

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, Vol 01(1):79.
- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bidang Pendidikan Dasar*, Vol 02(1):76.
- Brilliant Rosy, H. F. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa . *Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya*, Vol 09(2):322-323.
- Budiarsa, N. A. (2019). Pengembangan Media Kapas (Kartu Pasangan) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas V. *PGSD*, Vol 07(4):3189.
- Hayati, H. (2013). Penggunaan Media Miniatur Binatang Dan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *PGSD*, Vol 01(1).
- Idris, M. H. (2014). *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jakarta: luxima.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: ANTASARI PRESS.
- Pertiwi, I. N. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *PGSD Undiksha*, Vol 07(3):262-263.
- Prihatiningsih, E. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture dan Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JPSD*, Vol 04(1): 5.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., Harjito. (2019). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sirait, M. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *INPAFI*, Vol 01 (3):253.

- Sudijono, A. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, . Bandung:Alfabeta.
- _____. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* . Bandung: Alfabeta.
- _____. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development* . Bandung: Alfabeta.
- _____. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sukmadinata, dkk (2011). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukmawati, F. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup. Susilana, R. (2017). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sudaryono. dkk. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Thohir, M. (2021). Penggunaan Media KAPAS Untuk Peningkatan Hasil Belajar Materi Waris dan Wasiat Pada Siswa Madrasah Aliyah. *Pendidikan Islam*, Vol06 (1): 92-93.
- Wahyuni, F. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis KAPAS (Kartu Pasangan) Pada Sub Materi Invertebrata. *Al-Ahya*, Vol 02 (2): 87.
- Wibowo, K. P. (2015). Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. *Pendidikan IPS*, Vol 02 (2):160.