
Peningkatan Proses dan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantu Media Kartu Domino Pada Siswa Kelas IV SDIT Al-Akhyar

Salsabillah Jannati^{1*}, Megawati², Reni Guswita³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Indonesia

Email: *salsabillahjannati@gmail.com

Abstract: *This research was motivated by the learning process not being optimal, the limited use of learning media by teachers so that science learning was less enjoyable, and learning outcomes that did not meet the KKTP, namely 70. This research aims to describe how Make A Match using domino card media can improve the science process and results in class IV SDIT Al-Akhyar. The Classroom Action Research (PTK) design used in this research was carried out in two cycles. The four phases of the PTK cycle are planning, implementation, observation, and reflection. Eighteen fourth grade students at SDIT Al-Akhyar were used as research subjects. Data collection methods include tests, documentation, and observation. To implement the Make A Match learning model using domino cards, data collection tools include test results and evaluation observation sheets. Based on the research results, science learning can be improved by using the Make A Match learning model using domino cards. The findings of the teacher process observation sheet showing an increase in the learning process in cycle I with a good category of 77.5%, and cycle II with a good category of 87.5% provide evidence of this. Evaluation of the student learning process showed an increase in the observation sheet data from cycle I which showed a very bad category of 34%, increasing to a good category of 78% in cycle II. In class IV at SDIT Al-Akhyar, student learning outcomes in IPAS with the Make A Match learning paradigm using domino cards increased from cycle I to cycle II, reaching 50% and 78% respectively.*

Keywords: *make a match, domino cards, process, cognitive learning outcomes, IPAS.*

Article info: Submitted: 23 Juni 2025 | Revised: 29 Juni 2025 | Accepted: 21 Juli 2025

How to cite: Jannati, S., Megawati, M., & Guswita, R. (2025). Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantu Media Kartu Domino Pada Siswa Kelas IV SDIT Al-Akhyar. *Master of Pedagogy and Elementary School Learning*, 1(2), 132-141. <https://doi.org/10.63461/mapels.v12.22>

A. INTRODUCTION

Titik balik yang signifikan dalam pengembangan manusia dan masyarakat yang bermoral adalah pendidikan (Batubara & Davala, 2023). Pendidikan harus didasarkan pada kurikulum agar berkualitas tinggi, dan kurikulum merupakan komponen penting yang berfungsi sebagai dasar utama bagi proses pembelajaran (Batubara & Davala, 2023). Landasan dari suatu dinamika pendidikan adalah kurikulum (Ratnaningsih & Khairiyah, 2022). Menurut Cholilah dkk., (2023) kurikulum pendidikan bersifat dinamis. Kurikulum harus dinilai secara teratur, kreatif, dan dinamis berdasarkan peristiwa terkini (Suryaman, 2020). Dengan demikian, kurikulum pendidikan sering kali berkembang seiring waktu, yang mengakibatkan kurikulum sering kali berubah seiring waktu.

Pendidikan Indonesia menggunakan kurikulum merdeka yang masih terdampak oleh modifikasi kurikulum sebelumnya. Siswa mempunyai banyak ruang guna mengeksplorasi konsep dan kompetensi mereka semaksimal mungkin dengan menggunakan kurikulum merdeka yang merupakan program intrakurikuler yang beragam (Khoirurrijal dkk., 2022). Mata pelajaran IPAS telah muncul sebagai bagian dari kurikulum merdeka. Mata pelajaran IPA

dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran IPAS di tingkat SD dan madrasah ibtidaiyah, yang saat ini menggunakan kurikulum merdeka. Karena pengetahuan siswa SD dan MI masih dalam tahap konkret/sederhana, maka kedua mata pelajaran tersebut digabung. Oleh karena itu, fenomena alam yang luas, termasuk benda hidup dan benda tak hidup di alam, serta hubungannya dengan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial tetap menjadi fokus utama pembahasan materi dalam mata pelajaran IPAS.

Menurut Purnawanto (2022) menegaskan bahwa siswa sekolah dasar, yang masih memiliki kecenderungan untuk melihat sesuatu secara keseluruhan dan terintegrasi, memberikan dasar bagi penggabungan kedua topik tersebut. Rahmadayanti (2022) berpendapat bahwa integrasi mata pelajaran IPS dan IPA memfasilitasi pengembangan lingkungan belajar yang positif dengan memungkinkan guru dan siswa menjadi lebih kreatif, inovatif, dan mandiri.

IPAS sangat berbeda dari disiplin ilmu lain dalam beberapa hal. Kehadiran keterampilan proses dalam bentuk kegiatan praktik dan prosedur pembelajaran, serta pemahaman sains terhadap informasi sosial dan alam di sekitar siswa, merupakan karakteristik IPAS yang paling jelas. Hal ini mendukung pernyataan Rahayu dkk., (2022) tujuan utama IPAS adalah untuk membangun pengetahuan dasar yang dibutuhkan dalam pengkajian IPAS. Melalui pembelajaran IPAS, siswa dapat tumbuh sesuai dengan profil Pancasila dan menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat, yang akan memotivasi mereka untuk mempelajari fenomena manusia serta bagaimana hal itu berhubungan dengan keberadaan manusia. Keduanya secara aktif berkontribusi pada pelestarian dan perlindungan lingkungan serta penggunaan sumber daya alam dan internal secara bijaksana. Selain itu, untuk membantu siswa memperkuat keterampilan mereka.

Pembelajaran IPAS yang ideal dibutuhkan aktivitas pengajaran yang menarik dan beragam sehingga hal ini dapat diupayakan mampu meningkatkan pencapaian siswa yang berimbang pada hasil belajar yang optimal (Mardhiyah, 2021). Pembelajaran IPAS ini akan sangat bermakna apabila siswa mengalami secara langsung bukan hanya sekedar mempelajarinya saja maka pembelajaran IPAS akan terasa jauh lebih menyenangkan dan relevan. Untuk mendorong pembelajaran yang aktif, mandiri, dan menyenangkan di antara para siswa, guru harus membuat hubungan antara kurikulum dan pengalaman siswa di dunia nyata serta menunjukkan kreativitas dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru bukanlah sumber pengetahuan eksklusif bagi siswa, terutama di sekolah dasar ketika pola kognitif mereka masih berkembang dan mereka sangat ingin tahu tentang topik konkret atau dunia nyata (Missa, 2021).

Berdasarkan hasil pra-observasi pada tanggal 7-17 November 2024 di kelas IV SDIT Al-Akhyar, peneliti berhasil mengumpulkan beberapa informasi tentang proses pembelajaran IPAS dan partisipasi aktif siswa dalam keseluruhan proses pembelajaran. Pada saat pembelajaran berlangsung terlihat bahwa guru kurang maksimal pada persiapan pembelajaran dan terlihat sebagian siswa justru memilih bermain di tengah pembelajaran, kurangnya penggunaan media belajar yang kreatif dan metode pembelajaran ceramah yang digunakan cenderung masih bersifat konvensional (tradisional) atau berpusat pada guru saja (*Teacher Centered*) yang berakibat pada proses pembelajaran yang berjalan kurang kondusif dan pasif, sehingga hasil belajar siswa rendah. Berdasarkan hasil asesmen sumatif akhir semester 1 tahun ajaran 2024/2025 ketuntasan hasil belajar IPAS di kelas IV terdapat 6 siswa (33,33%) yang

sudah mencapai KKTP dari 18 siswa. Dampak dari hasil belajar IPAS siswa rendah dipicu oleh, kurangnya partisipasi aktif siswa, kurangnya antusias siswa pada dinamika pembelajaran, kurang menariknya sistem pembelajaran, penggunaan model serta metode yang tidak ideal.

Berdasarkan masalah tersebut, sebaiknya pembelajaran IPAS di desain dengan baik supaya pembelajaran IPAS menarik dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran IPAS selayaknya harus mampu membangun interaksi antar siswa, mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan siswa, melibatkan proses berpikir kreatif, inovatif, dan berkolaboratif. Satu diantara strategi pembelajaran kooperatif yang mampu diadopsi sebagai sarana pemecahan permasalahan potensial ialah *Make A Match* yang merupakan satu diantara jenis strategi belajar yang menggunakan permainan melalui melibatkan aktif siswa pada penyelesaian berbagai tugas pembelajaran kognitif dan psikomotori. Guna mendorong peningkatan akan keterlibatan siswa serta mengoptimalkan hasil belajar dengan cara yang selaras atas tujuan yang telah ditetapkan, model pembelajaran *Make A Match* diadopsi dengan anggapan bahwa siswa akan lebih terlibat, kreatif, dan bersemangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas.

Implementasi model *Make A Match* akan lebih efektif jika guru mengkolaborasikan media tertentu yang dapat sebagai taktik guna mendorong peningkatan akan hasil belajar siswa. Motivasi serta hasil belajar siswa secara signifikan terpengaruh penggunaan media instruksional yang menarik dan pendekatan pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai pedoman untuk menjelaskan suatu informasi sehingga dapat tercipta suatu bentuk yang dapat menginspirasi siswa. Satu diantara alat bantu pembelajaran yang dapat dimanfaatkan ialah permainan kartu Domino.

Alat bantu pembelajaran yang berbentuk kartu domino dengan pertanyaan dan jawaban disebut "media kartu domino". Selain itu, media kartu domino mampu mendorong peningkatan akan hasil belajar melalui peningkatan pemahaman serta keterlibatan siswa pada kegiatan pembelajaran (Rahman & Amalia, 2019). Melina, (2017), menyatakan bahwa kelompok-kelompok individu mencocokkan kartu satu sama lain untuk bermain domino.

Dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino, tujuannya adalah agar pelajaran menjadi lebih mudah diingat oleh siswa. Karena elemen-elemen dari media ini yang memaksimalkan belajar sambil bermain, siswa menjadi lebih terlibat dan bersemangat untuk belajar lebih banyak. Hasil belajar siswa pun akan terpengaruh oleh hal ini. Diharapkan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan penuh semangat dan memahami informasi dengan mudah ketika model *Make A Match* dipadukan bersama kartu domino lalu digunakan pada pembelajaran IPAS.

Telah dibuktikan dalam beberapa penelitian bahwasannya model *Make A Match* mampu mendorong peningkatan hasil belajar IPAS siswa. Temuan Hartati, (2019) menemukan bahwasannya hasil belajar IPA siswa meningkat ketika paradigma pembelajaran *Make A Match* digunakan di kelas IV SD. Hartati, (2019), menemukan bahwasannya hasil belajar IPA siswa meningkat ketika model *Make A Match* digunakan di kelas IV SD. Menurut temuan penelitian Ramadhani, (2021), hasil belajar IPS siswa sekolah dasar dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Selain itu, temuan studi oleh Zahrah dkk., (2021) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* dapat mendorong peningkatan akan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, temuan ini difokuskan meneliti tentang Peningkatan

Proses dan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantu Media Kartu Domino Pada Siswa Kelas IV SDIT Al-Akhyar.

B. METHODS

Penelitian tindakan kelas (PTK) ialah sebuah metode yang dimanfaatkan guna mendorong keberlangsungan penelitian ini, menurut Arikunto, (2019) penelitian tindakan kelas (PTK) ialah penelitian yang bertujuan guna mendorong peningkatan akan kualitas pembelajaran. PTK direalisasikan dengan fokus pada keberlangsungan dinamika belajar mengajar di dalam kelas pada kondisi yang alamiah. PTK direalisasikan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di tanggal 14 April hingga 24 April 2025 di kelas IVC SDIT Al-Akhyar disertai jumlah siswa sebanyak 18 orang.

Teknik pengumpulan data ialah upaya penting pada proses ini karena mengumpulkan data adalah tujuan utama penelitian. Kebenaran dan kelengkapan data yang dikumpulkan memiliki dampak yang signifikan terhadap kualitas penelitian. Pada temuan ini, peneliti memanfaatkan teknik tes, observasi, serta dokumentasi. Soal tes hasil belajar dan lembar observasi merupakan instrumen penelitian yang diadopsi pada temuan ini.

Teknik analisis data ialah langkah krusial ketika memilih metode karena digunakan untuk membuat kesimpulan tentang temuan studi. Metode analisis data yang dimanfaatkan pada temuan ini mencakup metode kuantitatif serta kualitatif. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan rumus sebagai berikut:

1. Lembar Observasi Guru

Rumus analisis data lembar observasi guru (1) dibawah dimaksudkan untuk melihat jumlah skor perolehan serta rentang kriteria penilaian pada **Tabel 1** yang guru dapatkan selama kegiatan proses pembelajaran, sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\% \quad (1)$$

Tabel 1. Kriteria Penilaian Proses Guru

No	Interval Total Skor	Kategori
1	90 - 100	Sangat Baik
2	71 - 89	Baik
3	61 - 70	Cukup Baik
4	51 - 60	Kurang Baik
5	0 - 50	Sangat Kurang

2. Lembar Observasi Siswa

Rumus analisis data lembar observasi siswa (1) dan (2) dibawah dimaksudkan untuk melihat jumlah skor perolehan serta rentang kriteria penilaian pada **Tabel 1** yang siswa dapatkan selama kegiatan proses pembelajaran, yang mana dirumuskan sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik Berkategori Baik}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta Didik}} \times 100\% \quad (2)$$

3. Hasil Belajar Siswa

Rumus (1) dimaksudkan untuk melihat jumlah skor perolehan hasil belajar siswa secara individu dengan ketuntasan belajar mencapai KKTP yaitu 70. Nilai dari siswa kemudian akan dikumpulkan lalu dihitung untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar yang dirumuskan (3) sebagai berikut:

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\% \quad (3)$$

Tabel 2. Kriteria Penilaian Hasil Belajar

No	Rentang Nilai	Kategori
1	≥ 70	Tuntas
2	≤ 70	Tidak Tuntas

Tabel 3. Interval Ketuntasan Belajar

No	Interval Skor	Kategori
1	90 - 100%	Sangat Tinggi
2	70 - 89%	Tinggi
3	50 - 69%	Sedang
4	30 - 49%	Rendah
5	10 - 29%	Sangat Rendah

Metode analisis data kualitatif ini sering kali menggunakan deskripsi untuk menjelaskan temuannya. Menganalisis data kualitatif difokuskan pada penjelasan, penyebab, dan prinsip-prinsip yang mendasari studi daripada statistik.

C. RESULT AND DISCUSSION

Dua siklus tindakan telah dilaksanakan di kelas melalui pemanfaatan model *Make A Match* mengadopsi media kartu domino atas pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV SDIT Al-Akhyar. Setiap siklus mencakup dua kali pertemuan. Tanggal 14 April 2025 dan 17 April 2025 merupakan tanggal pelaksanaan Siklus I, sedangkan tanggal 21 April dan 24 April 2025 merupakan tanggal pelaksanaan Siklus II. Data untuk penelitian ini terkumpul melalui lembar observasi yang mencatat respon guru dan siswa ketika pembelajaran IPAS berlangsung serta hasil penilaian pembelajaran kognitif yang diperoleh dari soal tes. Hasil dari kedua siklus tersebut diadopsi guna mengevaluasi peningkatan akan hasil belajar IPAS dengan pemanfaatan model *Make A Match* berbantuan media Kartu Domino.

1. Peningkatan Proses Belajar IPAS

a. Ketercapaian Kinerja Guru Siklus I dan Siklus II

Ketercapaian guru pada pembelajaran biasanya juga dapat dikenali dari cara guru mengontrol pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini tabel dan diagram terlampir menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II:

Tabel 4. Rekapitulasi Lembar Observasi Guru

No	Siklus	Nilai Persentase Lembar Observasi Guru	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Siklus I	75%	80%
2	Siklus II	85%	90%

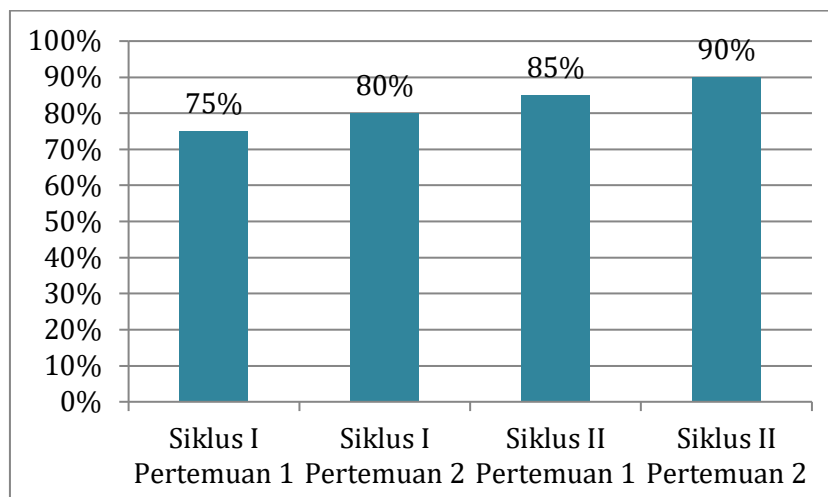


Diagram 1. Rekapitulasi Persentase Lembar Observasi Guru

Data terkait memperlihatkan bahwasannya dari siklus I ke siklus II, terjadi peningkatan pemanfaatan model *Make A Match* melalui penggunaan media kartu domino. Persentase rata-rata pada siklus I senilai 77,5%, disertai pertemuan 1 mencapai skor total 15 disertai persentase 75% serta pertemuan 2 mencapai skor 16 dengan persentase 80%. Sedangkan pada siklus II rata-rata persentase senilai 87,5%, atas pertemuan 1 mencapai skor 17 dengan persentase 85% dan pertemuan 2 mencapai skor 18 dengan persentase 90%.

Secara keseluruhan perbaikan pelaksanaan siklus II memperlihatkan bahwasannya konsep *Make A Match* melalui penggunaan media kartu domino berhasil memperbaiki pembelajaran IPAS. Menggabungkan kartu domino dengan model pembelajaran kooperatif seperti *Make A Match* mempunyai kelebihan ketika menyediakan waktu kepada siswa guna berefleksi, bereaksi, dan mendukung satu sama lain. Karena harus mengikuti proses pembelajaran untuk dapat menjawab semua pertanyaan dan berdiskusi, siswa dididik untuk banyak berpikir dan berbagi pemikiran, baik dengan gurunya maupun anggota kelompoknya, guna meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif.

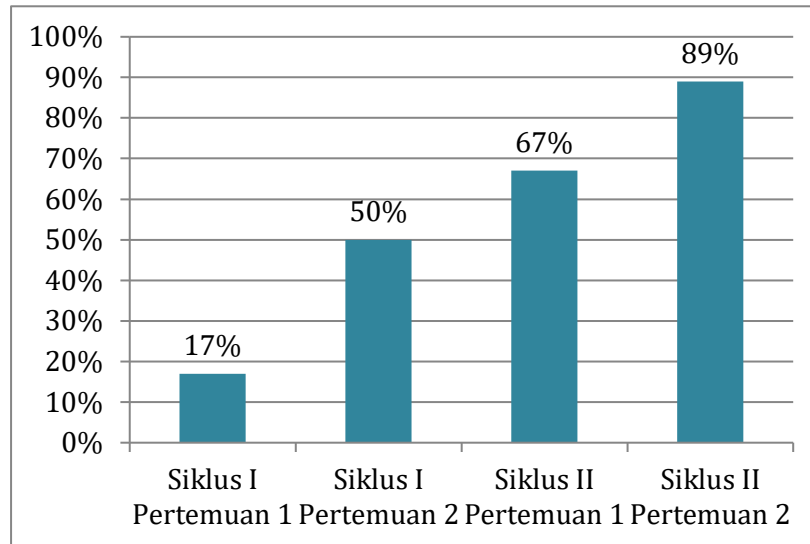
Sulistio & Haryanti, (2022), menyatakan bahwa ketika model *Make A Match* dan media kartu domino dipadukan, anak dapat aktif menemukan dan mencocokkan jawaban, mengembangkan sikap kooperatif, kemampuan berpikir kritis, dan disiplin dalam jangka waktu tertentu. Di dukung oleh penelitian relevan Hasanudin, (2019) menyatakan bahwa perpaduan antara model *Make A Match* dan media kartu domino lebih efektifitas dibandingkan dengan model *Make A Match* saja.

b. Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus I dan Siklus II

Lembar observasi yang mendokumentasikan kemajuan siswa dapat digunakan untuk menilai seberapa baik kinerja setiap siswa ketika proses pembelajaran. Dalam hal terkait, tabel dan diagram terlampir menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II:

Table 5. Rekapitulasi Lembar Observasi Siswa

No	Siklus	Nilai Hasil Rata-rata Siswa Yang Berkategori Baik	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Siklus I	17%	50%
2	Siklus II	66%	89%

**Diagram 2.** Rekapitulasi Persentase Lembar Observasi Siswa

Terbukti dari hasil statistik bahwa model *Make A Match*, atas penggunaan media kartu domino, secara signifikan mendorong peningkatan akan proses belajar siswa dari siklus I ke siklus II. 3 siswa menunjukkan proses belajar yang berkategori baik di siklus I pertemuan 1 dengan persentase 17%, dan 9 siswa menunjukkan proses belajar yang berkategori baik dengan persentase 50% pada siklus I pertemuan 2, sehingga didapatkan rata-rata persentase senilai 34%. Selanjutnya, jumlah siswa yang proses belajarnya berkategori baik meningkat menjadi 12 siswa pada pertemuan 1 siklus II, dengan persentase 67%, dan menjadi 14 siswa yang berkategori pada pertemuan 2 siklus II, dengan persentase 89%, sehingga diperoleh rata-rata persentase sebesar 78%.

Berdasarkan temuan tersebut, pemakaian model *Make A Match* yang dikombinasikan bersama media kartu domino telah mendorong peningkatan akan proses pembelajaran siswa secara signifikan. Mendiskusikan ide-ide yang menantang dengan teman sebaya dapat membantu siswa menemukan dan memahaminya dengan lebih mudah (Kamil dkk., 2021), memberi mereka kesempatan untuk berbagi informasi dan memikirkan tanggapan terbaik (Utami dkk., 2020), siswa lebih bersemangat, dan mampu menginspirasi orang lain untuk belajar serta lebih terlibat dalam proses pembelajaran (Ardhani dkk., 2021).

2. Peningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPAS

Berdasarkan data statistik dari siklus I, sembilan siswa, atau 50% dari total siswa, mencapai KKTP. Dengan tingkat ketuntasan belajar 78%, ada 14 siswa yang mencapai KKTP pada siklus II.

Tabel 6. Rekapitulasi Persentase Tes Hasil Belajar

No	Siklus	Jumlah Peserta Didik dan Persentase yang Sudah Mencapai Nilai 70 (KKTP)	Jumlah Peserta Didik dan Persentase yang Belum Mencapai Nilai 70 (KKTP)
1	Siklus I	9 peserta didik = 50%	9 peserta didik = 50%
2	Siklus II	14 peserta didik = 78%	4 peserta didik = 22%

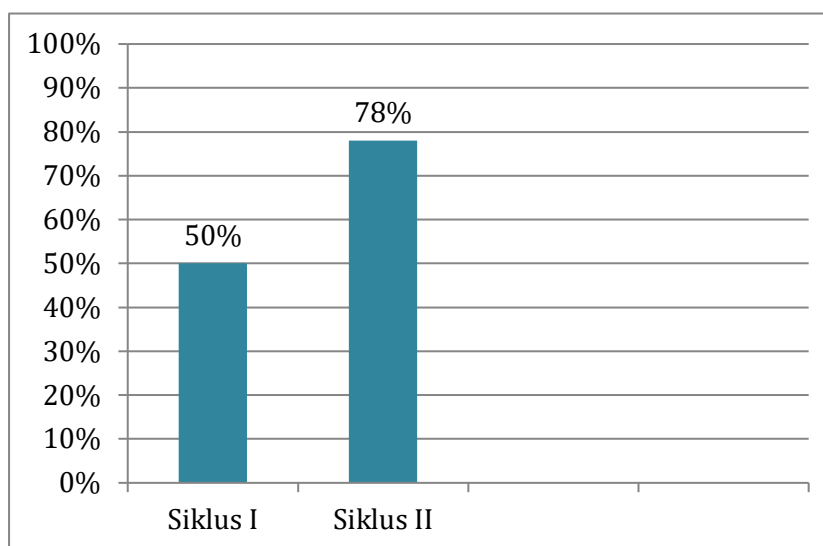


Diagram 3. Rekapitulasi persentase Rata-Rata Tes Hasil Belajar

Dari tabel dan diagram terlihat bahwasannya model *Make A Match* berbantuan kartu domino mendorong peningkatan akan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS dari siklus I (50%) ke siklus II (78%). Hal terkait memperlihatkan bagaimana soal latihan intensif yang ketat memberikan siswa kesempatan untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang materi pelajaran.

Terdapat 4 siswa yang hasil belajarnya belum mencapai KKTP. Dari hasil analisis LO, terdapat aspek yang mengakibatkan hasil belajar siswa tersebut belum mencapai KKTP 1) Siswa memiliki daya tangkap yang lebih lambat atau daya ingatnya lambat dalam memahami materi, 2) kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi dan fokusnya mudah teralihkan, 3) Cenderung aktif bergerak dan mudah merasa bosan.

Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pendekatan khusus terhadap siswa yang bersangkutan. Pendekatan pertama yang dapat dilakukan oleh guru yaitu pendekatan individual, dimana guru memberikan motivasi yang lebih kepada siswa saat proses belajar dan pendekatan remedial, dimana guru mengulang pembelajaran yang belum dimengerti oleh siswa.

D. CONCLUSION AND SUGGESTIONS

Berikut ini kesimpulan yang dapat peneliti ambil berdasarkan temuan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dan melakukan telaah yang telah dijelaskan secara rinci pada bab

sebelumnya: Pengadopsian model pembelajaran *Make A Match* berbantu media kartu domino mampu mendorong peningkatan akan proses dan hasil belajar IPAS siswa kelas IVC SDIT Al-Akhyar: 1) Terlihat dari lembar observasi Siklus I serta Siklus II proses pembelajaran memperlihatkan peningkatan. Di Siklus I hasil lembar observasi proses guru masuk ke kategori sangat baik atas skor 77,5%; di Siklus II skornya meningkat menjadi 87,5%. Sedangkan temuan siklus I penggunaan lembar observasi untuk mengevaluasi proses belajar siswa menunjukkan kategori sangat buruk sebesar 34%, meningkat menjadi kategori sangat baik senilai 78% pada siklus II. 2) Model *Make A Match* melalui pemanfaatan media kartu domino mampu mendorong peningkatan akan hasil belajar siswa atas pembelajaran IPAS pada kelas IVC SDIT Al-Akhyar dari siklus I ke siklus II. Proporsi hasil belajar siswa meningkat dari 50% pada siklus I ke 78% pada siklus II.

REFERENCES

- Ardhani, A., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- Batubara, N. F., & Davala, M. (2023). Curriculum Development In Indonesia: Historical Study. *International Journal Of Students Education*, 2(1), 29–34.
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02), 56–67.
- Hartati, Dewi. (2019). "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Menggunakan Model *Make A Match* di Kelas IV SDN 93/VI Rantau Panjang, Merangin". Skripsi. Universitas Muhammadiyah Muara Bungo.
- Hasanudin. (2019). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* disertai Media Permainan Kartu Domino Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II MI Al Ma'arif Tambakreja Cilacap". Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Kamil, V. R., Arief, D., Miaz, Y., & Rifma, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Belajar Siswa Kelas VI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6025–6033. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1744>
- Khoirurrijal, Fadriati, Sofia, Makrufi, A. D., Gandi, S., Muin, A., Tajeri, Fakhruddin, A., Hamdani, & Suprapno. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka. In *Cv. Literasi Nusantara Abadi*. Cv. Literasi Nusantara Abadi.
- Mardhiyah, Hasantun N. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Negeri 6 Kota Bengkulu. Bengkulu: IAIN Bengkulu
- Melina, V. (2017). Pengembangan Donat Konservasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa IV SDN Purwoyo01. Universitas Negeri Semarang.
- Missa, Imelda A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Inpres Nitneo Kabupaten Kupang. Kupang: Universitas Nusa Cendana.
- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan Pembelajaran Bermakna dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pedagogy*, 20(1), 75–94.
- Rahayu, R., dkk. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. 6(4), 7174–7187.
- Rahman, A. A., & Amalia, Y. (2019). Development of Domino Card as Math Learning Media to train students' Conceptual understanding. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 9(2), 91–100. <https://doi.org/10.30998/formatif.v9i2.3089>

- Ramadhani, M. n. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model *Make A Match* Pada Siswa Sekolah Dasar. Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan.Vol.3,No.4
- Retnaningsih, L. E., & Khairiyah, U. (2022). Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Anak Usia Dini. Seling: Jurnal Program Studi Pgra, 8(2), 143–158.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). “Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)”.
- Suryaman, M. (2020). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Prosiding Seminar Daring Nasional : Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar, 13–28.
- Utami, N. P. M. A., Ganing, N., & Kristiantari, M. G. R. (2020). Model *Make A Match* Berbantuan Media Puzzle Suku Kata Berpegaruh terhadap Keterampilan Menulis. Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 3(1), 48–60. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i1.27035>
- Zahrah., dkk. (2021). "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Lima di Kabupaten Pinrang" Pinisi Journal Of Education. Vol.1, No.2