SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN PEMBELAJARAN PADA SISWA

Irfa Fatimah[1], Putri Ulfa Kamalia[2]
Prodi Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya[1,2]
e-mail: irfa.23174@mhs.unesa.ac.id[1], putrikamalia@unesa.ac.id[2]

Diterima: *06/10/2026*; Direvisi: *21/10/2026*; Diterbitkan: *10/11/2026*

ABSTRAK

Keaktifan belajar menjadi salah satu aspek penting dalam menciptakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung, tetapi penerapan strategi pembelajaran yang berpusat pada guru masih dapat membatasi partisipasi siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* dalam meningkatkan keaktifan belajar, memetakan kecenderungan publikasi, serta mengidentifikasi konteks pendidikan dan faktor pelaksanaan yang dilaporkan dalam penelitian terdahulu. Penelitian menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengacu pada protokol *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA). Penelusuran dilakukan melalui Google Scholar dan GARUDA terhadap artikel yang diterbitkan pada periode 2021–2026, kemudian dilanjutkan dengan penyaringan berdasarkan relevansi dan kelayakan sumber. Sebanyak 25 artikel terpilih dianalisis secara deskriptif dengan memperhatikan karakteristik penelitian, indikator keaktifan, penggunaan media pendukung, serta hasil yang dilaporkan. Hasil kajian memetakan penerapan *Make a Match* dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan, termasuk penelitian yang mengkaji motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar. Temuan menunjukkan bahwa jenjang Sekolah Dasar (SD) menjadi jenjang yang paling dominan dalam penerapan model ini. Peningkatan keaktifan belajar yang dilaporkan dalam literatur berkisar dari 45%–60% sebelum penerapan menjadi 78%–88% setelah penerapan *Make a Match*. Perbedaan variabel serta instrumen pengukuran menjadi pertimbangan dalam membandingkan temuan antarpenelitian. Kajian ini menyimpulkan bahwa *Make a Match* dapat menjadi alternatif pembelajaran partisipatif, dengan efektivitas yang perlu dinilai berdasarkan bukti empiris dan karakteristik pelaksanaannya.

Kata Kunci: *Make a Match, Keaktifan Belajar, Systematic Literature Review.*

ABSTRACT

Learning engagement is an important aspect of creating a learning environment that directly involves students. However, the implementation of teacher-centered instructional strategies may still limit student participation. This study aims to analyze the implementation of the cooperative learning model Make a Match in improving student learning engagement, map publication trends, and identify educational contexts and implementation factors reported in previous studies. The study employed a Systematic Literature Review (SLR) method based on the Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA) protocol. Articles published between 2021 and 2026 were retrieved from Google Scholar and GARUDA, followed by a screening process based on relevance and source eligibility. A total of 25 selected articles were analyzed descriptively by examining research characteristics, learning engagement indicators, supporting media, and reported findings. The review mapped

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16240

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

the implementation of Make a Match across various subjects and educational levels, including studies examining motivation, conceptual understanding, and learning outcomes. The findings indicate that elementary school education is the most dominant educational level in the implementation of this model. The reported improvement in learning engagement across the literature ranged from an initial level of 45%–60% before implementation to 78%–88% after the implementation of Make a Match. Differences in variables and measurement instruments were considered when comparing findings across studies. This review concludes that Make a Match can serve as an alternative participatory learning model, with its effectiveness requiring evaluation based on empirical evidence and implementation characteristics.
Keywords: *Make a Match, Student Engagement, Systematic Literature Review.*

PENDAHULUAN

Kualitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi yang disampaikan guru, tetapi juga oleh kesempatan yang dimiliki siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar. Keaktifan belajar dapat terlihat melalui partisipasi dalam kegiatan kelas, keberanian menyampaikan pendapat, keterlibatan dalam pemecahan masalah, serta interaksi dengan guru dan teman sebaya. Akan tetapi, keterlibatan tersebut tidak selalu berkembang secara optimal apabila pembelajaran lebih banyak menempatkan siswa sebagai penerima informasi. Hidayat dan Kamalia (2022) mengkaji keterkaitan motivasi dan pembelajaran aktif dengan hasil belajar ekonomi, sedangkan Sakinah et al. (2026) membahas strategi pembelajaran aktif dalam upaya mendorong kemandirian belajar siswa. Kedua kajian tersebut memberikan konteks bahwa proses pembelajaran perlu memperhatikan keterlibatan siswa sekaligus membedakan keaktifan, motivasi, kemandirian, dan hasil belajar sebagai aspek yang tidak sepenuhnya identik.

Persoalan keaktifan belajar berkaitan erat dengan pemilihan strategi pembelajaran dan kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk berpartisipasi. Metode ceramah masih dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, tetapi apabila mendominasi seluruh kegiatan, ruang untuk berdiskusi, bertanya, dan berkolaborasi dapat menjadi terbatas. Mutia et al. (2025) membandingkan motivasi belajar melalui metode ceramah dan pembelajaran digital, sementara Ruslandi et al. (2025) mengkaji peran metode diskusi dalam menciptakan keaktifan belajar siswa di MAS Tarbiyatul Islamiyah. Putri dan Rusli (2025) juga menelaah hubungan antara *self-efficacy*, persepsi terhadap *teacher-centered learning*, dan *student engagement* pada siswa SMA di Kota Padang. Berbagai fokus tersebut memperlihatkan bahwa keterlibatan peserta didik perlu dikaji dengan memperhatikan strategi pembelajaran, persepsi siswa, dan variabel yang benar-benar diukur dalam masing-masing penelitian.

Salah satu model yang dapat ditelaah dalam konteks pembelajaran partisipatif adalah pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Model ini menggunakan aktivitas mencari dan mencocokkan pasangan kartu yang berisi pertanyaan, jawaban, konsep, atau informasi yang saling berkaitan. Pelaksanaannya memberikan kesempatan kepada siswa untuk bergerak, membaca informasi, berkomunikasi, dan menyelesaikan tugas dalam batas waktu yang ditentukan. Wisata (2025) mengkaji penggunaan *Make a Match* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V MIN 3 Solok Selatan, sedangkan Qoiyimah dan Salito (2025) menelaah efektivitas strategi tersebut terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di madrasah ibtidaiyah. Kedua penelitian tersebut relevan dengan kajian ini karena membahas penerapan model pada pembelajaran sekolah, meskipun keaktifan dan minat belajar tetap perlu dibedakan berdasarkan indikator pengukuran yang digunakan.

Penerapan *Make a Match* juga telah dikaji dalam kaitannya dengan hasil belajar dan

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16240

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

penggunaan media pendukung. Setiany dan Manurung (2026) membahas penerapan model tersebut untuk meningkatkan hasil belajar matematika, sedangkan Efendi et al. (2025) menyusun tinjauan literatur sistematis mengenai pengaruh *Make a Match* terhadap hasil belajar IPAS pada sekolah dasar. Dewi et al. (2025) mengkaji model *Make a Match* berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar kognitif pada materi sistem pernapasan manusia. Di sisi lain, Bulan et al. (2025) membahas integrasi media pembelajaran interaktif untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik, sedangkan Nurfitriani (2025) mengulas strategi pembelajaran inovatif untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 pada siswa sekolah dasar. Literatur tersebut menyediakan konteks untuk menelaah hubungan antara model, media, dan tujuan pembelajaran, tetapi temuan tentang hasil belajar atau media interaktif tidak dapat secara otomatis dianggap sebagai bukti peningkatan keaktifan melalui *Make a Match*.

Pembahasan mengenai keaktifan juga dapat diperluas melalui penelitian yang menyoroti pembelajaran aktif dan pemanfaatan teknologi. Khan (2026) mengulas penggunaan *Mentimeter* untuk mendukung *student engagement* dan *active learning*, sedangkan Yildiz Durak (2025) meneliti sistem umpan balik ML-LA dalam lingkungan pembelajaran kolaboratif daring dengan memperhatikan kinerja akademik, keterlibatan, dan pola perilaku peserta didik. Fenezia dan Armiati (2025) mengkaji efektivitas model kooperatif *Team Games Tournament* yang didukung media interaktif digital melalui pendekatan *Systematic Literature Review*. Ketiga rujukan tersebut memiliki titik temu dalam perhatian terhadap partisipasi, interaksi, atau dukungan teknologi, tetapi berbeda dari *Make a Match* dalam bentuk intervensi dan konteks penerapannya. Oleh karena itu, penelitian-penelitian tersebut digunakan sebagai pembanding untuk memahami cakupan pembelajaran aktif, bukan sebagai bukti langsung mengenai efektivitas model yang menjadi fokus kajian ini.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas *Make a Match*, pembelajaran aktif, media interaktif, motivasi, dan hasil belajar, temuan-temuan tersebut memiliki fokus serta indikator yang beragam. Sebagian penelitian menempatkan keaktifan sebagai sasaran utama, sementara penelitian lainnya berorientasi pada minat, motivasi, pemahaman konsep, kemandirian, keterampilan, atau capaian akademik. Perbedaan tersebut menyulitkan penarikan kesimpulan umum apabila seluruh hasil diperlakukan sebagai ukuran keberhasilan yang sama. Selain itu, kajian mengenai strategi pembelajaran inovatif dan teknologi memperlihatkan bahwa keterlibatan siswa dapat ditelaah melalui pendekatan yang berbeda, sehingga diperlukan pemetaan yang memisahkan bukti langsung tentang *Make a Match* dari temuan pendukung mengenai strategi lain. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar perlunya kajian sistematis untuk mengidentifikasi karakteristik penelitian, variabel yang diukur, konteks penerapan, serta konsistensi hasil yang dilaporkan.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam kaitannya dengan keaktifan belajar siswa melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Kajian ini diarahkan untuk memetakan karakteristik publikasi yang relevan, mengidentifikasi indikator keaktifan yang digunakan, serta menelaah konteks mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang dilaporkan dalam penelitian terdahulu. Analisis juga mencermati penggunaan media pendukung dan kendala pelaksanaan apabila informasi tersebut tersedia dalam artikel yang ditinjau. Kebaruan kajian terletak pada upaya menyintesis bukti dengan membedakan keaktifan belajar dari variabel lain, sekaligus memetakan batas-batas kesimpulan yang dapat ditarik dari literatur yang tersedia. Hasil kajian diharapkan dapat menjadi dasar bagi guru dalam mempertimbangkan penerapan *Make a Match* sesuai kebutuhan pembelajaran dan bagi

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16240

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

peneliti selanjutnya dalam merancang penelitian dengan indikator keaktifan yang lebih terukur serta prosedur evaluasi yang transparan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk menelaah hasil penelitian yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Kajian dilakukan melalui penelusuran artikel ilmiah yang membahas penggunaan model tersebut dalam berbagai jenjang dan konteks pembelajaran. Proses peninjauan mengacu pada prinsip pelaporan *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA) agar tahapan identifikasi, penyaringan, penilaian kelayakan, dan penetapan artikel yang dianalisis dapat dijelaskan secara terstruktur. Fokus kajian diarahkan pada karakteristik penelitian, indikator keaktifan belajar yang digunakan, serta temuan empiris yang dilaporkan oleh masing-masing peneliti.

Penelusuran literatur dilakukan pada bulan September – Oktober 2026 melalui Google Scholar dan GARUDA dengan menggunakan kombinasi kata kunci "*Make a Match*", "model pembelajaran kooperatif", "keaktifan belajar siswa", dan "pembelajaran aktif". Artikel dipertimbangkan untuk dimasukkan apabila membahas penerapan model *Make a Match* atau memiliki keterkaitan langsung dengan fokus kajian, tersedia dalam bentuk teks lengkap, serta memuat informasi yang dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Kriteria tahun publikasi, status jurnal, bahasa artikel, dan jenis penelitian ditetapkan secara konsisten sebelum penyaringan dilakukan; dalam pelaksanaannya, batas tahun 2021–2026 dan rentang akreditasi SINTA 3–6 yang direncanakan perlu diterapkan sesuai kriteria yang telah ditentukan. Artikel yang tidak relevan, tidak memenuhi kriteria kelayakan, atau tidak menyediakan informasi yang memadai dikeluarkan dari proses analisis, sedangkan jumlah artikel pada setiap tahap dicatat untuk mendukung pelaporan alur seleksi.

Data dari artikel terpilih diekstraksi menggunakan lembar pencatatan yang mencakup identitas penulis, tahun terbit, tujuan penelitian, jenjang pendidikan, desain penelitian, instrumen pengumpulan data, indikator keaktifan, dan hasil utama yang dilaporkan. Informasi tersebut kemudian dikelompokkan berdasarkan kesamaan fokus dan disajikan secara deskriptif dalam tabel sintesis untuk memudahkan penelusuran karakteristik serta hasil setiap penelitian. Analisis dilakukan dengan membandingkan temuan antar artikel tanpa menyamakan ukuran hasil yang berbeda, terutama ketika suatu penelitian mengukur keaktifan, sedangkan penelitian lain mengukur minat, motivasi, atau hasil belajar. Tahap akhir mencakup pemeriksaan kesesuaian antara data yang dicatat dan isi artikel sumber, sehingga simpulan kajian hanya didasarkan pada informasi yang tersedia dan tidak melampaui bukti yang dilaporkan. Proses seleksi literatur dilakukan secara bertahap untuk memastikan artikel yang terpilih benar-benar relevan dan memenuhi standar kualitas. Seluruh alur penyaringan artikel mulai dari pencarian awal basis data hingga penetapan sampel akhir disajikan secara rinci melalui diagram PRISMA pada diagram berikut:

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16240

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

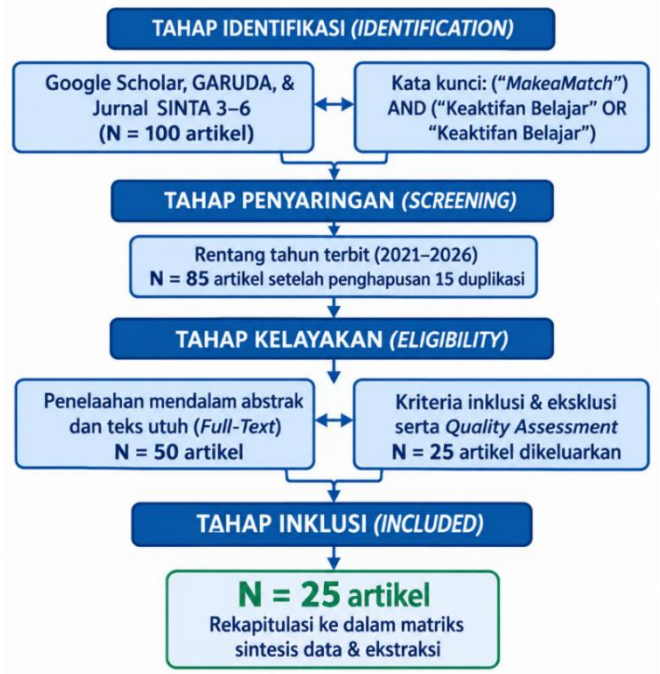


Diagram1. Diagram Alur PRISMA Pada Proses Seleksi Literatur

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil sintesis terhadap 25 artikel penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dirangkum berdasarkan penulis, tahun publikasi, judul artikel, jenjang pendidikan, mata pelajaran, indeks atau basis data, serta temuan utama. Penilaian kualitas studi dilakukan menggunakan kriteria *Quality Assessment* (QA) untuk mengevaluasi kesesuaian artikel dengan fokus kajian. Rekapitulasi hasil penilaian kualitas studi disajikan pada Tabel 1 sebagai dasar untuk menggambarkan karakteristik artikel yang dianalisis.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kualitas Studi (*QualityAssessment*)

No	Penulis & Tahun	Judul Artikel	Jenjang & Matpel	Indeks / Database	Temuan Utama & Peningkatan Keaktifan
1.	Wardani & Suranto (2024)	Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas 4 Mata Pelajaran IPAS di SD Muhammadiyah 2 Kauman Surakarta	SD/Tematik	SINTA/ GARUDA	Penerapan model *Make a Match* menggunakan kartu pertanyaan dan jawaban dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Penelitian dilakukan melalui penelitian tindakan kelas dengan 27 peserta didik. Persentase keaktifan meningkat pada setiap siklus pembelajaran.
2.	Khatimah et al. (2025)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe	SD/Kelas II/Matematika	Google Scholar/ Crossref	Penerapan *Make a Match* berbantuan permainan papan Pulau Pengurangan

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16240

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

		Make a Match Materi Pengurangan untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar			mendorong antusiasme belajar, keberanian menjawab pertanyaan, dan keterlibatan siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika.
3.	Fitriani, Satria, & Valen (2022)	Penerapan Model *Make a Match* pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Lubuk Kemang	SD Kelas IV / IPS	SINTA	Penerapan *Make a Match* meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. Nilai rata-rata meningkat dari 41,69 pada pretest menjadi 70,31 pada posttest.
4.	Sobirin & Purbonuswanto (2022)	Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Materi Kerja Sama dalam Berbagai Bidang dengan Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* terhadap Hasil Belajar	Sekolah Dasar / Pendidikan Pancasila atau materi kerja sama	Google Scholar/ GARUDA	Membahas penerapan model kooperatif *Make a Match* sebagai upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa dan hasil belajar.
5.	Insani, Batubara, & Siregar (2026)	Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SDN 100216	SD Kelas V / IPAS	SINTA/ GARUDA	Keaktifan belajar kelas eksperimen mencapai 85%, sedangkan kelas kontrol mencapai 70%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Make a Match* berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa.
6.	Muallif & Latief (2024)	Peningkatan Keaktifan Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 066 Pekkabata	SD Kelas V / IPS	Crossref/ Scholar	Penerapan model *Make a Match* meningkatkan keaktifan fisik dan mental siswa kelas V. Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart.
7.	Sunanto, Hadiansah, &	Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match*	SD/IPAS	SINTA/ Google Scholar	Penerapan model pembelajaran *Make a Match* berpengaruh terhadap hasil

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16240

	Wahyudi (2025)	terhadap Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa pada Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar			belajar dan keaktifan siswa kelas V pada pembelajaran IPAS. Aktivitas mencocokkan kartu mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
8.	Saputri & Utomo (2024)	Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Metode *Make a Match* Siswa Kelas V Sekolah Dasar	SD/Matematika	SINTA/ GARUDA	Keaktifan belajar meningkat dari 49,93% pada prasiklus menjadi 69,33% pada siklus I dan 86,66% pada siklus II
9.	Savitri & Amalina (2023)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar	MTs Kelas VIII / IPS	SINTA 4	Penerapan *Make a Match* menghasilkan persentase keaktifan sebesar 75,3% pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol sebesar 53,75%. Hasil uji statistik menunjukkan pengaruh signifikan terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa.
10.	Ermita (2021)	Make a-Match: Sebuah Metode untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa	MTs Kelas VIII / IPA	SINTA 4/ GARUDA	Penerapan metode Make a-Match meningkatkan keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, menanggapi jawaban, dan mencari pasangan kartu.
11.	Saputra, Alfiandra, & Muniarti (2023)	Penerapan Model *Make a Match* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik di SMPN 57 Palembang	SMP Kelas IX /PPKn	SINTA 3/ GARUDA	Penerapan model *Make a Match* meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui kegiatan mencari pasangan kartu, bertanya, menjawab, berargumentasi, dan mempresentasikan hasil diskusi. Persentase keaktifan meningkat dari 47,17% pada siklus I menjadi 58,50% pada siklus II dan mencapai 77,00% pada siklus III.
12.	Hendriatni (2023)	Penerapan Model *Make a Match* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar	SMK / Produk Kreatif dan Kewirausahaan	SINTA 4	Penerapan model *Make a Match* meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil belajar meningkat dari 73% pada siklus I menjadi 84% pada

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16240

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

		Siswa di SMK Negeri 2 Teluk Kuantan			siklus II. Model ini memberikan alternatif pembelajaran yang lebih interaktif melalui aktivitas mencocokkan pasangan kartu.
13.	Syauqi, Suarman, & Hendripides (2024)	Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* dengan Bantuan Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Mata Pelajaran IPS	SMP/IPS	Google Scholar/ SINTA 4	Penerapan model *Make a Match* berbantuan Wordwall meningkatkan keaktifan belajar siswa dari 56,2% pada siklus I menjadi 81,3% pada siklus II, atau meningkat sebesar 25,1 poin persentase.
14.	Sianturi et al. (2024)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* oleh Guru PAK terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2023/2024	SMP/PAK	Google Scholar/ Crossref	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK), dengan nilai rata-rata keaktifan meningkat dari 72,567 menjadi 88,833.
15.	Wanti (2022)	Penerapan Model *Make a Match* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa	SMA/Sejarah	Google Scholar/ GARUDA/ Crossref	Penerapan model *Make a Match* melalui penggunaan kartu soal dan kartu jawaban mendorong interaksi, kerja sama, dan diskusi antarsiswa. Model ini juga meningkatkan keaktifan belajar siswa, baik dalam aspek kognitif maupun afektif.
16.	Pramesti et al. (2023)	Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media Puzzle untuk Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Materi Alat Pembayaran Non Tunai	SMA/Ekonomi	SINTA/ GARUDA/ Google Scholar	Kombinasi model pembelajaran *Make a Match* dan media puzzle meningkatkan keaktifan belajar siswa dari 40% pada tahap prasiklus menjadi 55% pada siklus I dan 75% pada siklus II. Ketuntasan hasil belajar juga meningkat dari 27,8% menjadi 86,1%.
17.	Ayisah et al. (2025)	Penerapan Model Pembelajaran	SD/Kelas II	Google Scholar/	Penggunaan model *Make a Match* berbantuan Wordwall

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16240

		Make a Match Berbantuan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SDN 44 Mataram		Crossref	menjadi alternatif pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa sekolah dasar.
18.	Setiawan, Kustiyowati, & Emyus (2026)	Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* dan Metode Fun Teaching terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Pelajaran IPA Kelas V SDN Wonoasri 02 Semester Genap Tahun 2024–2025	SD/IPA	SINTA6/ BASE	Integrasi model *Make a Match* dan metode Fun Teaching mendorong keterlibatan fisik dan mental siswa. Aktivitas mencari pasangan kartu meningkatkan interaksi sosial, partisipasi lisan, responsivitas, dan antusiasme siswa dalam pembelajaran.
19.	Setiyawan (2022)	Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan pada Siswa Sekolah Dasar	SD/Kelas II/Matematika	SINTA/ Google Scholar/ GARUDA	Penerapan model pembelajaran *Make a Match* pada siswa kelas II SD menunjukkan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika. Penggunaan kartu pasangan mendorong siswa untuk berinteraksi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
20.	Nur Rifdah (2023)	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD pada Materi Berwudhu Model Cooperative Learning Type *Make a Match*	SD/Kelas IV/PAI	Google Scholar/ Crossref	Penerapan model *Make a Match* meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran PAI materi berwudhu melalui kegiatan mencari pasangan dan interaksi antarsiswa.
21.	Agustin & Jumroh (2021)	Penerapan Model *Make a Match* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMA	SMA/Matematika	Semantic Scholar/ Scholar	Mengubah persepsi siswa bahwa matematika itu menakutkan, meningkatkan keaktifan mental dan 3626otoric soal hingga 78%.
22.	Putri et al. (2021)	Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dengan	SD/Kelas IV/IPA	Garuda/ Google Scholar/ Crossref	Penerapan model kooperatif tipe *Make a Match* meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV pada

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16240

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

		Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make a Match* pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV SDN 1 Mandirancan Kabupaten Kuningan			pembelajaran IPA. Penggunaan kartu pasangan membuat siswa lebih aktif bergerak, berdiskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.
23.	Putri, Setiani, & Rokmanah (2025)	Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media Visual terhadap Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Kelas IV SD Pegadingan 2	SD/Kelas IV/IPAS	SINTA 6/ Google Scholar/ GARUDA	Penggunaan model *Make a Match* berbantuan media visual mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui kegiatan mencari pasangan kartu, mengamati informasi visual, dan berinteraksi dengan teman. Pengaruhnya terhadap keaktifan siswa dianalisis melalui observasi aktivitas pembelajaran.
24.	Zulmawati (2022)	Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas VII dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* di SMP Swasta Citra Harapan Percut Seituan Tahun Pelajaran 2021/2022	SMP/Kelas VII/PPKn	GARUDA/ Crossref	Penerapan model *Make a Match* meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. Persentase siswa aktif meningkat dari 29,03% menjadi 90,32% melalui kegiatan mencari pasangan kartu dan interaksi pembelajaran.
25.	Ikrom et al. (2026)	Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media Visual terhadap Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa SD	SD/Kelas IV/IPA	Google Scholar/ Crossref	Penggunaan model *Make a Match* berbantuan media visual membantu meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas mengamati gambar, mencocokkan kartu, dan berinteraksi dengan teman. Keaktifan siswa diamati selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan Tabel 1, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* paling banyak dikaji pada jenjang sekolah dasar (SD), yaitu sebanyak 15 artikel (60%). Selanjutnya, penelitian pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP) berjumlah 4 artikel

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16240

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

(16%), madrasah tsanawiyah (MTs) sebanyak 2 artikel (8%), sekolah menengah atas (SMA) sebanyak 3 artikel (12%), dan sekolah menengah kejuruan (SMK) sebanyak 1 artikel (4%). Distribusi tersebut menunjukkan bahwa kajian mengenai penerapan model *Make a Match* dalam kumpulan artikel ini lebih banyak berfokus pada pembelajaran di sekolah dasar. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa model pembelajaran ini banyak diterapkan pada peserta didik sekolah dasar, meskipun penggunaannya juga ditemukan pada berbagai jenjang pendidikan menengah.

Ditinjau dari mata pelajaran, penelitian dalam Tabel 1 mencakup bidang yang cukup beragam, meliputi IPS, IPA, IPAS, matematika, Pendidikan Pancasila dan PPKn, Pendidikan Agama Kristen (PAK), Pendidikan Agama Islam (PAI), sejarah, ekonomi, serta pembelajaran kejuruan. Masing-masing bidang IPS, IPA, IPAS, dan matematika ditemukan dalam empat artikel, sedangkan Pendidikan Pancasila dan PPKn dibahas dalam tiga artikel. Sementara itu, PAK dan PAI masing-masing ditemukan dalam satu artikel. Selebihnya, penelitian membahas sejarah, ekonomi, pembelajaran kejuruan, serta penerapan model pada pembelajaran yang tidak secara khusus menyebutkan mata pelajaran. Keragaman tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Make a Match* tidak terbatas pada satu bidang studi, tetapi dapat digunakan dalam pembelajaran yang memiliki karakteristik materi dan tujuan pembelajaran berbeda.

Ditinjau dari pelaporan hasil penelitian, sebagian artikel menyajikan data numerik mengenai keaktifan atau partisipasi peserta didik, sedangkan artikel lainnya lebih banyak menguraikan perubahan aktivitas belajar secara deskriptif. Beberapa penelitian melaporkan peningkatan keaktifan melalui perbandingan antarsiklus, seperti penelitian Saputri dan Utomo (2024) yang menunjukkan peningkatan dari 49,93% pada tahap prasiklus menjadi 69,33% pada siklus I dan 86,66% pada siklus II. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh Saputra, Alfiandra, dan Muniarti (2023), dengan persentase keaktifan meningkat dari 47,17% pada siklus I menjadi 58,50% pada siklus II dan mencapai 77,00% pada siklus III. Selain itu, Syauqi, Suarman, dan Hendripides (2024) melaporkan peningkatan keaktifan dari 56,2% menjadi 81,3%, sedangkan Pramesti et al. (2023) menunjukkan peningkatan dari 40% pada prasiklus menjadi 55% pada siklus I dan 75% pada siklus II. Temuan tersebut memperlihatkan adanya kecenderungan peningkatan keaktifan peserta didik setelah penerapan model *Make a Match*, meskipun besaran peningkatannya berbeda pada setiap penelitian.

Selain penerapan model *Make a Match* secara langsung, beberapa penelitian mengombinasikannya dengan media dan metode pembelajaran lain, seperti media puzzle, media visual, Wordwall, dan metode *Fun Teaching*. Pramesti et al. (2023), misalnya, mengombinasikan model *Make a Match* dengan media puzzle dalam pembelajaran ekonomi, sedangkan Ayisah et al. (2025) mengintegrasikannya dengan media Wordwall pada pembelajaran siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian Putri, Setiani, dan Rokmanah (2025) juga menggunakan media visual untuk mendukung penerapan model tersebut. Variasi penggunaan media dan metode pendukung menunjukkan bahwa penerapan *Make a Match* dapat dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi, dan kebutuhan pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil penelitian dalam Tabel 1 memperlihatkan kecenderungan positif terhadap peningkatan keaktifan belajar, baik melalui interaksi antarpeserta didik, kegiatan mencocokkan kartu, diskusi, maupun keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Namun, perbedaan jenjang pendidikan, mata pelajaran, desain penelitian, indikator pengukuran, dan penggunaan media pendukung perlu diperhatikan dalam menafsirkan hasil setiap studi.

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16240

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

Pembahasan

Keaktifan belajar merupakan aspek proses pembelajaran yang perlu dinilai melalui keterlibatan nyata siswa, bukan hanya berdasarkan nilai akhir yang diperoleh. Dalam konteks penerapan model kooperatif *Make a Match*, siswa diberi kesempatan untuk mencari pasangan informasi, mencocokkan jawaban, berinteraksi dengan teman, bertanya, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam kegiatan yang dirancang guru. Wardani dan Suranto (2024) menunjukkan bahwa penggunaan kartu pertanyaan dan jawaban dalam model *Make a Match* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas IV sekolah dasar pada pembelajaran IPAS. Temuan tersebut sejalan dengan Khatimah et al. (2025) yang melaporkan peningkatan antusiasme, keberanian menjawab pertanyaan, dan keterlibatan siswa kelas II melalui penerapan *Make a Match* berbantuan permainan papan. Hasil penelitian Saputri dan Utomo (2024) juga memperlihatkan peningkatan keaktifan belajar matematika dari 49,93% pada prasiklus menjadi 69,33% pada siklus I dan 86,66% pada siklus II. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas mencari dan mencocokkan pasangan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Efektivitas model *Make a Match* juga terlihat pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Pada jenjang sekolah dasar, Putri et al. (2021) menemukan bahwa penggunaan kartu pasangan dalam pembelajaran IPA mendorong siswa lebih aktif bergerak, berdiskusi, bertanya, dan menjawab pertanyaan. Pada jenjang SMP, Saputra et al. (2023) melaporkan peningkatan keaktifan peserta didik dari 47,17% pada siklus I menjadi 58,50% pada siklus II dan mencapai 77,00% pada siklus III. Sementara itu, Agustin dan Jumroh (2021) menunjukkan bahwa penerapan *Make a Match* dalam pembelajaran matematika kelas XI SMA dapat meningkatkan keaktifan mental dan aktivitas siswa dalam menyelesaikan soal. Temuan pada jenjang SMK yang dilaporkan Hendriatni (2023) juga memperlihatkan bahwa model tersebut dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Keragaman hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Make a Match* tidak terbatas pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan tertentu. Namun, perbedaan karakteristik peserta didik, kompleksitas materi, dan bentuk aktivitas pembelajaran tetap perlu diperhatikan ketika membandingkan hasil antarp penelitian.

Selain peningkatan keaktifan, beberapa penelitian mengkaji hubungan penerapan *Make a Match* dengan hasil belajar siswa. Fitriani et al. (2022), misalnya, melaporkan peningkatan nilai rata-rata siswa pada pembelajaran IPS dari 41,69 pada pretest menjadi 70,31 pada posttest. Sunanto et al. (2025) juga menemukan bahwa penerapan model *Make a Match* berkaitan dengan peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas V pada pembelajaran IPAS. Temuan Savitri dan Amalina (2023) memperkuat hasil tersebut dengan menunjukkan persentase keaktifan sebesar 75,3% pada kelas eksperimen, lebih tinggi dibandingkan 53,75% pada kelas kontrol, serta adanya pengaruh signifikan terhadap keaktifan dan hasil belajar. Meskipun demikian, keaktifan dan hasil belajar merupakan dua variabel yang berbeda. Keaktifan menggambarkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan hasil belajar menunjukkan capaian setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar tidak dapat secara langsung digunakan sebagai satu-satunya indikator keberhasilan dalam meningkatkan keaktifan siswa.

Penggunaan media pendukung juga menjadi aspek penting dalam pelaksanaan model *Make a Match*. Beberapa penelitian mengombinasikan model tersebut dengan media visual, permainan, maupun teknologi digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Pramesti et al. (2023) melaporkan bahwa kombinasi *Make a Match* dan media puzzle meningkatkan keaktifan siswa dari 40% pada prasiklus menjadi 55% pada siklus I dan 75% pada siklus II.

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16240

SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2797-8842 | p-ISSN : 2797-9431
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/social

Syauqi et al. (2024) juga menemukan peningkatan keaktifan belajar dari 56,2% pada siklus I menjadi 81,3% pada siklus II melalui penerapan *Make a Match* berbantuan Wordwall. Penelitian Ayisah et al. (2025) serta Putri, Setiani, dan Rokmanah (2025) turut menunjukkan pemanfaatan media digital dan visual sebagai pendukung aktivitas mencocokkan informasi serta interaksi antarsiswa. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media dapat memperkaya pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan meningkatkan daya tarik aktivitas. Namun, kontribusi model dan media perlu dibedakan karena penelitian yang menggabungkan keduanya belum tentu dapat menjelaskan pengaruh masing-masing secara terpisah.

Ditinjau dari karakteristik pembelajaran kooperatif, *Make a Match* memberikan ruang bagi siswa untuk membangun interaksi sosial melalui kegiatan mencari pasangan dan menyelesaikan tugas bersama. Sobirin dan Purbonuswanto (2022) membahas penerapan model tersebut sebagai upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada materi kerja sama dalam berbagai bidang. Muallif dan Latief (2024) juga melaporkan peningkatan keaktifan fisik dan mental siswa melalui penerapan *Make a Match* pada pembelajaran IPS kelas V. Aspek interaksi tersebut terlihat pula dalam penelitian Wanti (2022), yang menunjukkan bahwa penggunaan kartu soal dan kartu jawaban dapat mendorong kerja sama serta diskusi antarsiswa pada pembelajaran sejarah. Dengan demikian, keaktifan dalam model *Make a Match* tidak hanya ditunjukkan melalui aktivitas fisik ketika mencari pasangan kartu, tetapi juga melalui keterlibatan mental, komunikasi, dan respons siswa terhadap informasi yang diperoleh. Guru perlu memastikan bahwa setiap siswa memperoleh kesempatan berpartisipasi agar kegiatan tidak hanya didominasi oleh siswa yang lebih cepat atau lebih percaya diri.

Secara keseluruhan, hasil penilaian terhadap 25 artikel menunjukkan kecenderungan temuan yang konsisten bahwa model *Make a Match* berpotensi meningkatkan keaktifan belajar pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Peningkatan tersebut terlihat melalui aktivitas mencari pasangan kartu, bertanya, menjawab, berdiskusi, bekerja sama, serta memberikan tanggapan selama pembelajaran. Meskipun demikian, kekuatan bukti setiap penelitian tidak sepenuhnya sama karena terdapat perbedaan desain penelitian, indikator keaktifan, penggunaan media pendukung, dan teknik pengukuran. Beberapa penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas dengan membandingkan persentase keaktifan antarsiklus, sedangkan penelitian lainnya menggunakan perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut perlu diperhatikan agar hasil penelitian tidak disimpulkan secara berlebihan atau dianggap memiliki tingkat kekuatan bukti yang sama. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu menjelaskan indikator keaktifan secara operasional, menguraikan prosedur penerapan model secara terperinci, serta menggunakan instrumen pengukuran yang transparan. Pelaporan tersebut diperlukan agar efektivitas model *Make a Match* dapat dievaluasi dan dibandingkan secara lebih objektif pada berbagai konteks pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Systematic Literature Review terhadap 25 artikel, model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* menunjukkan kecenderungan positif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar, SMP, SMA, hingga SMK. Penerapannya mencakup berbagai mata pelajaran, antara lain matematika, IPA, IPAS, IPS, PPKn, Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Agama Kristen, sejarah, dan ekonomi. Peningkatan keaktifan tercermin melalui keterlibatan siswa dalam mencari pasangan informasi, mencocokkan kartu, bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, bekerja sama, dan memberikan tanggapan selama pembelajaran. Beberapa

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16240

penelitian juga mengombinasikan model *Make a Match* dengan media pendukung, seperti puzzle, Wordwall, permainan papan, dan media visual untuk memperkaya aktivitas pembelajaran. Meskipun demikian, temuan mengenai keaktifan perlu dibedakan dari hasil penelitian yang mengukur motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar karena masing-masing merupakan aspek pembelajaran yang berbeda. Dengan demikian, *Make a Match* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran kooperatif untuk mendorong keterlibatan siswa, dengan tetap memperhatikan karakteristik peserta didik, kesesuaian materi, dan prosedur pelaksanaannya.

Penerapan *Make a Match* dapat dipertimbangkan oleh guru sebagai salah satu pilihan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif. Dalam praktiknya, guru perlu merancang pasangan kartu yang relevan dengan materi, memberikan instruksi yang mudah dipahami, mengatur waktu kegiatan, serta memastikan setiap siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan indikator keaktifan yang operasional dan instrumen pengukuran yang teruji, melaporkan prosedur pembelajaran secara terperinci, serta melibatkan konteks penelitian yang beragam agar hasilnya dapat dibandingkan secara lebih akurat. Selain itu, penelitian mendatang dapat membandingkan *Make a Match* dengan model pembelajaran kooperatif lainnya untuk mengidentifikasi kesesuaian penerapan berdasarkan karakteristik materi dan peserta didik. Kajian literatur berikutnya juga perlu menerapkan kriteria seleksi yang konsisten serta membedakan secara tegas temuan tentang keaktifan, motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar guna memperkuat ketepatan sintesis bukti ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, & Jumroh. (2021). Penerapan model Make a Match untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas XI SMA. *Differential: Jurnal Pendidikan Matematika*. https://ojs.um-palembang.ac.id/index.php/differential/article/view/139

Ayisah, M. A., Sukarso, A., & Wirawan, M. J. (2025). Penerapan model pembelajaran Make a Match berbantuan media Wordwall untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas 2 SDN 44 Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal), 6*(3), 1905–1909. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.812

Bulan, S., Naim, M., Pina, P., Sudarmin, S., & Hasmi, H. (2025). Integrasi media pembelajaran interaktif dalam mendorong partisipasi aktif peserta didik. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education, 1*(10), 90–99. https://www.jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/JHUSE/article/view/545

Dewi, F. F., Nasution, N. E. A., & Rizka, C. (2025). The effect of the Make a Match learning model assisted by picture card media on students' cognitive learning outcomes in the human respiratory system topic. *Inornatus: Biology Education Journal, 5*(1), 48–63. https://journalfkipunipa.org/index.php/ibej/article/view/833

Efendi, I. K., Aris, I. E., & Oktaviani, A. M. (2025). Tinjauan literatur sistematis: Pengaruh model Make a Match terhadap hasil belajar IPAS pada sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar, 4*(3), 551–562. https://journals.eduped.org/index.php/jpsd/id/article/view/1571

Ermita. (2021). Make a-match: Sebuah metode untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 4*(2), 429–436. https://doi.org/10.30605/jsgp.4.2.2021.1286

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16240

Fenezia, F., & Armiati, A. (2025). The effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model supported by digital interactive media: A systematic literature review. *Indonesian Journal of Education and Social Studies, 4*(3), 324–336. https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/IJESS/article/view/12798

Fitriani, F., Satria, T. G., & Valen, A. (2022). Penerapan model Make a Match pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri Lubuk Kemang. *Jurnal Ilmiah Aquinas, 5*(2), 270–279. https://doi.org/10.54367/aquinas.v5i2.1945

Hendriatni, E. (2023). Penerapan model Make a Match untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di 1 SMK Negeri 2 Teluk Kuantan. Journal of Education Informatic Technology and Science (JeITS), 5(2). https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/JeITS/article/view/6161

Hidayat, D. C. F. A. W., & Kamalia, P. U. (2022). Are economics learning outcomes influenced by learning motivation and active learning? *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa, 18*(2), 170–181. https://jurnal.unipasby.ac.id/jurnal_buana_pendidikan/article/view/5481

Ikrom, F. D., Putri, A. M., Sulia, & Oktavia, R. N. I. (2026). Pengaruh model pembelajaran Make a Match berbantuan media visual terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa SD. *Jurnal Pendidikan Multidisipliner, 7*(7). https://edu.ojs.co.id/index.php/jpm/article/view/545

Insani, H., Batubara, J., & Siregar, R. N. (2026). Pengaruh model pembelajaran Make a Match terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SDN 100216. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(1), 20–29. https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.39881

Khan, M. A. (2026). Mentimeter tool for enhancing student engagement and active learning: A literature review. *International Journal of Changes in Education, 3*(1), 1–10. https://ojs.bonviewpress.com/index.php/IJCE/article/view/3801

Khatimah, H., Ananda, N., Pharsa, A. S., Risdalina, R., & Destrinelli. (2025). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match materi pengurangan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas II sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2). https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/26907

Muallif, M., & Latief, A. (2024). Peningkatan keaktifan belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 066 Pekkabata. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 4*(3). https://doi.org/10.70713/pjp.v4i3.57667

Mutia, N., Sismia, T. N. Z., Ramadhani, K. R., & Suryapuspita, A. (2025). Perbandingan motivasi belajar siswa melalui metode ceramah dan digital. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 4*(2). https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/1800

Nurfitriani, E. (2025). Strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterampilan abad 21 pada siswa di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(4), 270–284. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/34534

Nur Rifdah, K. M. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi berwudhu model Cooperative Learning Type Make a Match. *Jurnal Sultan Idris Pendidikan Profesi Guru, 1*(3), 55–99. https://journal.uinsi.ac.id/index.php/SIPPG/article/view/6570

Pramesti, S. A., Hariani, L. S., & Widjiastuti, V. Y. (2023). Penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media puzzle untuk peningkatan keaktifan dan hasil belajar

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16240

mata pelajaran ekonomi materi alat pembayaran non tunai. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, 3*(8), 730–740. https://doi.org/10.17977/um065v3i82023p730-740

Putri, A. R. M., & Rusli, D. (2025). Hubungan antara self-efficacy dan persepsi siswa terhadap metode Teacher Centered Learning (TCL) dengan student engagement pada siswa SMA di Kota Padang. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora, 2*(3), 464–476. https://teewanjournal.com/index.php/carong/article/view/2141

Putri, M., Purwati, R., Nur'aeni, A., & Casta, C. (2021). Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe Make a Match pada pelajaran ilmu pengetahuan alam di kelas IV SDN 1 Mandirancan Kabupaten Kuningan. *Action Research Journal Indonesia (ARJI), 3*(4), 264–283. https://doi.org/10.61227/arji.v3i4.51

Putri, A. M., Setiani, H., & Rokmanah, S. (2025). Pengaruh model pembelajaran Make a Match berbantuan media visual terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa kelas IV SD Pegadingan 2. *Jurnal Dinamika Pendidikan Nusantara, 6*(3). https://ejurnals.com/ojs/index.php/jdpn/article/view/3175

Qoiyimah, S., & Salito. (2025). Efektivitas strategi Make a Match terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran ipas di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Akuntansi, Manajemen Dan Ilmu Pendidikan, 2*(1), 243–252. https://journal.yapakama.com/index.php/JAMED/article/view/394

Ruslandi, U., Qomariyah, S., & Sumitra, M. (2025). Peran metode pembelajaran diskusi dalam menciptakan keaktifan belajar siswa di MAS Tarbiyatul Islamiyah. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika, 2*(1), 79–90. https://journal.lpkd.or.id/index.php/Katalis/article/view/1203

Sakinah, T. A., Mardatilah, W. Z., & Gusmaneli, G. (2026). Strategi pembelajaran aktif sebagai upaya meningkatkan kemandirian belajar siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan, 3*(4), 156–164. https://malaqbipublisher.com/index.php/MAKSI/article/view/1083

Saputra, M. A., Alfiandra, & Muniarti, S. R. (2023). Penerapan model Make a Match dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di SMPN 57 Palembang. *ASANKA: Journal of Social Science and Education, 4*(2), 209–223. https://doi.org/10.21154/asanka.v4i2.6725

Saputri, O., & Utomo, A. C. (2024). Peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui metode Make a Match siswa kelas V sekolah dasar. *FONDATIA, 8*(2), 289–304. https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4718

Sari, D. P., & Akbar, G. S. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match terhadap keaktifan peserta didik. *Jurnal At-Tadbir: Media Hukum dan Pendidikan, 35*(1), 28–42. https://ejournal.inkhas.ac.id/index.php/attadbir/article/view/369

Savitri, A. Y., & Amalina, S. N. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif Make a Match terhadap keaktifan dan hasil belajar. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, 2*(2), 166–177. https://doi.org/10.18860/dsjpips.v2i2.2553

Setiany, S., & Manurung, A. S. (2026). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Ragam Pengabdian, 3*(1, edisi khusus), 2461–2470. https://teewanjournal.com/index.php/juragan/article/view/2677

Setiawan, Y. C., Kustiyowati, K., & Emyus, A. Z. (2026). Pengaruh model pembelajaran

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16240

Make a Match dan metode Fun Teaching terhadap keaktifan belajar siswa pada pelajaran IPA kelas V SDN Wonoasri 02 semester genap tahun 2024–2025. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 10*(2), 10936–10942. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/38222

Setiyawan, H. (2022). Penerapan model pembelajaran Make a Match pada materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(6). https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/4046/pdf

Sianturi, D. D. E., Aritonang, O. T., Nababan, D., Gultom, R., & Ariawan, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match oleh guru PAK terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon tahun pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Agama dan Teologi, 2*(3), 206–218. https://doi.org/10.59581/jpat-widyakarya.v2i3.4060

Sobirin, M., & Purbonuswanto, W. (2022). Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa materi kerja sama dalam berbagai bidang dengan model pembelajaran kooperatif Make a Match terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar, 10*(1), 39–44. https://doi.org/10.20961/jpd.v10i1.64411

Sunanto, L., Hadiansah, D., & Wahyudi, M. (2025). Pengaruh model pembelajaran Make a Match terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa pada pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(3), 687–704. https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31103

Syauqi, R., Suarman, & Hendripides. (2024). Penerapan model pembelajaran Make a Match dengan bantuan Wordwall untuk meningkatkan keaktifan belajar mata pelajaran IPS. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7*(11), 12983–12986. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i11.6232

Wanti, N. I. (2022). Penerapan model Make a Match untuk meningkatkan keaktifan siswa. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS, 2*(1), 44–50. https://doi.org/10.51878/social.v2i1.1086

Wardani, D. S., & Suranto. (2024). Model pembelajaran Make a Match untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas 4 mata pelajaran IPAS di SD Muhammadiyah 2 Kauman Surakarta. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(2). https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.16318

Wisata, H. (2025). Peningkatan keaktifan belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match pada peserta didik kelas V MIN 3 Solok Selatan. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif, 2*(2), 423–428. https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit/article/view/1431

Yildiz Durak, H. (2025). Impact of ML-LA feedback system on learners' academic performance, engagement and behavioral patterns in online collaborative learning environments: A lag sequential analysis and Markov chain approach. *Education and Information Technologies, 30*(2), 2623–2644. https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-024-12911-9

Zulmawati. (2022). Meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas VII dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* di SMP Swasta Citra Harapan Percut Seituan tahun pelajaran 2021/2022. Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra (Pendistra), 5(1), 9–16. https://ejournal.ust.ac.id/PENDISTRA/article/view/2020

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS
https://doi.org/10.51878/social.v6i4.16240