learning process. The purpose of this study was to measure the learning outcomes of eighth-grade students at SMP Negeri 2 Umalulu through the implementation of the *Make-A-Match* cooperative learning model using booklets and Kahoot Student Worksheets (LKS). This study was a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The results showed a significant improvement in student learning outcomes. In the pre-cycle phase, four students achieved learning completion, while 23 students did not. After implementing the *Make-A-Match* learning model in cycle I, the number of students who completed the learning increased to 18, and in cycle II, this number increased to 24. Meanwhile, student engagement also improved. In the pre-cycle phase, six students demonstrated active learning. In cycle I, this increased to 17 students. In cycle II, all students demonstrated active learning. Therefore, the implementation of the *Make-A-Match* cooperative learning model, aided by booklets and Kahoot Student Worksheets, can improve student learning outcomes in eighth-grade students at SMP Negeri 2 Umalulu.

Keywords: *Make A Match*, Booklet Media, Kahoot LKS, Learning outcomes, Student activity.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah dasar penting dalam peningkatan potensi kognitif, afektif dan psikomotor siswa (Suarningsih dkk., 2024). Strategi dalam proses belajar mengajar telah mengalami kemajuan pesat bersamaan dengan perubahan-perubahan dinamis yang terjadi dalam kehidupan masyarakat dan perkembangan teknologi (Kamaruddin dkk., 2023). Namun, proses pembelajaran ditingkat sekolah menengah pertama masih menghadapi berbagai tantangan, khususnya dalam hal hasil belajar serta keterlibatan aktif selama proses pembelajaran (Suhaida & Rohana, 2018). Oleh karena itu, diperlukan proses pembelajaran yang kreatif sebagai rancangan aktivitas pembelajaran untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA di SMP Negeri 2 Umalulu pada 20 Maret 2025, diketahui bahwa meskipun guru telah mengimplementasikan model-model pembelajaran yang inovatif seperti *Inquiry Based Learning* (IBL), *Problem Based Learning* (PBL), dan *Project Based Learning* (PJBL), namun masih terdapat kendala signifikan yang menghambat optimalisasi hasil belajar siswa. Beberapa siswa menunjukkan ketergantungan pada teman sekelas dalam menyelesaikan tugas, kesulitan dalam melaksanakan tugas secara berkelompok dan kurangnya rasa percaya diri ketika mengutarakan ide di hadapan teman-teman satu kelas. Selain itu, keterbatasan alat peraga dan rendahnya inisiatif siswa dalam mencari materi serta belajar mandiri,

turut mempengaruhi capaian hasil belajar. Hasil evaluasi sumatif juga menunjukkan bahwa dari 27 orang siswa kelas VIII dengan materi pembelajaran Struktur Bumi dan Perkembangannya, ditemukan 52% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 48% siswa lainnya gagal mencapai standar KKM yang ditetapkan (70-89). Hasil temuan ini menunjukkan bahwa dibutuhkan model pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif untuk mendorong partisipasi siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar.

Salah satu bentuk atau upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Umalulu adalah mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang berbantuan media *booklet* dan aplikasi *Kahoot*. Model pembelajaran *make a match* merupakan strategi pembelajaran kolaboratif yang dilakukan dengan cara mencocokkan pertanyaan atau jawaban yang sesuai. Siswa yang berhasil menemukan pasangan yang sesuai sebelum waktu berakhir akan mendapatkan poin yang lebih banyak (Purnomo, 2021). Pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam berbagai kegiatan, baik secara individu maupun kelompok. Model ini bertujuan untuk mengembangkan pemahaman, kemampuan belajar, serta membantu siswa menemukan jawaban atas pertanyaan yang diajukan atau mencocokkan konsep-konsep tertentu melalui aktivitas bermain secara berpasangan (Kusuma & Khoirunnisa, 2018). Dalam kajian ini model pembelajaran *make a match* dikombinasikan dengan media *booklet*. Media *booklet* merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan minat dan konsentrasi siswa melalui desain yang sederhana, serta dilengkapi dengan beragam warna dan gambar ilustrasi yang menarik (Sarinami & Zulyusri, 2023). *Booklet* memiliki dimensi yang kompak dan bobot yang ringan sehingga mudah dibawa oleh siswa serta memuat informasi-informasi esensial yang jelas dan mudah dipahami. Selain memadukan dua komponen di atas peneliti juga menerapkan LKS *Kahoot*. Model LKS ini adalah platform digital yang menyediakan fasilitas permainan edukatif online. Penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai alat bantu pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam membangun suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk dijalani (Rizkasari, 2022). Siswa dapat memanfaatkan WIFI sekolah dan perangkat pribadi sebagai salah satu faktor pendukung dalam implementasi strategi pembelajaran berbasis teknologi di kelas.

Penelitian-penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Studi yang dilakukan oleh Kawutak (2023), menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada ketuntasan capaian belajar siswa dari 46,6% di siklus I meningkat menjadi 83,3% di siklus II. Selain itu penelitian oleh Cita (2024), menunjukkan bahwa adanya peningkatan ketuntasan belajar dari 48% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II setelah penerapan model pembelajaran tersebut. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang dilengkapi dengan media *booklet* serta LKS *kahoot* perlu dilakukan untuk mengukur hasil dan aktivitas belajar siswa kelas VIII.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* menggunakan *Booklet* dan LKS *Kahoot* Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII".

METODE PENELITIAN

Tempat dan waktu

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Umalulu yang terletak di Desa Patawang, Kecamatan Umalulu, Kabupaten Sumba Timur.

Jenis penelitian

Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK yaitu penelitian yang dilakukan di kelas oleh peneliti untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subjek penelitian di kelas tersebut (Azizah, 2021). Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif deksriptif, dimana dalam penelitian ini memiliki spesifikasi yang sistematis, terencana dan terstruktur.

Subjek penelitian

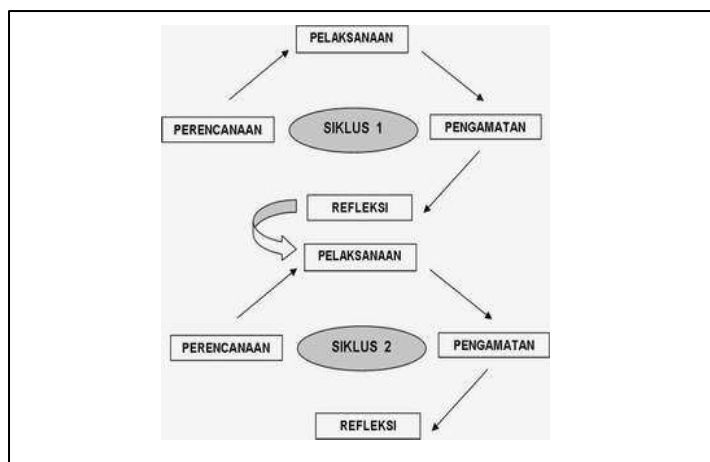
Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Umalulu yang terdaftar pada tahun ajaran 2024/25.

Variabel dan definisi operasional

Variabel X (*independent/bebas*) yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *booklet* dilengkapi *Kahoot*. Variabel Y (*dependent/terikat*) yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII materi struktur bumi dan perkembangannya di SMP Negeri 2 Umalulu.

Prosedur Penelitian

Rancangan penelitian Tindakan kelas (PTK) yang diterapkan dalam studi ini merujuk pada konsep yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Konsep ini mencakup serangkaian fase yang terdiri dari: 1) penyusunan rencana, 2) implementasi tindakan, 3) pengamatan, dan 4) evaluasi reflektif. Keempat fase demikian, jika tindakan yang diterapkan belum memperoleh hasil yang diharapkan, maka peneliti harus melanjutkan penelitian ke siklus selanjutnya.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas Putri & Huda (2023)

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis data deksriptif kuantitatif, yaitu metode statistik yang bertujuan untuk menganalisis data melalui penggambaran dan penjelasan karakteristik data yang telah dikumpulkan apa adanya, tanpa tujuan untuk membuat kesimpulan umum yang telah dikumpulkan apa adanya, tanpa tujuan untuk membuat kesimpulan umum yang berlaku secara luas. Hasil analisis menggunakan teknik statistik deskriptif ini meliputi bermacam-macam bentuk presentasi data seperti: tampilan data dalam format tabel, grafik, dan diagram, seperti rata-rata (mean), nilai tengah (median), dan nilai yang paling banyak muncul (modus). Informasi yang diperoleh melalui hasil ujian dan hasil observasi terhadap penilaian sikap berfungsi untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran siswa pada aspek kognitif dan afektif.

1. Menghitung hasil belajar siswa pada ranah kognitif adalah sebagai berikut:

Rumus 1. Menghitung Penilaian Kognitif (Wibowo & Mufidah, 2022)

$$\text{Presentasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$$

2. Menghitung nilai rata-rata ranah afektif menggunakan rumus sebagai berikut. Rumus 2. Menghitung Nilai Afektif.

$$\text{Presentasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian terkait penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *booklet* dilengkapi LKS *Kahoot* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Umalulu. Perbandingan hasil belajar siswa antar siklus dapat dilihat pada diagram berikut.

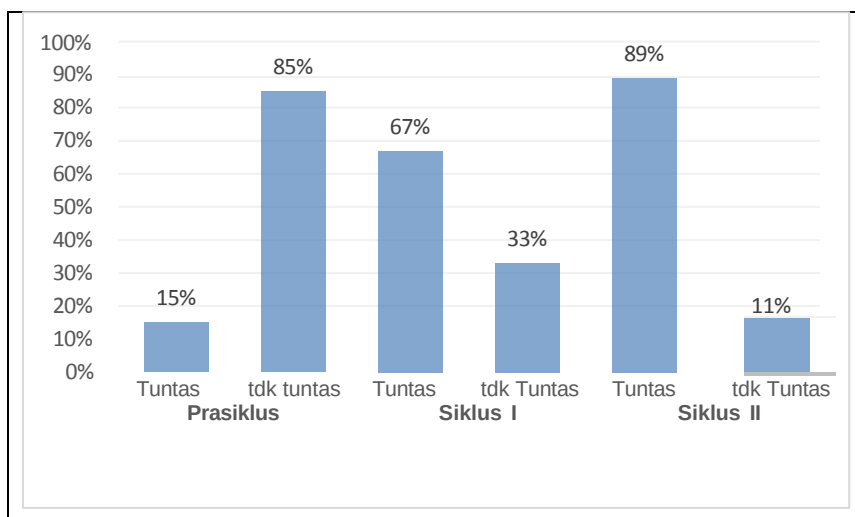


Diagram 1. Persentase Ketuntasan Kognitif Siswa Sumber: Hasil penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan sebanyak 3 kali pertemuan yaitu prasiklus, siklus I dan siklus II. Pada prasiklus terdapat 4 orang (15%) yang tuntas dan 23 orang (85%) tidak tuntas. Siklus I, 18 orang (67%) yang tuntas dan 9 orang (33%) tidak tuntas. Sedangkan siklus II, 24 orang (89%) yang tuntas dan 3 orang (11%) tidak tuntas.

Prasiklus menjadi penentu dari rangkaian siklus penelitian berikutnya. Pada tahap pra siklus, peneliti masih menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning yang sering digunakan oleh guru IPA dalam membawa materi struktur bumi dan perkembangannya pada sub materi struktu bumi. Proses pembelajaran belum menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dengan berbantuan media *booklet* dilengkapi LKS *Kahoot*. Setelah proses belajar mengajar berakhir, dilakukan pemberian posttest kepada siswa untuk mengetahui tingkat penguasaan konsep materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil prasiklus, kemampuan pemahaman siswa masih belum optimal tentang struktur bumi. Berdasarkan diagram 1 hasil belajar siswa, diperoleh nilai rata-rata 44,45% dengan presentase 85% yang belum mencapai KKTP, hanya 4 siswa atau presentase 15% siswa yang memenuhi KKTP. Selama kegiatan prasiklus, banyak siswa yang tidak fokus dalam mendengarkan penjelasan materi dari peneliti. Beberapa siswa juga secara bergantian minta izin untuk keluar kelas. Lain sisi, saat dibentuk kelompok presentasi masih ada siswa yang kurang aktif dalam kelompok, takut memberikan pendapat serta malu untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami. Menurut Alexander & Pono (2019), pembelajaran inovatif dan kreatif dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di dalam kelas. Berdasarkan analisis data hasil belajar yang menunjukkan tingkat pencapaian rendah, maka perlu mengimplementasi model pembelajaran *Make A Match* pada siklus I.

Sebelum proses pembelajaran siklus I dimulai, peneliti perlu merancang atau menyiapkan empat tahapan penting dalam penelitian PTK yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Pembelajaran yang dirancang pada siklus I, berlangsung dengan tahapan awal yaitu peneliti meneruskan dan memberikan pendahuluan sub materi lempeng tektonik dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match*. Peneliti mulai menjelaskan materi menggunakan media *booklet*. Setelah itu, membagikan kartu pertanyaan hingga semua tahapan atau juknis penelitian ini dilaksanakan.

Setelah pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *booklet* yang dilengkapi LKS *Kahoot*, data menunjukkan pembelajaran pada siklus I sebagian besar siswa telah mencapai standar ketuntasan serta sebagian belum. Hal ini

mengindikasikan bahwa masih terdapat siswa yang belum mencapai KKTP. Oleh karena itu peneliti perlu melakukan perlakuan siklus II. Beberapa kondisi pembelajaran yang kurang kondusif teramati pada siklus I yaitu siswa yang merasa takut untuk menjawab pertanyaan, takut bertanya, tidak bekerja sama di dalam kelompok, siswa yang masih kaku atau belum beradaptasi dengan penerapan model kooperatif *Make A Match* berbantuan *booklet* yang dilengkapi LKS *Kahoot*. Sebagian siswa juga belum mampu menjawab pertanyaan yang diberikan peneliti, tetapi mereka senang saat mengisi LKS *Kahoot* dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan nilai ketuntasan afektif siswa 63% berada pada kategori cukup dan secara keseluruhan nilai rata-rata yang diperoleh 75,62%. Menurut Cahayu dkk (2023), hasil dari suatu proses pembelajaran dapat diukur melalui kemampuan akademik seperti hasil tes, namun juga dapat diukur melalui perilaku atau sikap pembelajaran yang terus berkembang baik. Menurut Aliputri (2018), model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuannya sama siswa, siswa lebih aktif di kelas. Selain itu dalam menggunakan media LKS *kahoot* dalam pembelajaran dapat meningkatkan memotivasi siswa. Menurut Pello (2018), LKS *kahoot* ini tidak hanya memberikan kesempatan bekerja sama dalam kelompok heterogen tetapi juga ada daya saing yang sehat selama belajar berlangsung.

Prosedur pelaksanaan siklus ke II sama dengan prosedur pelaksanaan siklus I. Data menunjukkan bahwa pada siklus ini, hasil belajar siswa mengalami peningkatan signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Berdasarkan hasil *posttest*, rata-rata hasil belajar siswa mencapai 89% memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hanya 11% siswa (3 orang) yang belum mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan adanya efektivitas model pembelajaran yang diterapkan. Menurut Pratama & Prayogi (2024), model *Make a Match* mendorong siswa untuk berpikir aktif melalui kegiatan pencocokan pasangan, sehingga mempercepat pemahaman konsep dalam mata pelajaran IPA. Media *booklet* juga berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa. *Booklet* dapat membantu siswa mengakses informasi secara terstruktur dan mandiri, sehingga memfasilitasi pembelajaran diferensial di kelas (Syaripurrohman dkk., 2023). Selain itu, penggunaan media LKS *Kahoot* terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Tyera dkk (2022), *Kahoot* sebagai media kuis interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, menimbulkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari respons siswa yang lebih berani menjawab pertanyaan, aktif dalam diskusi, dan antusias dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Perubahan sikap pada siswa yang semula pasif menjadi aktif pada siklus II juga mencerminkan penerapan prinsip konstruktivistik dalam pembelajaran. Pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa terlibat secara langsung melalui interaksi sosial dan pengalaman konkret. Dalam konteks ini, kegiatan *Make a Match* dan penggunaan *Kahoot* menjadi media yang efektif untuk membangun zona perkembangan proksimal siswa melalui kolaborasi dan refleksi bersama (Hasanah, 2024). Selain data kognitif siswa yang menjadi analisis, aspek lain yang menjadi bahan kajian adalah keaktifan siswa. Perbandingan keaktifan siswa dapat dilihat pada diagram berikut.

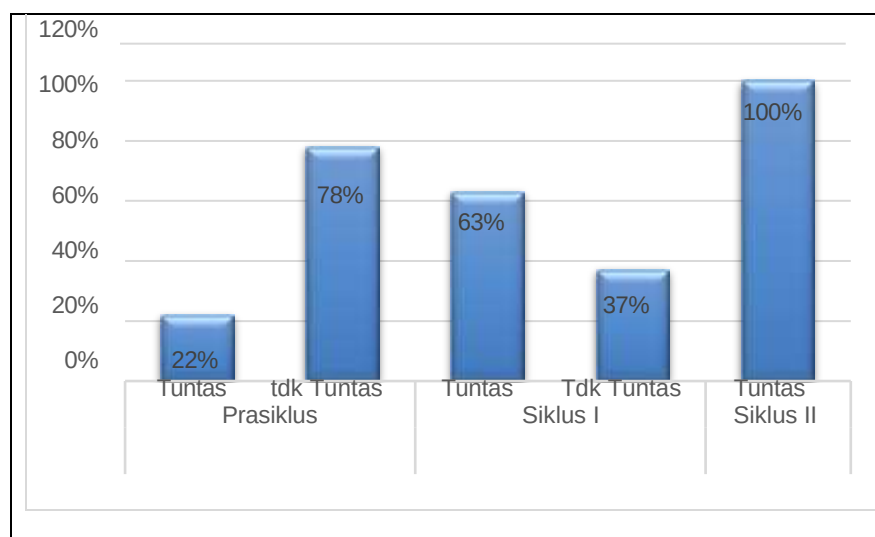


Diagram 2. Presentase Ketuntasan Afektif Siswa

Sumber: Hasil penelitian

Data hasil analisis aspek afektif menunjukkan bahwa untuk fase prasiklus siswa belum mampu mencapai indikator percaya diri, kerja sama dan sopan santun secara maksimal. Hal ini dapat diketahui melalui presentase ketuntasan 22% dengan kategori sangat kurang. Data siklus ke I menunjukkan persentase ketuntasan 63% dengan kategori cukup, serta data pada siklus II diperoleh presentase ketuntasan 100% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan aspek afektif seiring dengan pemberian atau penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *booklet* dilengkapi LKS *Kahoot* sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Secara keseluruhan, hasil pembelajaran siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan. Kawutak (2023); Riscaputantri & Wening (2018); bahwa siswa SMA Negeri 1 Rindi Umalulu kelas X belajar lebih baik dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada materi ekosistem. Ini ditunjukkan oleh peningkatan presentase. Pada siklus 1, presentase adalah 46,6%, tetapi meningkat menjadi 83,3% pada siklus II. Nilai hasil belajar afektif pada pelajaran IPA siklus 1 terdapat 16 siswa predikat cukup.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model *Make A Match* berbantuan *booklet* dan *Kahoot*. Kondisi awal menunjukkan rendahnya ketuntasan belajar dibuktikan dengan hanya 4 siswa (15%) yang memenuhi KKTP kognitif dan 6 siswa (22%) yang memenuhi ketuntasan aspek afektif. Implementasi model pembelajaran pada siklus I menghasilkan peningkatan ketuntasan kognitif menjadi 18 siswa (67%) dan afektif 16 siswa (63%). Hasil optimal tercapai pada siklus II dengan ketuntasan kognitif mencapai 24 siswa (89%) dan aspek afektif mencapai 100%. Oleh karena itu penulis menyarankan kepada guru IPA untuk mengimplementasikan model *make a match* berbantuan *booklet* dan *Kahoot* dalam pembelajaran materi struktur bumi dan perkembangannya karena terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan kajian lebih mendalam serta mengembangkan model *Make A Match* dengan mengintegrasikan media pembelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, F., & Pono, F. R. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Examples Non Examples untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH)*, 1(2), 110–126. <https://doi.org/10.37364/jireh.v1i2.21>
- 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>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Cahayu, S. A., Ratu Sampurna, Nadira, & Risnita. (2023). Instrument Evaluasi Non-Tes Ranah Afektif dan Psikomotorik Pembelajaran IPA Sinkronisasi Berbasis Keterampilan Abad 21 Di SMP Negeri 6 Sungai Penuh. *EDU-BIO: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 1–13. <https://doi.org/10.30631/edubio.v6i2.53>
- Cita Maria, L (2024). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMA Muhammadiyah Waingapu Kelas XI IPA. (Skripsi). FKIP Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, Sumba Timur.
- Hasanah, U., Sudirman, A., & Zuliani, E. (2024, August). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match pada Mata Pelajaran IPA. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, No. 1, pp. 369- 375).
- Kamaruddin, I., Suarni, E., Rambe, S., Sakti, B. P., Rachman, R. S., & Kurniadi, P. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Pendidikan: Tinjauan Literatur. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(4), 2742–2747. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/22138>
- Kawutak A. T (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Sistem Ekosistem Kelas X-IPA Di SMA Negeri 1 Rindi Umalulu. (Skripsi) FKIP Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, Sumba Timur.
- Kusuma, A. P., & Khoirunnisa, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dan Team Games Tournament terhadap Hasil Belajar. *NUMERICAL: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.25217/numerical.v2i1.186>
- Pello, A. C. S. (2018). Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Kahoot Untuk Topik Persamaan Kuadrat Pada Siswa Kelas X Sma Iph 2 Surabaya. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2:), 89–100. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2:1733.89-100
- Pratama, R. A., & Prayogi, G. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik di SMP Negeri 11 Bandar Lampung. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 5(1), 67-78.
- Purnomo, C. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education and Religious Studies*, 1(02), 53–57. <https://doi.org/10.57060/jers.v1i02.22>
- Putri Y., Nurhuda, A., & Huda, A. A. S. B. (2023). Konsep Dasar Penelitian Tindakan Kelas: Sebuah Pengantar dalam Metode Penelitian Pendidikan. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 5(2), 43-50.
- Riscaputantri, A., & Wening, S. (2018). Pengembangan instrumen penilaian afektif siswa kelas IV sekolah dasar di Kabupaten Klaten. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 22(2), 231–242. <https://doi.org/10.21831/pep.v22i2.16885>
- Rizkasari, E. (2022). Analisis Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot! Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jote*, 4(1), 591–596.
- Sarinami, P., & Zulyusri, Z. (2023). Meta-analisis validitas pengembangan Booklet sebagai suplemen bahan ajar pada pembelajaran biologi SMA/MA. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 76–82. <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v4i2.5437>
- Suarningsih, N. M., Santika, I. G. N., Roni, A. R. B., & Kristiana, R. J. (2024). Pendidikan Karakter Di Indonesia Dalam Berbagai Perspektif (Definisi, Tujuan, Landasan dan prakteknya). *Jocer: Journal of Civic Education Research*, 2(2), 61-73.

- Suhaida, D., & Rohana, S. (2018). Analisis Kemampuan Kognitif Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Siantan Kabupaten Mempawah. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 2(2), 49–60. <http://dx.doi.org/10.30870/ucej.v4i1.6121>
- Syaripurrohman, I. A., Mulyawati, Y., & Nugraha, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Booklet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Tema Peristiwa Dalam Kehidupan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 806-816.
- Tyera, L., Megawati, M., & Rusli, M. (2022). Penerapan Keterampilan Proses Dasar Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 112–123. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.18>
- Wibowo, A., & Mufidah, I. (2022). Media Puzzle Daur Hidup Hewan Untuk Menstimulasi Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 661–669. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.1848>