

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Zanthly, L.S., Fauzi, M., ..& Kurniasari, E. (2021). *Model-Model Pembelajaran*. PradinaPustaka.
- Akbar, A., & Sumayana, Y. (2024). PENGGUNAAN MEDIA SMART CARD (KARTU PINTAR) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA. *SAEE-Sebelas April Elementary Education*, 3(2), 215-223
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). Resume: Instrumen Pengumpulan Data. *Sorong: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN)*, 1-20.
- Alirmansyah, A., & Amelia, L. (2022).Pengaruh Metode dan Media pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 164-171.
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Asrial, A., Syahrial, S., Sabil, H., Kurniawan, D. A., Perdana, R., Nawahdani, A. M., ..& Nyirahabimana, P. (2023). Quantitative Analysis Of Elementary School Students' Curiosity and Web-Based Assessment Responses. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 5(2), 107-119.
- Azizah,S.N.,Sihombing,L.N.,&Sitio,H.(2022).Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik PadaPembelajaran Tematik Sub Tema 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup di Kelas III SD Negeri. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*,8(2),649-663. Bandung: RefikaAditama.
- Danti,D.R.,Cahyono,B.E.H.,& Tryanasari,D.(2023). Pengaruh Media Augmented Reality Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 864-871.
- Darman,R.A.(2020). *Belajar dan pembelajaran*. Guepedia.
- Fauhah,H.,&Rosy,B.(2021).Analisis model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*,9(2), 321-334.
- Fauzi, S. A., & Mustika, D. (2022).Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran di kelas v sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 2492-2500.

- Ferdinand, A. (2018). *Metode Penelitian Manajemen*. Semarang: Penerbit Universitas Diponegoro
- Firdaus, S., Kusuma, R. S., & Firmansyah, I. (2023). Pengaruh Model *Make a Match* Berbantuan Media Kartu Berpasangan Terhadap Kemampuan Penjumlahan Berulang Siswa Kelas II UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6697-6709.
- Firmansyah, D. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85-114.
- Frasandy, R. N., Suryati, E., & Yuliantika, S. (2022). Efektifitas Media Smart Card (Kartu Pintar) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(2), 161-170.
- Ghozali, Imam. 2019. *Ekonometrika Teori, Konsep dan Aplikasi dengan SPSS 17*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro Semarang.
- Harefa, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *Geography: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 01-18.
- Herdawati, S., Mahmudin, M., & Ruwaida, H. (2022). Analisis Upaya Guru dalam Meningkatkan Keterampilan Calistung Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (5), 8089-8096.
- Kurniati, S. (2022). *Metode pembelajaran LBS untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa*.
- Lestari, Sri. (2020). *Pengembangan Karakter Berbasis Budaya Sekolah*. CV. Pilar Nusantara.
- Manurung, M. R., Caska, C., & Sari, F. A. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Jurkami)*, 8(1), 140-149.
- Maya, Y. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Guided Discovery Learning (GDL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa SMPN I Bandar Baru* (Doctoral Dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Mukhadis. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Bidang Pendidikan dan Contoh Aplikasinya*. Malang: Aditya Media Publishing
- Ngalimun. (2016). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Pakpahan, A. F., Prasetyo, A., Negara, E. S., Gurning, K., Situmorang, R. F. R., Tasnim, T., ..& Rantung, G. A. J. (2021). Metodologi Penelitian Ilmiah
- Paputungan, E., & Paputungan, F. (2023). Pendekatan dan Fungsi Afektif dalam proses pembelajaran. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 3(1)

- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 1990 tentang Pendidikan Dasar. <https://bphn.go.id/data/documents/90pp028.pdf>
- Permatasari, T. R., Febriani, A. R., Purnamasari, A. D., Kusuma, I. J., & Festiawan, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran smart card perwasitan bola basket. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 2(1), 26-41.
- Prasetyo, I. (2012). Teknik Analisis Data Dalam Research And Development. *Jurusan PLS FIP Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Priambodo, P. A. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas X Multi Media Smk N 2 Yogyakarta Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (Nht) Dan Tipe Student Team Achievement Divisions (Stad) Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer.
- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan pembelajaran bermakna dan asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal pedagogy*, 15(1), 75-94.
- Putri, D. A., & Taufina, T. (2020). Meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui model *Make a Match* di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 610-616.
- Putri, D. J., Sinaga, M., & Permatasari, S. (2024). Development of *Smart Card* Learning Media Based on the *Make a Match* Model on Procedure Text Material in High Schools. *JETISH: Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*, 3(2), 1476-1487.
- Rahmadhani, S. (2023). Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi Aljabar Kelas VII Smp Swasta Gajah Mada Medan.
- Ramadhani, M. I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2237-2244.
- Rosidha, A. (2020). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi melalui model pembelajaran *make and match* berbasis media kartu pintar. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 393-401.
- Rusman, Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012)
- Rusman. (2018). Model-model Pembelajaran. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Saragih, D. A., Purba, N. A., & Sianturi, C. L. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Gangguan Kesehatan Pada Organ Peredaran Darah di SD Negeri 122381 Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1750-1769.
- Sarumaha, M.S., Laiya, R.E., RE, M., Zagoto, A., Sarumaha, M., Harefa, D., ... & Telaumbanua, T. (2023). *Model-Model Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).

- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599-603.
- Sugiyono.(2022). *Metode Penelitian Pendidikan* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,R&D).Bandung: Alfabeta
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022).Model pembelajaran kooperatif (cooperative learning model).
- Susanto, S., & Mardhika, T. G. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Karangtengah 4Ngawi.*Didaktik:Jurnal Ilmiah PGSDSTKIPSubang*,8(1), 22-29.
- Sutiyarsi,T.(2023).Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Di SMPN 181 JAKARTA. *Jurnal Pendidikan Bina Manfaat Ilmu*, 6(1), 46-67.
- Sutomo,dkk.2016.*Manajemen Sekolah*. Semarang:UnnesPress.
- Suyanto, S. (2014). *Make a Match: Sebuah Model Pembelajaran Aktif* (Active Learning Model). Penerbit Erlangga.
- Ulhaq,N.,&Lubis,L.(2023).Penyusunan Materi Ajar dalam Rangka Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab pada Siswa.*Journal of Education Research*, 4(3), 1202-1211.
- Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/40266/uu-no-14-tahun-2005>(diunduh 10 september 2024)
- Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf.(diunduh 10 September 2024).
- Utami, D., Sudarmin, S., Wardani, S., & Lestari, W. (2024).Desain Media Pembelajaran Diferensiasi Mata Pelajaran Ekosistem Dengan Smart Card DanEdugames Untuk Mengembangkan Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik. *Trigonometri: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(1), 11-20.
- Wanti,N.I.(2022). Penerapan Model *Make a Match* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *SOCIAL:Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*,2(1), 44-50.
- Wardani, D. K., & Prihatiningtyas, S. (2022). Efektifitas Model Pembelajaran Matching Card Dalam Pembelajaran Fiqih Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Di MAN 3 Jombang.*QALAM:Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1).
- Wati, H. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization Berbantuan Prezi Desktop Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gelombang* (Bachelor's Thesis).

- Wulan, S., Zainuddin, F., Yamin, M., Selviana, S., & Rahmadani, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI di MI 01 Bonepute. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(4), 211-222.
- Wulandari, O. (2024). Penerapan model pembelajaran think pair share pada pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(4).
- Yanti, S. H., Hawi, A., & Syarnubi, S. (2021). Pengaruh Penerapan Strategi Firing Line Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII Di SMP N Sukaraya Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 3(1), 55-65.