



**Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi**  
ISSN 2580-0922 (*online*), ISSN 2460-2612 (*print*)  
Volume 11, Number 04, (2025), hlm. 09-16  
Available online at:  
<https://online-journal.unja.ac.id/biodik>



Research Article



## Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media Pembelajaran *Wizer.me* Di Lengkapi LKS Interaktif Di SMP Negeri 3 Waingapu

*(Improvement Of Student Learning Outcomes With Implementing A Make A Match Learning Model Assisted by Media Learning Wizer.me In Complete With Interactive LKS At SMP Negeri 3 Waingapu)*

**Hernida Hada Ina, Anita Tamu Ina\*, Marleni Rosalia Ndapa Huda**

Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

Jl. R. Suprpto No.35, Prailiu, Kec. Kota Waingapu, Kabupaten Sumba Timur, Nusa Tenggara Timur Indonesia

Correspondng Author. [anitamuina@unkriswina.ac.id](mailto:anitamuina@unkriswina.ac.id)

Article Information	ABSTRACT
Submitted: 03 – 10 – 2025 Accepted: 29 – 11 – 2025 Published: 15 – 12 – 2025	<p><i>This study aims to improve student learning outcomes through the application of the Make A Match model with Wizer.me learning media equipped with interactive LKS. This study is a classroom action research (CAR) using a descriptive qualitative approach, which was carried out in 2 stages, namely cycle I and Cycle II involving 32 people. The learning outcomes of students in cycle I had an average value of 66.25, there were 25 people who completed with a percentage of 78%, 7 people did not complete with a percentage of 22%. The Affective aspect assessment obtained an average value of 65.75. There were 21 people who completed with a percentage of 66%, while 11 people did not complete with a percentage of 34%. In cycle II, the cognitive aspect experienced an increase in the average posttest value of 80.25, there were 3 people who completed with a percentage of 91%, while 3 people did not complete with a percentage of 9%. The Affective Aspect Assessment cycle II averaged 73.25. 30 students completed with a percentage of 94%, while 2 people did not complete with a percentage of 6%. The achievement of learning outcomes in Cycle II was very satisfactory above KKTP 65. It can be concluded that the make a match learning model assisted by wizer.me learning media equipped with interactive LKS can improve student learning outcomes at SMP Negeri 3 Waingapu.</i></p> <p><b>Key words:</b> <i>Wizer.me Learning, Interactive LKS, Make a Match</i></p>
Publisher	ABSTRAK
Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Jambi Jambi- Indonesia	<p>Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model <i>Make A Match</i> dengan media pembelajaran <i>Wizer.me</i> dilengkapi LKS interaktif. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang dilaksanakan dalam 2 tahap yaitu siklus I dan Siklus II dengan melibatkan 32 orang. Hasil belajar peserta didik pada siklus I nilai rata-rata 66,25 terdapat 25 orang tuntas dengan presentase 78% yang tidak tuntas 7 orang dengan presentase 22%. Penilaian aspek Afektif memperoleh nilai rata-rata 65,75. Terdapat 21 orang tuntas dengan presentase 66%, sementara 11 orang belum tuntas dengan presentase 34%. Pada siklus II, aspek kognitif mengalami peningkatan nilai rata-rata posttest 80,25, terdapat 3 orang yang tuntas dengan presentase 91%,</p>

sedangkan yang tidak tuntas 3 orang dengan presentase 9%. Penilaian Aspek afektif siklus II rata-rata 73,25. 30 siswa yang tuntas dengan persentase 94%, sedangkan 2 orang tidak tuntas dengan presentase 6%. Pencapaian hasil belajar pada Siklus II sangat memuaskan di atas KKTP 65. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan media pembelajaran *wizer.me* dilengkapi LKS interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 3 Waingapu.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran Wizer.me, LKS Interaktif, Make a Match*



This Biodik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi is licensed under a [CC BY-NC-SA \(Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan sumber daya manusia, agar menjadi manusia yang memiliki karakter dan dapat hidup dengan mandiri (Fitriani, 2019:229). Pendidikan merupakan investasi pada pengembangan sumber daya manusia, dimana pentingnya peningkatan dan pengembangan sumber daya manusia secara berkelanjutan oleh karena itu, upaya untuk memajukan pendidikan sangat digalakkan oleh pemerintah (Ramadhan & Permana, 2022:235). Tujuan pendidikan mencakup individu secara menyeluruh, transfer pengetahuan, pembentukan karakter, persiapan karir, dan penguatan nilai-nilai budaya, semua ini bertujuan untuk menciptakan individu yang cerdas, berkarakter pengembangan, dan siap menghadapi tantangan masa depan (Saputra dkk., 2023:155).

Tujuan utama dari pembelajaran adalah untuk memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, seperti pembentukan karakter, peningkatan kompetensi, dan memperluas wawasan. Interaksi timbal balik dalam pembelajaran mencakup pertukaran pengetahuan, ketrampilan, ide, dan pengalaman antara pendidik dan peserta didik. Hal ini memungkinkan proses belajar yang dinamis dan saling memperkaya seperti yang diungkapkan oleh (Oktaviana & Haryadi, 2020:107)

Proses pembelajaran adalah kegiatan pendidikan atau guru secara terprogram untuk membuat peserta didik belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan bahan ajar dan sumber belajar (Pattanang dkk., 2021:113). Pembelajaran dipandang sebagai proses interaksi yang melibatkan kegiatan bekerja dan berpikir mengenai informasi baru yang dikaitkan dengan informasi sebelumnya sehingga menyatu dengan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik. Tujuan pembelajaran adalah hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran untuk satu topik pembelajaran pada satu periode tertentu (Tung, 2017).

Hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik peserta didik, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih afektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari peserta didik dan bagaimana mereka menilai, hasil belajar dinilai dapat menunjukkan apa yang telah peserta didik ketahui dikembangkan (Hamna & Windar, 2022:1). Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan waktu tertentu (Hutauruk, 2018:121).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi mata pelajaran IPA pada hari Selasa, 18 Maret 2025 kelas VIII di SMP Negeri 3 Waingapu ajaran 2024/2025. Adapun hasil belajar peserta didik, yang diambil dari nilai PTS semester ganjil dengan KKTP yang ditentukan 65. Guru mengatakan dalam proses pembelajaran bahwa hasil belajar peserta didik kelas VIII belum maksimal, dimana masih banyak peserta didik yang kurang paham alur-alur pada model pembelajaran sehingga peserta didik tidak menanggapi materi saat pembelajaran berlangsung. Menurut hasil wawancara salah satu peserta didik, dalam proses pembelajaran IPA, guru menggunakan media buku paket dan PPT sehingga materi yang disampaikan oleh guru merasa bosan. Penilaian PTS peserta didik mata pelajaran IPA dengan KKTP yang ditentukan yaitu 65. Maka, nilai post test penilaian kognitif jumlah peserta didik yang tuntas 6 orang dan yang tidak tuntas 26 orang dan dilanjutkan pada siklus I pada penilaian kognitif peserta didik yang tuntas 2 orang dan yang tidak tuntas 7 orang kemudian di lanjutkan pada siklus II, pada penilaian kognitif jumlah peserta didik yang tuntas 29 orang dan 3 orang yang tidak tuntas. Oleh karena itu, peneliti berupaya untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga diperlukan upaya perbaikan atau tindakan lanjutan guna menangani permasalahan yang ada.

Berdasarkan masalah yang ditemukan di atas, adapun solusi yang bisa dilakukan adalah dengan cara menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk bekerja sama dengan orang lain (Hidayat, 2019:101). Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran berpasangan dapat memberikan suasana yang menyenangkan (Anggraeni & Fatkhu, 2019:218). Tujuan dalam penggunaan suatu model pembelajaran *make a match* ini yaitu di harapkan agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran yang selalu memusatkan perhatian, meningkatkan kreativitas, dan tanggung jawab tinggi agar mampu mencapai hasil pembelajaran yang memuaskan (Sundari, 2017:227). Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga sangat penting. Media pembelajaran dengan memanfaatkan *wizer.me* yang dirancang harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan media tersebut. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dibuat harus lebih interaktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Pranata & Santoso, 2017:627). Jadi, dengan menggunakan media pembelajaran *wizer.me* dapat menuntut peserta didik untuk saling bekerja sama melalui LKS interaktif pada kegiatan belajar dapat membantu peserta didik untuk belajar lebih aktif melalui kegiatan kerja sama yang memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi. LKS interaktif merupakan bahan ajar yang tertuang dalam bentuk lembaran yang memuat materi atau teori, rangkuman dan petunjuk yang harus diselesaikan oleh peserta didik (Syafitri, 2020:284)

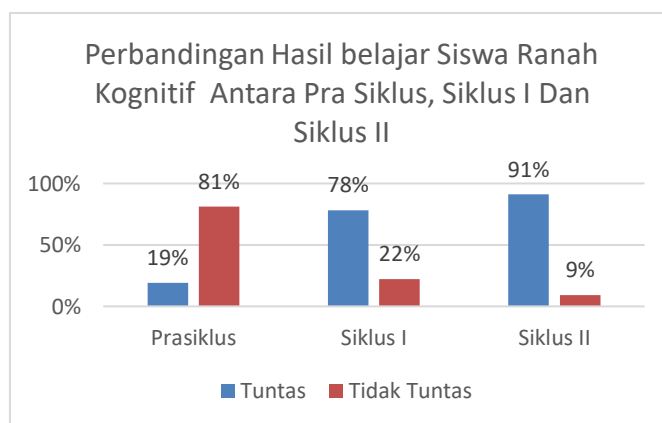
## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Lokasi penelitian ini adalah di SMP Negeri 3 Waingapu, Kota Waingapu, kabupaten Sumba Timur di kelas VIII di SMP Negeri 3 Waingapu pada tahun ajaran 2024/2025 semester ganjil dengan

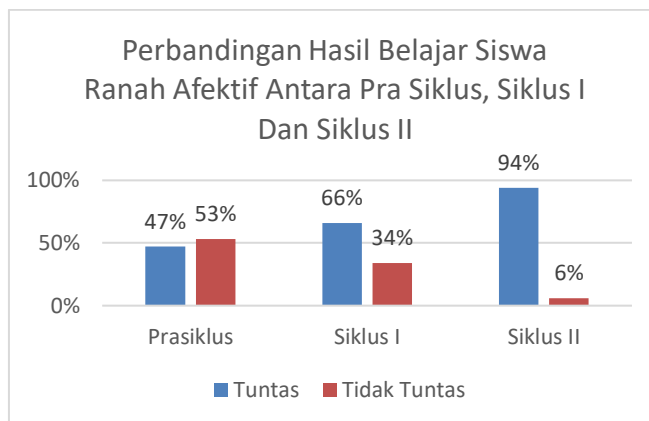
jumlah peserta didik 32 peserta didik, yang terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif deskriptif. Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan model PTK Kemmis dan McTaggart dengan menggunakan alur penelitian perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Alasan memilih model Kemmis dan McTaggart yaitu, karena sesuai judul yang diteliti. Proses pengumpulan data pada penelitian ini yaitu tes, observasi, rubrik penilaian, dan dokumentasi semuanya akan digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Sasaran utama untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajar IPA melalui penerapan model pembelajaran *make a match*.

### HASIL DAN PEMBAHASA.

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *make a match* pada materi IPA di SMP Negeri 3 Waingapu kelas VIII. Subjek dalam penelitian ini yaitu 32 orang peserta didik yang terdiri 16 orang laki-laki dan 16 orang perempuan. Pada penelitian PTK sebelum menerapkan model pembelajaran *make a match* peneliti menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dimana peserta didik merasa bosan dengan model pembelajaran tersebut sehingga peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKTP 65, sehingga peneliti menerapkan model pembelajaran yang menarik seperti model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini akan membuat peserta didik untuk belajar lebih banyak materi pelajaran, berpartisipasi lebih aktif dalam kelas dan mampu bekerja sama dalam kelompok sehingga peserta didik akan menjadi tertarik dalam proses pembelajaran. Pertemuan yang dilakukan peneliti untuk melakukan kajian proses belajar mengajar pra siklus, siklus I, dan siklus II.



**Gambar 1. Presentase Hasil Aspek Kognitif**



Gambar 2. Presentase Hasil Aspek Afektif

### Pra Siklus

Tujuan dari pra siklus ini adalah untuk mengetahui dengan jelas bagaimana hasil belajar sebelum menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media pembelajaran *Wizer.me* dilengkapi LKS Interaktif.

Berdasarkan data gambar 1 perbandingan hasil belajar peserta didik terlihat bahwa nilai posttest pada pra siklus dengan persentase peserta didik yang tuntas yaitu 19% sedangkan persentase peserta didik yang tidak tuntas yaitu 81%. Hal ini menunjukkan bahwa pra siklus belum memenuhi standar KKTP yang ditetapkan di sekolah yaitu 65. Kemudian hasil belajar peserta didik pada siklus I mengalami peningkatan dengan persentase peserta didik yang tuntas 78% sedangkan persentase yang tidak tuntas 22%. Hasil belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase peserta didik yang tuntas yaitu 91% sedangkan persentase yang tuntas yaitu 9%.

Pada hasil belajar kognitif pra siklus peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media pembelajaran *wizer.me* dilengkapi LKS interaktif. Pada pra siklus diperoleh nilai rata-rata post test yaitu 57,5 dari nilai post test terdapat 26 peserta didik yang tidak memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) 65 sedangkan, yang memenuhi KKTP terdapat terdapat 6 peserta didik dari 32 peserta didik, untuk melihat persentase peserta didik yang tidak mencapai KKTP 81% dikategorikan rendah.

### Siklus I

Kegiatan siklus I terdiri dari empat fase: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan hasil belajar peserta didik, peneliti menemukan beberapa kekurangan dalam siklus I, sementara beberapa peserta didik melakukan pekerjaan dengan baik selama pembelajaran. Peneliti sudah mempersiapkan kegiatan penelaan yakni menyusun modul ajar, serta media pembelajaran *wizer.me* dan LKS interaktif di mana peserta didik harus memperhatikan peserta didik di minta mencari pasangan sesuai pertanyaan dan jawaban yang dipegang, kemudian guru meminta untuk mengerjakan post test dan LKS interaktif yang sudah tersedia.

Hasil belajar peserta didik pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 66,25 dari nilai post test terdapat 25 peserta didik yang tuntas di atas Kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) 65 dengan persentase ketuntasan 78% sedangkan, yang tidak tuntas terdapat 7 peserta didik dengan persentase yang tidak tuntas 22%. Pada siklus I terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 3 Waingapu untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

## Siklus II

Kegiatan siklus II lanjutan dari siklus I terdiri dari empat fase: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan hasil belajar peserta didik, peneliti menemukan beberapa kekurangan dalam siklus II adalah hasil belajar kognitif peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media pembelajaran *wizer.me* dilengkapi LKS interaktif. Pelaksanaan siklus II sudah berjalan dengan baik karena peserta didik sudah memahami bagaimana model pembelajaran *make a match* berbantuan media pembelajaran *wizer.me* dilengkapi LKS interaktif sehingga peserta didik mampu melaksanakan pembelajaran dengan baik dan benar. Peserta didik sudah berpartisipasi aktif dalam pembelajaran baik dalam melakukan tugas kelompok, diskusi dan mencari pasangan.

Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Situmorang, dkk., (2021:404) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal. Hasil belajar pada siklus II memperoleh nilai rata-rata post test yaitu 80,25 terdapat 3 peserta didik yang tidak memenuhi kriteria minimal KKTP 65, yang memenuhi KKTP terdapat 29 peserta didik dari 32 peserta didik. Untuk melihat persentase peserta didik yang mencapai KKTP yaitu 91% sedangkan persentase peserta didik yang tidak mencapai KKTP 9%. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar kognitif. Hasil belajar peserta didik pada siklus II memperoleh nilai rata-rata post test yaitu 80,25 terdapat 3 peserta didik yang tidak memenuhi kriteria KKTP 65, yang memenuhi KKTP terdapat 29 peserta didik dari 32 peserta didik sedangkan, yang tidak memenuhi KKTP 3 peserta didik. Untuk melihat persentase peserta didik yang mencapai KKTP yaitu 91% sedangkan persentase peserta didik yang tidak mencapai KKTP 9%. Pada siklus II hasil belajar peserta didik sangat baik.

Hasil pengamatan terkait dengan aspek penilaian terdapat perbandingan pra siklus memperoleh 47% kategori tuntas, dan 53% dikategorikan kurang. Pada siklus I ada peningkatan memperoleh nilai 66% dengan kategori tuntas dan 34% dengan kategori tidak tuntas. Pada siklus II ada peningkatan dengan memperoleh nilai 94% dengan kategori tuntas dan 6% dikategori kurang. Peneliti menemukan bahwa terdapat lebih banyak kemajuan dalam tahap refleksi sehubungan dengan hasil belajar peserta didik dan aktivitas dalam kelas. Oleh karena itu, kegiatan peserta didik siklus II dipaparkan penambahan yang sangat baik, dan peserta didik sangat menyukai pengalaman belajarnya karena pembelajaran *make a match* mendorong peserta didik secara aktif mengkomunikasikan ide satu sama lain. Pelaksanaan siklus II sudah berjalan dengan baik. Hasil penelitian yang sejalan dengan penelitian oleh Kawutak, T. A, dkk., (2023) dengan judul penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar biologi pada materi ekosistem kelas X IPA di SMA Negeri 1 Rindi Umalulu. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kegiatan pra siklus di temukan hasil belajar siswa secara keseluruhan dengan rata-rata 53,2,

jumlah siswa yang tuntas 2 orang dengan presentase 6,6% dan tidak tuntas 28 orang dengan presentase 93,3%. Pada siklus I, kegiatan A siswa yang terdiri dari aspek afektif meliputi 9 siswa dengan predikat baik dan 21 siswa dengan predikat cukup. Kemudian hasil belajar pada siklus I rata-rata seluruh siswa 65,4 siswa yang tuntas terdiri dari 14 orang dengan presentase 46,6% yang tidak tuntas terdiri dari 16 orang dengan presentase 53,3%. Pada siklus II terdapat 16 siswa dengan predikat sangat baik dan 14 siswa dengan predikat baik. Hasil pembelajaran pada siklus II, nilai rata-rata seluruh siswa adalah 76,5%, siswa yang tuntas terdiri dari 25 orang dengan presentase 83,3% dan siswa yang tidak tuntas terdiri dari 5 orang dengan presentase 16,6%. Jadi, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar biologi pada materi ekosistem kelas X IPA di SMA Negeri 1 Rindi Umalulu meningkat. Penelitian yang sejalan dengan penelitian Lewi, C. N., dkk (2025:290) dengan judul penelitian Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media minp mapping dilengkapi dengan LKPD *question box* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di smp negeri 2 waingapu. Hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 40% dan pada siklus II menjadi 91%. Sedangkan hasil belajar afektif siswa meningkat pada siklus I menunjukkan 7 orang dengan kriteria baik, 9 orang dengan kriteria cukup, 16 orang dengan kriteria kurang. Pada siklus II diperoleh predikat sangat baik sebanyak 11 orang, predikat baik sebanyak 18 orang, dan predikat cukup sebanyak 3 orang. Kesimpulannya adalah hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menerapkan model kooperatif tipe *make match* berbantuan media mainp mapping LKPD *question box* di SMP Negeri 2 Waingapu.

## SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan sebesar 91% pada ranah kognitif dan sebesar 94% pada ranah afektif setelah menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media pembelajaran *wizer.me* dilengkapi LKS interaktif kelas VIII di SMP Negeri 3 Waingapu.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada pihak sekolah, kepala sekolah dan guru-guru SMP Negeri 3 Waingapu, serta siswa siswi SMP Negeri 3 Waingapu yang sudah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian sehingga berjalan dengan lancar.

## RUJUKAN

- Anggraeni, A. A. A., & Veryliona, P. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika. *International Journal of Elemnetary Education*, 3(2), 218-225.
- Dewi, N. A., Purnamasari, R., & Karmila, N. (2023). Pengembangan E-lkpd Berbasis Website Wizer.me Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. Didaktif: *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2562-2575.
- Fitriani, S. (2019). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2) 229-

- 238.Hamna, H., & Windar, W. (2022). Implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar melalui penguatan kurikulum 2013 di masa pandemi covid-19. *Mandako Elementary School*, 1(1), 1-12.
- Hamna, H., Windar, W. (2022) Implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar melalui penguatan kurikulum 2013 di masa pandemi 19. *Manado elementary School*, 1(1), 1-12
- Hidayat, I. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Modern*. Diva Press
- Hutauruk, P. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba. *SEJ (School Education Journal)*, 8(2), 121-129.
- Kawutak, T. A., Makaborang, Y., & Ndjoeroeman, Y. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Biologi pada Materi Ekosistem Kelas X IPA di SMA Negeri 1 Rindi Umalulu. *Jurnal Eduscience (JES): Jurnal Pembelajaran Bidang Ilmu Pendidikan dan Komputer*, <https://doi.org/10.36987/jes.v10i2.4296>.
- Lewi, C. N., Bano, V. O., & Ndjoeroemana, Y. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Minp Mapping* Dilengkapi dengan LKPD *Question Box* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 2 Waingapu. *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu*, 5(1), 290-304. <https://doi.org/10.54065/pelita.5.1.2025.805>
- Oktaviana, D., & Haryady, R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning (Pbl)* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 1076. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i4.3069>
- Pattang, E., Lmbong, M., & Tambunan, W. (2021). Penerapan pelaksanaan pembelajaran tatap muka di masa pandemi pada SMK Kristen Tagari. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 113-120.
- Pranata, Y. R., Setyosari, P., & Santoso, A (2017). *Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Digital Storytelling* (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Ramadhan, R., & Permana, H. (2022). Peran kepala sekolah dalam manajemen pembelajaran pada masa pandemi di MTs Miftahul Huda Karawang. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 235-245.
- Saputra, A. M. A., Tawil, M. R., Hartutik, H., Nazmi, R., La Abute, E., Husnita, L., & Haluti, F. (2023). *Pendidikan Karakter Di Era Milenial: Membangun Generasi Unggul Dengan Nilai-Nilai Positif*. PT. Softpedia Publishing Indonesia.
- Situmorang, M. V., Purba, N., & Gultom, B. T. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match (MAM)* dalam peningkatan. *Edukatif. Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4041-4048. [do:https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1286](https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1286)
- Sundari, J. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *JPKM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(2), 227-234
- Sumarni, S. (2021). Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penyesuaian Diri Dengan Lingkungan Pada Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 39-44.
- Syafitri, R. A. (2020, November). The importance of the student worksheets of electronic (E-LKPD) contextual teaching and learning (CTL) in learning to write description text during pandemic COVID-19. *In The 3rd International Conference on Language, Literature, and Education (ICLLE 2020)* (pp.284-287). Atlantis Press.
- Tung, K. Y. (2017). *Desain Intruksional Perbandingan Model dan Implementasinya*. Yogyakarta: Andi