



IMPLEMENTASI SAINTIFIK TERINTEGRASI MAKE A MATCH DENGAN REWARD EDUGAMES DALAM PEMBELAJARAN

Herwulan Irine Purnama

Sekolah Dasar Negeri 37 Pontianak Tenggara, Kalimantan Barat, Indonesia

Contributor Email: wulanirine87@gmail.com

Received: Oct 31, 2021

Accepted: Feb 9, 2023

Published: Mar 30, 2023

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/766>

Abstract

This research aims to learn about the learning activities of learners in the Scientific Learning Process which is integrated with the "Make a Match" Strategy and "Reward Education Games" and also to learn about how to apply in the Scientific Learning Process which is integrated with "Make a Match" Strategy and "Reward Education Games". This study was conducted in class VI SDN 37 Southeast Pontianak with a total of 26 students which consisted of 16 male students and 10 female students in the subject of social studies. The results of the research obtained are learning by innovating the development of a scientific approach that is integrated with "Make a Match" and "Reward Education Games" that are done well to increase the student's learning activities of class VI at SDN 37 Southeast Pontianak. The absorption of students to learning showed there are some students who get scores above the KKM reaching 84.6%.

Keywords: *Scientific Approach; Make a Match; Reward Education Games.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran saintifik yang terintegrasi dengan model make a match dan reward education games serta mendeskripsikan cara menerapkan pembelajaran saintifik yang terintegrasi dengan model make a match dan reward education games. Penelitian ini dilakukan di kelas VI SDN 37 Pontianak Tenggara dengan jumlah 26 siswa pada mata pelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan saintifik yang terintegrasi make a match dan reward education games dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VI SD Negeri 37 Pontianak Tenggara. Daya serap siswa terhadap pembelajaran menunjukkan terdapat nilai di atas KKM mencapai 84,6%.

Kata Kunci: *Pendekatan Ilmiah; Make a Match; Reward Education Games.*

A. Pendahuluan

Pengembangan kognitif ataupun fisik bagi psikologi anak sekolah dasar. Menurut Piaget, anak di umur 7 – 11 tahun ada di tahapan operasional konkrit yakni yang mana anak dapat memiliki kemampuan berpikiran dengan rasional, misalnya menalar dalam penyelesaian masalah yang aktual sehingga pertumbuhan maupun perkembangannya perlu diperhatikan. Pengajaran hadir saat individu belajar memadukan pengetahuan serta kemampuannya ke dalam diri sendiri. Belajar secara harfiah berarti membuat makna barunya. Sekarang ini sebagian pendidikan dilakukan dari perspektif yaitu pengetahuan yang merupakan perangkat berbagai fakta yang perlu diingat. Kelas masih fokus terhadap pendidik yang merupakan sumber utama pengetahuannya.

Peserta didik memerlukan pendidik untuk mengarahkan serta membimbingnya. Di dalam kelas, tugas gurunya adalah memberi fasilitas peserta didik agar tujuannya tercapai. Pendidik biasanya memiliki urusan pada strategi dan alat bantuan yang ada di sekeliling peserta didik dibandingkan memberikan informasinya. Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi makin memberi dorongan usaha pembaruannya dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Pendidik dituntut mampu memanfaatkan alatnya yang diberikan sekolah serta tidak menutup

kemungkinannya alat itu selaras terhadap perkembangan zamannya. Arsyad (2014: 2) mengungkapkan bahwa guru setidaknya mampu memanfaatkan alat yang efisien serta terjangkau walaupun sederhana, namun harus tercapai tujuannya. Oleh karena itu, ketika memanfaatkan alat pengajaran pendidik bisa melaksanakan modifikasinya tapi tujuannya tetap tercapai.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai bisa menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan serta tenang, maka memberi dorongan belajarnya menjadi memiliki makna, kreatif, serta aktif. Keadaan belajar tersebut bisa memberi dorongan bagi peserta didik dalam mengetahui, belajar untuk memiliki karya, belajar menjadi dirinya sendiri serta belajar memiliki kehidupan bersama individu lainnya dengan harmonis. Maka dari itu, pendidik harus selalu melakukan peningkatan pada mutu pembelajarannya di seluruh mata pelajaran, termasuk dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Sejauh ini penulis telah memanfaatkan beragam macam metodenya agar tujuan pendidikannya tercapai. Namun, realitanya hasil itu belum memuaskan, dimana masih ada beberapa siswa pasif dan tidak mampu menyelesaikan evaluasi hingga mencapai KKM.

Peneliti memiliki ketertarikan dalam mengintegrasikan antara pendekatan saintifik dan strategi make a match dengan reward education games (edugames). Mengembangkan sebuah pendekatan dan strategi yang menarik sebagai sarana untuk belajar siswa. Melalui inovasi proses pembelajaran ini peneliti ingin meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa kelas VI Sekolah Dasar khususnya dalam mengolah informasi kenampakan alam dan sosial negara tetangga.

As'ari (2014: 17), menyatakan bahwa berdasarkan kurikulum salah satu karakteristik pengajaran dan pembelajaran di tingkat sekolah dasar adalah pembelajaran pada peserta didik diarahkan untuk menggunakan pendekatan ilmiah/saintifik. Peserta didik didorong untuk mengamati, bertanya, mengeksplorasi, berasosiasi, dan berkomunikasi. Mereka harus mengamati fenomena secara akurat (berdasarkan tema yang digunakan pada hari itu), memunculkan pertanyaan investigasi yang akan mengarah pada eksplorasi dan penyelidikan, mengumpulkan dan mengeksplorasi informasi

tambahan, menggunakan pemikiran, penalaran keterampilan mereka untuk datang dengan hipotesis/ dugaan, dan berbagai ide-ide mereka ke kelas.

Carbonneau and Reider (1995: 11) mengungkapkan bahwa *"The other posits that children construck their own knowledge by interacting with each other, knowledgeable and with other appropriate."* Siswa dapat menciptakan pemahaman melalui interaksi bersama siswa lain, ilmu pengetahuan yang banyak serta beragam materi yang sesuai. Implementasi dilakukan setelah perencanaan dibuat dan disusun secara sistematis dan terencana, artinya semua tidak ada perubahan didalam pelaksanaannya.

Daryanto (2014: 51) menyatakan bahwa strategi pendekatan saintifik merupakan tahapan pengajaran yang disusun dengan baik supaya siswa memiliki keaktifan dalam membangun konsep, prinsip, maupun hukum dengan proses pengamatan, perumusan masalah, pengajuan, ataupun perumusan hiptesis, pengumpulan data melalui beragam teknik, analisis data, menyusun kesimpulannya serta menyampaikan konsep, prinsip, maupun hokum yang ditemukannya. Menurut Fitriani (2018), *scientific literacy is important therefore valuation of various aspects related to scientifi cliteracy continuous*, yang artinya literasi saintifik sangat penting dengan keterkaitan dengan keilmuan berkelanjutan. Pendekatan saintifik sangat relevan dengan Kurikulum 2013 yang sedang berlaku. Dalam aplikasinya, pendekatan saintifik lebih menekankan pada proses pembelajaran berlangsung (Madu et al., 2020). Pendekatan saintifik bercirikan, pengamatan penalaran, penemuan, pengabsahan, dan penjelasan tentang suatu kebenaran Dengan demikian proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan dipandu nilai-nilai, prinsip-prinsip, atau kriteris ilmiah (Rahmi, 2017). *Within the learning process, its elementary school has made use of scientific approach as the approach that trains the students to performing scientific reasoning as early as possible* (Masithoh, 2018). Pada dasarnya pendekatan ini dapat melatih siswa melakukan penalaran sedini mungkin dan dilakukan semenjak duduk di bangku Sekolah Dasar.

Rusman (2015: 232) menyatakan bahwa pendekatan saintifik merupakan suatu pendekatan pengajaran yang memfokuskan terhadap kegiatan siswanya dengan aktivitas pengamatan, pengajuan pertanyaan,

penalaran, percobaan serta pembuatan jejaringnya terhadap aktivitas pengajaran sekolah. Konstruktivistik tidak hanya ada terjadi pada siswa dengan guru ataupun orang tuanya, namun bisa terjadi dengan mendadak sebagai an respons siswa pada pembentukan lingkungan yang dilakukan pendidikannya (Joyce, Weil, & Calhaoun, 2009: 12).

Curran dalam Eliya (2009) menjelaskan model pendidikan *Make a Match* sebagai aktivitas siswa guna mencari kartu pendamping yang merupakan jawaban soal sebelum waktunya berakhir. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya bakal diberi point, sedangkan yang gagal mencocokkan kartunya diberi hukuman dengan yang sudah disepakati bersama. Metode pembelajaran "*Make a Match*" dapat membantu kesulitan belajar dalam hal mengingat materi pelajaran. Proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran lebih inovatif karena dapat berorientasi pada aktivitas belajar siswa menjadi lebih bermakna (Suprpta, 2020).

Guru lebih berfungsi selaku fasilitator serta ruangan kelas pula butuh ditata sedemikian rupa, sehingga mendukung pendidikan kooperatif. Keputusan guru dalam penyusunan ruang kelas wajib disesuaikan dengan keadaan serta suasana ruang kelas serta sekolah. Metode pembelajaran *Make a Match* digunakan untuk dapat mengukur pemahaman siswa di mana siswa melakukannya dengan mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban dari materi pembelajaran yang sudah diajarkan (Pratiwi, 2018).

Curran (1994) menyatakan bahwa *Make a Match* merupakan metode belajar aktif guna mendalami ataupun melatih konten materi yang sudah dipelajari. Tiap siswa menerima satu kartu. Kartu itu dapat berisi soal, dapat berisi jawaban. Berikutnya mereka mencari pasangan yang cocok dengan kartu yang dipegang. Keunggulan teknik ini siswa dapat mencari pasangan sambil elajar mencari konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan, Kurnia (2014). Model kooperatif tipe *Make A Match* membuat peserta didik dapat menjawab secara langsung, membuat siswa kreatif, menghindari suasana jenuh dalam beajar (Putri & Taufina, 2020).

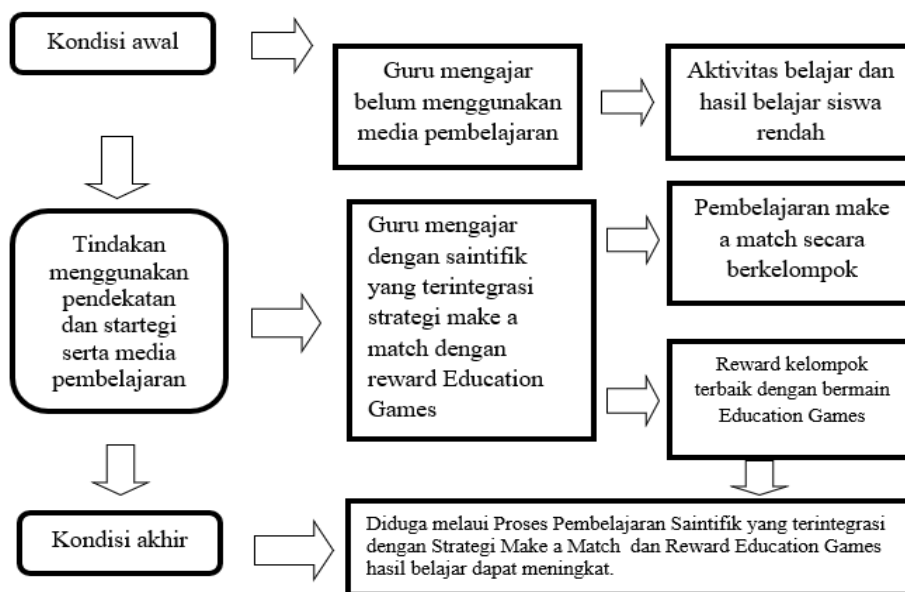
Fidiyanti menyatakan bahwa *the implantationos coopwerativ model of make a match technique can also increase student's learning activity, both cognitively*

and physcally. Artinya, model *make a match* ini tidak hanya belajar mengenai keaktifan, dan berpengaruh terhadap kognitif dan psikomotorik siswa.

Pada fenomena saat ini peserta didik cenderung melupakan belajar, karena sibuk dengan game karena untuk mengisi waktu selama di rumah. Game dapat dijadikan salah satu solusi utama untuk dunia pendidikan guna mendukung kegiatan pembelajaran dan menarik minat dan motivasi siswa (Aini, Ayu, & Siswati, 2019) Permainan edukasi merupakan permainan dengan rancangan agar bisa memberi rangsangan kepada daya pikirnya yang juga mencakup peningkatan konsentrasi serta penyelesaian permasalahannya (Handriyanti, 2009). Permainan edukasi adalah jenis permainan yang dirancang untuk tujuan khusus, yaitu memberikan pemahaman/pengetahuan tertentu kepada pemainnya. Game jenis ini bisa dimanfaatkan dalam beragam media pengajaran untuk siswa. Menurut Nurrohman (2021), edugame adalah pembelajaran yang interaktif dan memiliki tiga unsur pokok yaitu visual, suara dan gerak. Pada proses pembelajaran edugames sangat tepat digunakan dalam pembelajaran pada masa saat ini yaitu pada abad 21. Pembelajaran ini dapat menuntun siswa untuk berinovasi dan menggunakan teknologi (Helsa et al., 2020).

Sebagai sebuah media pembelajaran, game edukasi memiliki banyak kelebihan bila dibandingkan dengan media belajar lain. Pada penggunaan game dapat dijadikan saran pendidikan bahwasanya game tidak semua mengandung hal negatif, tetapi game bersifat entertain atau menghibur, (Nugraheny & Destiranti, 2016). Interaktivitas dari game edukasi dapat membuat pemainnya tertarik untuk mempelajari lebih jauh pengetahuan yang ada di game tersebut tanpa paksaan. Game edukasi juga terbukti bisa memberi peningkatan keterampilan peserta didik untuk penguasaan materinya. Penerapan edugames dapat merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi serta memecahkan masalah pada setiap menghadapi pembelajaran (Astari & Sudarmilah, 2019).

Berdasarkan kajian di atas, kerangka berpikir dalam penelitian ini dikembangkan seperti tampak pada gambar berikut.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

B. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik penelitian deskriptif yang digunakan adalah dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*), yang dilakukan di kelas VI SDN 37 Pontianak Tenggara dengan jumlah 26 siswa yang terdiri dari 16 siswa putra dan 10 siswi putri pada mata pelajaran IPS.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di kelas VI SDN 37 Pontianak Tenggara dengan jumlah 26 siswa yang terdiri dari 16 siswa putra dan 10 siswi putri pada mata pelajaran IPS. Penelitian yang dilakukan berdasarkan permasalahan-permasalahan yang terjadi di kelas tersebut. Permasalahan yang terjadi pada umumnya adalah kurangnya aktivitas belajar peserta didik serta masalah yang timbul pada kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS di kelas VI. Penulis menemukan bahwa aktivitas belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS masih sangat kurang.

Pengembangan pendekatan saintifik yang terintegrasi *make a match* dan *reward education games* ini dapat digunakan sebagai salah satu alternative untuk dapat mengembangkan sikap sportivitas dalam pembelajaran dan meningkatkan kerjasama dalam kelompok.

1. Hasil

Siswa yang memperhatikan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas sebanyak 100% dan siswa yang belum melakukan kegiatan tersebut sebanyak 0% artinya 26 siswa melakukan keterampilan proses.



Gambar 2. Hasil Pengisian Angket



Gambar 3. Hasil Pengisian Angket

Siswa yang membacakan hasil kerja kelompoknya dan aktif dalam tanya jawab sebanyak 76,9% dan siswa yang belum melakukan kegiatan

tersebut sebanyak 23,1% artinya 20 siswa melakukan keterampilan prose dan 6 siswa belum melakukan keterampilan proses.



Gambar 4. Hasil Pengisian Angket

Siswa yang menyimak kegiatan yang dilakukan oleh kelompok lain dan membuat catatan 88,4% dan siswa yang belum melakukan kegiatan tersebut sebanyak 11,6% artinya 23 siswa melakukan keterampilan proses dan 3 siswa belum melakukan keterampilan proses.



Gambar 5. Hasil Pengisian Angket

Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran dengan media non-IT dan IT sebanyak 100% dan siswa yang belum melakukan kegiatan tersebut sebanyak 0%. Artinya, semua siswa melakukan keterampilan proses dan 0 siswa belum melakukan keterampilan proses.

Berdasarkan hasil analisis pengerjaan soal yang telah dilakukan oleh peserta didik, dapat disimpulkan bahwa (a) sebanyak 26 peserta didik (100%) dapat menjawab soal nomor 1 dengan benar; (b) Sebanyak 13 peserta didik (50%) dapat menjawab soal nomor 2 dengan benar; (c)

Sebanyak 24 peserta didik (92,3%) dapat menjawab soal nomor 3 dengan benar; (d) Sebanyak 23 peserta didik (88,4%) dapat menjawab soal nomor 4 dengan benar; (e) Sebanyak 25 peserta didik (96,1%) dapat menjawab soal nomor 5 dengan benar; (f) Sebanyak 23 peserta didik (88,4%) dapat menjawab soal nomor 6 dengan benar; (g) Sebanyak 22 peserta didik (84,6%) dapat menjawab soal nomor 7 dengan benar; (h) Sebanyak 24 peserta didik (96,3%) dapat menjawab soal nomor 8 dengan benar; (i) Sebanyak 23 peserta didik (88,4%) dapat menjawab soal nomor 9 dengan benar; (j) Sebanyak 25 peserta didik (96,1%) dapat menjawab soal nomor 10 dengan benar.

Berdasarkan rincian di atas maka dapat diketahui sebanyak 84,6 atau 22 peserta didik mendapat nilai di atas KKM. Sedangkan sebanyak 15,3 % yang artinya 4 peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah nilai KKM.

2. Pembahasan

Dari hasil data aktivitas belajar siswa dapat diperoleh data sebagai berikut. Pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik yang terintegrasi *make a match* dan *reward education games* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini terbukti dari banyaknya persentase data siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Data tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Siswa yang memperhatikan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas sebanyak 100% dan siswa yang belum melakukan kegiatan tersebut sebanyak 0% artinya 26 siswa melakukan keterampilan proses.
2. Siswa yang membacakan hasil kerja kelompoknya dan aktif dalam tanya jawab sebanyak 76,9% dan siswa yang belum melakukan kegiatan tersebut sebanyak 23,1% artinya 20 siswa melakukan keterampilan proses dan 6 siswa belum melakukan keterampilan proses.
3. Siswa yang menyimak kegiatan yang dilakukan oleh kelompok lain dan membuat catatan 88,4% dan siswa yang belum melakukan kegiatan tersebut sebanyak 11,6% artinya 23 siswa melakukan keterampilan proses dan 3 siswa belum melakukan keterampilan proses.

4. Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran dengan media non IT dan IT sebanyak 100% dan siswa yang belum melakukan kegiatan tersebut sebanyak 0% artinya semua siswa melakukan keterampilan proses dan 0 siswa belum melakukan keterampilan proses.

Sedangkan dari data hasil belajar siswa, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa meningkat. Hal ini dibuktikan dari data nilai siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM melebihi 50% dari jumlah seluruh siswa. Data tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut. Berdasarkan persentase data dari tabel hasil belajar siswa, maka dapat diketahui sebanyak sebanyak 84,6 % yang artinya 22 peserta didik mendapat nilai di atas KKM. Sedangkan sebanyak 15,3 % yang artinya 4 peserta didik yang belum mendapatkan nilai di atas nilai KKM.

Dari dua data di atas, maka ditarik kesimpulan bahwa penggunaan inovasi pengembangan pendekatan saintifik yang terintegrasi *make a match* dan *reward education games* dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

D. Penutup

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menginovasikan pengembangan pendekatan saintifik yang terintegrasi *make a match* dan *reward education games* yang dilakukan dengan baik dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VI SD Negeri 37 Pontianak Tenggara. Daya serap siswa terhadap pembelajaran, siswa mendapat nilai di atas KKM mencapai 84,6%.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih saya ucapkan kepada Kepala Sekolah SDN 37 Pontianak Tenggara yang sudah mendukung serta memotivasi penulis dalam melakukan serta menyelesaikan penelitian tindakan kelas ini. Tak lupa penulis juga mengucapkan terimakasih kepada peserta didik kelas VI.

Daftar Referensi

- Abdul Rahman As'ari. (2014). "Ideas For Developing Critical Thing At Primary School Level." In *Proceeding Internasional Conference Current Issue In Primary Education*. Makassar.
- Afidz Nurrohman. (2021). "Analisis Edugame Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Sinasis (Seminar Nasional Sains)* 2(1).
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran: Edisi Revisi*. Jakarta: Pt. Rajawali Pers.
- Astari, Fitria Widya, And Endah Sudarmilah. (2019). "Belajar Fotosintesis Dengan Edugame Berbasis Android." *Emitor: Jurnal Teknik Elektro* 19(2):74–80. Doi: 10.23917/Emitor.V19i2.7984.
- Baiq Olatul Aini, Khaerunnisa Cantika Ayu, And Siswati Siswati. (2019). "Pengembangan Game Puzzle Sebagai Edugame Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa Sd." *Jtam | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika* 3(1):74. Doi: 10.31764/Jtam.V3i1.768.
- Carbonneau, M. .., And B. .. Reider. (1995). *The Integrated Elementary Classroom: A Development Model Of Education For The 21th Century*. Boston: Allyn And Bacon. A Simon & Schuster Company.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Eliya. (2009). *Teori Model Make A Match*.
- Eliza Nola Dwi Putri, And Taufina. (2020). "Pengaruh Model Koopertatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(1):617–23.
- Fransiska Jaiman Madu, Marlinda Mulu, Mariana Jediut, Zephisius R. E. Ntelok, And Rudolof Ngal. (2020). "Pendekatan Saintifik Efektif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 5(1):54–59.
- Handriyantini, E. (2009). *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Malang: Sekolah Tinggi & Komputer Indonesia.

- Helsa, Yullys, Yetti Ariani, Melva Zainil, And Risda Amini. (2020). "Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Mendesain Edugames Pada Pembelajaran Matematika Sd." *Jurnal Mutiara Pendidikan* 5(1):1-8.
- Joyce, B., Marsha Weil, And Emily Calhaoun. (2009). *Model Of Teaching*. Boston: Pearson Education.
- Kurnia, Rismadiana. (2014). "Keefektifan Model Pembelajarankooperatif Tipe Make A Match Di Kelas Iii Sekolah Dasar." *Journal Of Elementary Education* 3(4).
- Lorry Curran. (1994). *Metode Pembelajaran Make A Match*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Masithoh, Dewi. (2018). "Teachers' Scientific Approach Implementation In Inculcating The Students' Scientific Attitudes." *Jurnal Prima Edukasia* 6(1):32-43. Doi: 10.21831/Jpe.V6i1.14282.
- Nugraheny, Dwi, And Ayuningtias Destiranti. (2016). "Penerapan Edugame Interaktif Untuk Pengenalan Pakaian Adat Nasional Indonesia." *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi* 7(1). Doi: 10.28989/Angkasa.V8i1.139.
- Nur Fidiyanti, Hana Hartanti, Mamat Ruhimat, And Murdiyah Winarti. (2017). "Effect Of Implementation Of Cooperative Learning Model Make A Match Technique On Student Learning Motivation In Social Science Learning." *International Journal Pedagogy Of Social Studies* 2(1):104. Doi: 10.17509/Ijposs.V2i1.8667.
- Rahmi, Febria. (2017). "Penerapan Pendekatan Saintifik Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 19 Koto Tinggi." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 1(2).
- Rina Fitriani, Zulyusri, And Syamsurizal. (2018). "The Effect Of Scientific Approach Applied On Scientific Literacy To Student Competency At Class Viii Junior High School 12 Padang." *International Journal Of Progressive Sciences And Technologies (Ijpsat)* 7(1):97-105.
- Rina Hidayati Pratiwi. (2018). "Metode Pembelajaran 'Make A Match' Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Ipa." 5(1):37-43.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada.

Suprpta, Dewa Nyoman. (2020). "Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia." *Journal Of Education Action Research* 4(3):240–46.
Doi: 10.23887/Mpi.V1i2.30199.