

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *QUIZ CARD*
TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas V SDN Kemirimuka 2
Kota Depok Tahun Ajaran 2024/ 2025)



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Mufidatul Husna

NIM 2100903

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS UPI DI PURWAKARTA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2025

LEMBAR HAK CIPTA

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *QUIZ CARD* TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh

Mufidatul Husna

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Mufidatul Husna 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, di foto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

MUFIDATUL HUSNA

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *QUIZ CARD* TERHADAP
KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd.
NIP. 198404132010122003

Pembimbing II



Jennyta Caturiasari, M.Pd.
NIP. 920200119910729201

Mengetahui

Ketua Program Studi S1 PGSD

UPI Kampus di Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd.
NIP. 198404132010122003

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *QUIZ CARD*
TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas V SDN Kemirimuka 2

Kota Depok Tahun Ajaran 2024/ 2025)

MUFIDATUL HUSNA

NIM 2100903

ABSTRAK

Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting dalam pembelajaran abad ke-21 dan perlu dikembangkan sejak dini. Akan tetapi, keterampilan menyimak siswa di Indonesia masih tergolong rendah sehingga diperlukan penerapan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkannya. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *quiz card* menawarkan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan serta mendorong aktivitas komunikasi, kolaborasi, dan pencocokan informasi yang relevan dengan keterampilan menyimak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *quiz card* terhadap keterampilan menyimak siswa kelas V sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *Non-equivalent Control Group*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V sekolah dasar negeri di Kota Depok tahun ajaran 2024/2025. Sampel terdiri atas 52 siswa dari SD Negeri Kemirimuka 2 Depok. Instrumen yang digunakan berupa tes menyimak teks narasi dalam bentuk soal uraian yang telah divalidasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji regresi linear. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam keterampilan menyimak antara siswa yang dibelajarkan dengan model *Make a Match* dan siswa yang menggunakan metode konvensional. Uji regresi menunjukkan peningkatan sebesar 31,4%, yang mengindikasikan bahwa model *Make a Match* berbantuan *quiz card* berpengaruh positif terhadap keterampilan menyimak siswa. Dengan demikian, model ini efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong keaktifan siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Make a Match*, *Quiz card*, Keterampilan Menyimak, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar.

**THE EFFECT OF THE COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE
A MATCH ASSISTED BY QUIZ CARD MEDIA ON ELEMENTARY SCHOOL
STUDENTS' LISTENING SKILLS**

*(Quasi-Experimental Study on Fifth Grade Students of SDN Kemirimuka 2, Depok
City, Academic Year 2024/ 2025)*

MUFIDATUL HUSNA

NIM 2100903

ABSTRACT

Listening is one of the essential language skills in the 21st-century learning process and needs to be developed from an early age. However, students listening skills in Indonesia are still relatively low, thus requiring the implementation of effective learning models to improve them. The Make-a-Match type Cooperative Learning model, assisted by quiz card media, offers an interactive and enjoyable learning atmosphere that encourages communication, collaboration, and information-matching activities relevant to listening comprehension. This study aims to examine the effect of the Make a Match Cooperative Learning model assisted by quiz card media on the listening skills of fifth-grade elementary school students in Indonesian language instruction. A quantitative approach was employed, using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The population consisted of all fifth-grade students in public elementary schools in Depok City during the 2024/2025 academic year. The sample comprised 52 students from SD Negeri Kemirimuka 2, Depok. The instrument used was a validated listening test based on narrative texts presented in essay format. Data were analyzed using linear regression analysis. The results showed a significant difference in listening skills between students taught using the Make a Match model and those taught using conventional methods. The regression test indicated a 31.4% improvement, suggesting that the Make-a-Match model assisted by quiz card media has a positive influence on students' listening skills. Therefore, the Make-a-Match learning model, supported by quiz card media, is effective in improving elementary students' listening skills in Indonesian language learning. This model can serve as an alternative instructional strategy recommended for elementary school teachers to enhance students' listening skills in an active and engaging manner.

Keyword: *Make a Match, quiz card, listening skills, Indonesian language, elementary education*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Lingkup Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Model Pembelajaran Kooperatif.....	6
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	6
2.1.2 Tujuan Pembelajaran Kooperatif.....	7
2.1.3 Manfaat Pembelajaran Kooperatif.....	8
2.1.4 Ciri-Ciri Model Pembelajaran Kooperatif.....	10
2.1.5 Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif.....	11
2.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	13
2.2.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	13
2.2.2 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	15
2.2.3 Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i>	17
2.3 Media Pembelajaran.....	17
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	17
2.3.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	18
2.3.3 Media Konvensional.....	19
2.4 Media Pembelajaran <i>Quiz Card</i>	22

2.4.1 Pengertian <i>Quiz Card</i>	22
2.4.2 Tujuan <i>Quiz Card</i>	23
2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Quiz Card</i>	24
2.4.4 Langkah Pembuatan Media Pembelajaran <i>Quiz Card</i>	26
2.4.5 Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Quiz Card</i>	27
2.5 Keterampilan Menyimak	28
2.5.1 Pengertian Keterampilan Menyimak	28
2.5.2 Tujuan Menyimak	29
2.5.3 Jenis-jenis Menyimak	29
2.5.4 Tahap-Tahap Menyimak	30
2.5.5 Faktor yang Mempengaruhi Menyimak	32
2.5.6 Indikator Menyimak	33
2.6 Teks Narasi.....	36
2.6.1 Pengertian Teks Narasi	36
2.6.2 Jenis-jenis Teks Narasi.....	37
2.7 Keterkaitan antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make a Match</i> dengan Keterampilan Menyimak Teks dan Media <i>Quiz Card</i>	38
2.8 Penelitian yang Relevan.....	39
2.9 Hipotesis Penelitian	43
BAB III METODE PENELITIAN	44
3.1 Jenis Penelitian.....	44
3.2 Populasi dan Sampel	45
3.2.1 Populasi	45
3.2.2 Sampel	45
3.3 Definisi Operasional	46
3.4 Teknik Pengumpulan Data	47
3.5 Instrumen Penelitian	47
3.5.1 Tes Keterampilan Menyimak Siswa	48
3.5.2 Dokumentasi	52
3.6 Pengembangan Instrumen	52
3.6.1 Uji Validitas Instrumen	53
3.6.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Keterampilan Menyimak Siswa.....	54

3.6.3 Analisis Reliabilitas Instrumen.....	55
3.6.4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes Keterampilan Menyimak Siswa	55
3.6.5 Daya Pembeda	55
3.6.6 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Instrumen Tes Keterampilan Menyimak Siswa.....	56
3.6.7 Analisis Tingkat Kesukaran.....	57
3.7 Prosedur Penelitian	58
3.7.1 Tahap Persiapan Penelitian	58
3.7.3 Tahap Pelaksanaan Penelitian	58
3.7.4 Tahap Analisis Data	59
3.8 Teknik Analisis Data	59
3.8.1 Analisis Data Kuantitatif	59
3.8.3 Analisis Data Kualitatif	63
3.9 Hipotesis Statistik	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	64
4.1 Hasil	64
4.1.1 Analisis Deskriptif Keterampilan Menyimak Teks Narasi Siswa	64
4.1.2 Analisis Peningkatan Keterampilan Menyimak Teks Narasi Siswa	65
4.1.3 Analisis Deskriptif Peningkatan Keterampilan Menyimak Teks Narasi Siswa per Indikator.....	68
4.1.4 Uji Peningkatan Keterampilan Menyimak Teks Narasi Siswa.....	70
4.1.5 Pengaruh Pembelajaran <i>Make a Match</i> Berbantuan Media <i>Quiz card</i> terhadap Keterampilan Menyimak Siswa.....	73
4.2 Pembahasan.....	75
4.2.1 Pengaruh Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> Berbantuan Media <i>Quiz card</i> terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar.....	75
4.2.2 Peningkatan Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar dengan Model <i>Make a Match</i> Berbantuan Media <i>Quiz Card</i>	81
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	88
5.1 Simpulan	88
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Indikator Menyimak	34
Tabel 3.1	<i>Non-equivalent Control Group Design</i>	45
Tabel 3.2	Kisi-kisi Penyusunan Instrumen Penelitian	47
Tabel 3.3	Penskoran Keterampilan	47
Tabel 3.4	Kisi-kisi Tes Keterampilan Menyimak Teks Narasi	48
Tabel 3.5	Rubrik Penilaian Tes Keterampilan Menyimak	49
Tabel 3.6	Penilaian Sikap	50
Tabel 3.7	Soal Tes Keterampilan Menyimak Teks Narasi	51
Tabel 3.8	Format Penilaian Keterampilan Menyimak Teks Narasi	51
Tabel 3.9	Pedoman Interpretasi Uji Validitas	53
Tabel 3.10	Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Tes Keterampilan Menyimak Teks Narasi	54
Tabel 3.11	Interpretasi Derajat Reliabilitas	54
Tabel 3.12	Kriteria Indeks Kesukaran Instrumen	55
Tabel 3.13	Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Soal Keterampilan Menyimak Siswa	56
Tabel 3.14	Kriteria Indeks Kesukaran Instrumen	57
Tabel 3.15	Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran	57
Tabel 3.16	Kriteria N-Gain	60
Tabel 4.1	Statistika Deskriptif Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
Tabel 4.2	Nilai Rata-rata Kategori Siswa	65
Tabel 4.3	Kriteria <i>N-Gain</i>	66
Tabel 4.4	Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain</i>	66
Tabel 4.5	Hasil Perhitungan <i>N-Gain Score</i>	66
Tabel 4.6	Statistika Deskriptif Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
Tabel 4.7	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	71
Tabel 4.8	Hasil Uji Normalitas Data <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas	

	Kontrol	72
Tabel 4.9	Uji Perbedaan Rata-rata Peningkatan Keterampilan Menyimak Teks Narasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	73
Tabel 4.10	Rekapitulasi Konstanta dan Koefisien untuk Bentuk Persamaan Regresi Linier Sederhana	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Media <i>Quiz Card</i>	27
Gambar 3.1	Proses Pengolahan Data Kuantitatif	60
Gambar 4.1	Peningkatan Rata-rata Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar	67
Gambar 4.2	Peningkatan Menyimak Siswa pada Kelas Eksperimen	68
Gambar 4.3	Peningkatan Menyimak Teks Narasi Siswa pada Kelas Kontrol	69
Gambar 4.4	Tahap Orientasi	78
Gambar 4.5	Tahap Pembagian Kelompok	78
Gambar 4.6	Tahap Pembagian Kartu	79
Gambar 4.7	Tahap Kolaborasi	80
Gambar 4.8	Tahap Pelaporan Kartu Pasangan	80
Gambar 4.9	Tahap Pemberian Penghargaan	81
Gambar 4.10	Tahap Menyajikan Hasil	81
Gambar 4.11	Tahap Mengevaluasi Hasil	82
Gambar 4.12	Jawaban Siswa Kelas Eksperimen pada Indikator 1	84
Gambar 4.13	Jawab LKPD Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	85
Gambar 4.14	Lembar Pengisian LKPD pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	86
Gambar 4.15	Kegiatan Presentasi di Kelas Eksperimen	87
Gambar 4.16	Kegiatan Pelaporan Kartu Pasangan	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.	Modul dan Sampel LKPD.....	97
Lampiran B.	Instrumen Penelitian.....	143
Lampiran C.	Hasil Uji Coba Instrumen.....	169
Lampiran D.	Pengolahan Data.....	173
Lampiran E.	Dokumentasi dan Pengarsipan.....	180

DAFTAR PUSTAKA

- Adreyani, L. O., & Wahyudi, W. (2024). Pengembangan Media Kartu Bergambar dalam Pembelajaran Make and Match untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Gaya pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 622-630.
- Afriani, A., Husna, L., & Ernati, E. (2014). *Teaching vocabulary through Make a Match method at junior high school*. 3(5). <https://ejurnal.bunghatta.ac.id/index.php/JFKIP/article/view/2557>
- Afrija, A. P., Latifah, K. M., & Marini, A. (2022). Analisis Efektivitas Video Pembelajaran dalam Membangun Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa SD pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 339-354.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Andini, G. (2017). *Faktor-faktor yang menentukan keputusan pemberian kredit usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) pada lembaga keuangan mikro peer to peer lending* (Bachelor's thesis, Jakarta: Fakultas Ekonomi dan Bisnis UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ari, N. L. P. M., & Wibawa, I. M. C. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3).
- Asmani, J. M. (2016). *Tips Efektif Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Astika, N. & Nyoman, N. A. (2012). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 3(2), 110-117.
- Aulia, S. N., Wulan, N. S., & Mulyani, S. (2024). Penerapan model pembelajaran multiliterasi informasi berbantuan media kartu teks dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada teks eksposisi siswa kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 888-897.
- Azizah, S. N. (2022). Pengaruh Penerapan Absensi Fingerprint Terhadap Disiplin Kerja Aparatur Sipil Negara Pada Bagian Pengadaan Barang/Jasa Sekretariat Kota Bandar Lampung. *Journal Strategy of Management and Accounting Through Research and Technology (SMART)*, 1(2), 67-77.

- Azmi, M. P. (2019). Analisis pengembangan tes keterampilan analogi matematis pada materi segi empat. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 2(2), 099-110.
- Benny, A. P. (2009). Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: PT Dian Rakyat
- Darmawan, D., Sudrajat, I., Maulana, M. K. Z., & Febriyanto, B. (2021). Perencanaan Pengumpulan Data sebagai Identifikasi Kebutuhan Pelatihan Lembaga Pelatihan. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 71-88.
- Fadillah. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencanas
- Fatimah, D. (2020). *Analisis Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran Make a Match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321-334.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran Kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
- Hermawan, H. (2012). Keterampilan Komunikasi Yang Terabaikan. Graha Ilmu.
- Huda, K., & Najamuddin, M. (2021). *Pengaruh metode menyimak terhadap keterampilan membaca pada anak usia 5–6 tahun di PAUD Berseri Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengah tahun pelajaran 2019/2020*.
- Huda, M. (2013). Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibda, H. (2019). *Bahasa Indonesia tingkat lanjut untuk mahasiswa: Dilengkapi catrurtunggal keterampilan berbahasa*. CV. Pilar Nusantara.
- Ifadah, A. S. (2020). Peningkatan keterampilan menyimak anak usia dini dengan media boneka tongkat. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 4(2), 93–102. <https://doi.org/10.30736/jce.v4i2.258>
- Isjoni. (2013). Pembelajaran Kooperatif Mengembangkan Keterampilan Belajar Berkelompok. Bandung: Alfabeta.

- Kagan, S. (2019). *Pembelajaran Kooperatif*. Kagan Publishing.
- Khairunnisak. (2015). Penggunaan Media Kartu sebagai Strategi dalam Pembelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Pencerahan* , 9(2).
- Kholis, R. A. N. (2017). Analisis Tingkat Kesulitan (Difficulty Level) Soal Pada Buku Sejarah Kebudayaan Islam: Kelas 8 Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Ilmiah Intaj*, 1(2), 93-113.
- Kurniasih, I. & Berlin, S. (2015). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesional Guru. Yogyakarta: Kata Pena.
- Lauma, A. (2017). Unsur-Unsur Intrinsik Cerita Pendek â€œProtesâ€ Karya Putu Wijaya. *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi*, 1(5).
- Lestari, D. D. (2024, December). Penggunaan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Kelas 5 SDN 01 Demangan. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP UPR* (Vol. 1, No. 1, pp. 85-90).
- Lie, A. (2004). *Pembelajaran Kooperatif: Mempraktikkan Pembelajaran Kooperatif di ruang-ruang kelas*. Jakarta: Grasindo
- Maghfirah, S., & Sulaiman, S. (2022). Pengaruh Platform Wordwall Berbasis Website dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI. *AS-SABIQUN*, 4(5), 1481-1498.
- Marliana, R., & Indihadi, D. (2020). Teknik brainstorming pada model pembelajaran menulis teks narasi. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 109-115.
- Maryati, S., & Nurlaela, W. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Keterampilan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49-61.
- Meier, D. (2002). *The Accelerated Learning Handbook* (diterjemahkan oleh: Rahmani Astuti). Bandung: Kaifa.
- Misbar, S. P. (2020). Menerapkan Metode Tebak Kata Dalam Mendeskripsikan Benda-Benda Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas 1 SDN Rogotrunan 01 Kecamatan Lumajang Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Visioner (JIPV)*, 1(1), 29-36.
- Nasir, A. M. (2016). *Statistika Pendidikan*. (2016). Yogyakarta: Media Akademi.

- Nastiti, Z. J., Iskandar, S., & Caturiasari, J. (2023). Pengaruh Metode Role Playing Berbantuan Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. In *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 4, No. 1, pp. 625-636).
- Nikmah, S. Z. (2022). *Make a match type Pembelajaran Kooperatif to improve mathematics learning outcomes. Journal of Educational Analytics*, 1(2), 81–96.
- Nuridin. (2020). *Pengembangan media pembelajaran untuk anak sekolah dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kauniyah, N., & Anggraeni, R. W. (2021). Penerapan media visual untuk siswa kelas V di SDN Muncul 1. *Edisi*, 3(2), 225-242.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Oscar, B., & Sumirah, D. (2019). Pengaruh Grooming Pada Customer Relations Coordinator (CRC) Terhadap Kepuasan Pelanggan di PT Astra international TBK Toyota Sales Operation (Auto2000) Pasteur Bandung. *Pro mark*, 9(1).
- Pamukir, D. A., & Bakhtiar, A. M. (2024). *Analisis pengaruh penggunaan media kartu kata bergambar terhadap keterampilan membaca siswa kelas I sekolah dasar*.
- Parwati, J., Sudarma, & Parmiti. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD*, 5(2), 1-10.
- Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2024 Nomor.7867/UN40/HK/2024 Tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI. Bandung: UPI.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81-95.

- Putri, H. E., Muqodas, I., Wahyudy, M. A., Abdulloh, A., Sasqia, A. S., & Afita, L. A. N. (2020). Keterampilan-keterampilan matematis dan pengembangan instrumennya. UPI Sumedang Press.
- Putri, H. L., & Ratnasari, D. (2020). The correlation among receptive and productive skills in ADFELPS test. *SALEE: Studies in Applied Linguistics and English Education*, 1(1), 1–17.
- Rachman, E. F., & Setiyawati, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Sistem Tata Surya di Sekolah Dasar. *Deleted Journal*, 4(1), 489–496.
- Rahmawati, N. (2019). Penggunaan media quiz card untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 115–123.
- Ramadhan, D. T., Astuti, R. D., & Iftadi, I. (2021). Uji Kelayakan Desain Kuesioner Budaya Keselamatan ECAST. *Matrik: Jurnal Manajemen dan Teknik Industri Produksi*, 21(2), 101-110.
- Ramadhani, N., Yarmi, G., & Hadi, W. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKPD) Berbasis Keterampilan 4C Dalam Pembelajaran Iklan Kelas V SD. *Jurnal Handayani PGSD FIP UNIMED*, 13(1), 37-47.
- Rejo, U. (2020). Karakteristik jenis teks sastra dalam mata pelajaran bahasa Indonesia tingkat SMP. *Jubindo: Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 72-87.
- Rizkiyanto, B. A., & Martoatmodjo, S. (2015). Pengaruh kinerja keuangan terhadap harga saham pada perusahaan telekomunikasi di BEI. *Jurnal Ilmu Dan Riset Manajemen (JIRM)*, 4(6).
- Sadiman, Arief. 2006. Media Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sanulita, H., Lestari, S. A., Syarmila, S., Yustina, I., Atika, A., Nurillah, S., ... & Annisa, A. (2024). *Keterampilan Berbahasa Reseptif: Teori dan Pengajarannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sanjaya, W. (2013). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.
- Sari, L. Y., Rosyita, A. I., & Suastika, I. K. (2024, October). Penerapan Model Make a Match Berbantuan Media Permainan Ular Tangga (Snakes And

- Ladders) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas IV SDN Madyopuro 1 Malang. In *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama* (Vol. 1, No. 2, pp. 691-705).
- Sari, R. (2020). Efektivitas media quiz card dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(3), 210–218
- Shohimin, A. (2017). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Subroto, W. T., Puspita, H., & Haryono, S. (2019). Development of quiz card media to improve reading skills and critical thinking on student. *International Journal of Educational Research Review*, 4(2), 246–253.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (ed. 2). Alfabeta.
- Sundari, J. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Keterampilan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Kajian Pustaka Matematika*, 02(02), 227- 234.
- Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2011). Model-Model Pembelajaran Inovatif. In Alfabeta.
- Tarigan, D. (1994). *Menyimak sebagai suatu pengantar keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Tasruddin, R. (2020). Media Konvensional yang Terbarukan. *Jurnal Jurnalisa*, 6(2).
- Tiyasa. (2018). The Effect of Pembelajaran Kooperatif with Make a Match Type to Mathematic Learning Outcome of Primary School Student. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, 8(2), 127-135
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ulnatifah, R., Anjarini, T., & Khaq, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Pancasila Dalam Kehidupanku Kelas V SD Negeri Jono. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2183-2192.

- Utami, L. (2023). Penerapan media question card untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 11(1), 55–66.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis kemampuan menyimak dongeng anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 111–119.
- Perdana, A. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Semolowaru 1 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5).
- Wijanarko, Y. (2017). Model pembelajaran Make a Match untuk pembelajaran IPA yang menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(1), 52-59.
- Wulandari, D., & Lestari, P. (2021). Pengaruh penggunaan media quiz card terhadap keaktifan belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 7(1), 45–52.
- Wulandari, Km. E., Suarni, Kt., & Renda, N. T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Berbasis Penilaian Portofolio terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 2(3), 240-248
- Wulan, S. (2019). Pengaruh Media Kartu Kata terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2).
- Zyra, S. N., Alamsyah, T. P., & Yuliana, R. (2022). Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 97-106.