

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 SD

¹Chiskia Teguh Waluyo & ²Desi Indriyani

¹Universitas Terbuka, Tangerang, Indonesia

²Universitas Karimun, Karimun, Indonesia

Email korespondensi: chiskiateguhwaluyo@gmail.com

Received: 08 Mei 2025	Accepted: 7 Juni 2025	Published: 15 Juni 2025
------------------------------	------------------------------	--------------------------------

Abstrak

Yang menjadi permasalahan yang dihadapi di dalam pembelajaran matematika siswa Sekolah Dasar ialah hasil dari pembelajaran di sekolah yang masih jauh dari harapan. Pembelajaran yang biasanya diajarkan oleh guru masih bersifat repetitif, dan pemilihan metode atau model ajarnya kurang tepat sehingga hasrat serta hasil belajar siswa belum bisa ditingkatkan semacam pada siswa kelas 2 SD Negeri 1 Keling sebagian besar kurang berminat dalam menjajaki pelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) serta memakai cara persiklus. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan proses belajar mengajar di kelas. Dalam meningkatkan semangat atau gairah siswa dalam melaksanakan pembelajaran matematika diperlukan model ajar yang menarik dan salah satunya yaitu menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Model kooperatif tipe *make a match* menggambarkan salah satu model pembelajaran yang sangat diminati dan dinilai dapat menambah atensi belajar siswa dalam mempelajari matematika. Model *make a match* ini mengandung faktor bermain dalam proses pembelajaran dan dinilai bisa meningkatkan atensi belajar siswa, sehingga dapat mengubah anggapan siswa jika pembelajaran matematika itu mengasyikkan dan tidak membosankan.

Kata Kunci

Hasil Belajar, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*, Matematika.

Abstract

The problem faced in the mathematics learning of elementary school students is that the results of learning in schools are still far from expectations. The teaching methods usually employed by teachers are still repetitive, and the selection of teaching methods or models is often inappropriate, resulting in students' interest and learning outcomes not being improved. For example, in

Class 2 of State Elementary School 1 Keling, most students show little interest in exploring mathematics lessons. This research uses the Classroom Action Research (CAR) method and employs a cycle approach. The aim of this research is to improve student learning outcomes and the teaching and learning process in the classroom. To enhance students' enthusiasm for engaging in mathematics learning, an attractive teaching model is needed, one of which is using the cooperative learning method called Make a Match. The cooperative model of 'make a match' describes a highly sought-after learning model that is believed to increase students' attention in learning mathematics. This make a match model incorporates elements of play in the learning process and is considered capable of enhancing students' learning attention, thereby changing students' perceptions that learning mathematics is fun and not boring.

Keywords

Learning Outcomes, Cooperative Learning Model Type Make a Match, Mathematics.

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dan juga dipraktekan mulai sejak dari bangku SD sampai ke tingkat perguruan tinggi. Pendidikan matematika di sekolah dasar adalah hal yang sangat penting yang harus diberikan kepada seluruh siswa sejak usia dini (Rijal, A., & Maharani, T. 2025).

Dalam kenyataannya penerapan ilmu matematika tidak terlepas dan selalu terhubung di dalam aktivitas keseharian. Matematika merupakan salah satu hal yang sangat penting didalam kesadaran manusia untuk hidup di kehidupannya sehari-hari (Syafdaningsih, dkk, 2020:1). Itulah sebabnya pentingnya konsep-konsep dasar matematika yang harus dapat siswa kuasai sejak dini, yang pada akhirnya mampu terampil dan dapat menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran matematika telah diberikan kepada seluruh siswa sejak duduk di bangku Sekolah Dasar agar dapat membekali siswa bisa berpikir secara logis, sistematis, sintesis, serta kreatif, dan kolaboratif (Ginancar, 2019:122). Akan tetapi, matematika sering dipandang sebagai subjek yang sangat sulit dan membosankan, yang dapat mempengaruhi terhadap kemampuan belajar siswa menjadi turun. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran sains yaitu adanya asumsi sebagian besar siswa jika sains merupakan mata pelajaran yang tidak mudah dan

membosankan, sehingga banyak siswa yang tidak menyukai matematika serta malah menjadikan sains sebagai salah satu mata pelajaran yang mesti dihindari (Rosanti, Tahir & Maulyda, 2022). Berdasarkan pandangan Amaliyah Kencono, M. R., & Harjono, N. (2023) sebagian besar siswa yang duduk di bangku sekolah dasar menjadikan matematika merupakan mata pembelajaran yang menakutkan dan susah.

Penjumlahan yaitu salah satu pembedahan hitung yang mulai diajarkan di kelas 1 Sekolah Dasar, biasanya guru memaparkan konsep penjumlahan terpisah dengan perkara tiap hari, sehingga tidak mudah diterima siswa. perihal tersebut mengakibatkan pendidikan tidak bermakna, sementara itu pembedahan penjumlahan menggambarkan persyaratan yang mesti dimengerti oleh siswa guna melanjutkan ke pendidikan berikutnya (Indriana, Rijal, & Febriandi, 2023). Siswa yang tidak memahami modul penjumlahan hendak merasakan kesusahan dalam menjajaki pelajaran berikutnya. guna mendukung tercapainya tujuan pendidikan, seseorang guru matematika mesti dapat menghasilkan suasana interaktif yang endukatif serta sanggup menarik atensi belajar siswa, yakni interaksi anatara guru dengan siswa, siswa dengan sumber pendidikan, siswa dengan siswa. Atensi siswa dalam menjajaki pendidikan bisa ditingkatkan dengan mempraktikkan model pendidikan. Hingga dari itu, pemakaian media pendidikan yang cocok sangat mendukung penerpan model pendidikan.

Walaupun demikian, pendidikan yang biasa diajarkan oleh guru masih bersifat repetitif, sehingga hasrat serta hasil belajar siswa belum bisa ditingkatkan semacam pada siswa kelas 2 SD Negeri 1 Keling sebagian besar kurang berminat dalam menjajaki pelajaran matematika. Menurut pengamatan serta wawancara dengan guru kelas 2 SD Negeri 1 Keling diperoleh hasil jika pelajaran matematika pada biasanya rendah, tentang ini ditunjukkan dengan nilai siswa yang rendah. Siswa alami kesusahan dalam proses belajar mengajar. Menurut hasil wawancara yang sudah dicoba dengan sebagian siswa memberitahukan jika pelajaran matematika membosankan, karena kurangnya model pembelajaran yang kurang bervariasi. Kita melihat dari lapangan jika siswa kurang menyukai matematika. Tentang ini dapat dikarenakan oleh sekian banyak tentang, salah satunya yakni perlunya variasi dalam

model pembelajaran yang digunakan oleh guru. (Hafsah. 2023:16). Siswa akan merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang menarik contohnya ada unsur permainan. Sehingga memunculkan minat pada diri siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga hasil pembelajaran semakin meningkat.

Metode pembelajaran kooperatif salah satunya adalah metode pembelajaran *make a match*. Peserta didik dapat belajar dengan santai dan menyenangkan karena pembelajaran ini menekankan pada proses pembelajaran yaitu dengan adanya permainan yang dibuat sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung. selain itu metode pembelajaran ini berpotensi untuk memupuk sikap kerjasama, bertanggung jawab, membangun motivasi dan keaktifan belajar. proses pada pembelajaran ini adalah mencari pasangan kartu soal yang dibawahnya, kartu berupa jawaban dari kartu soal, selain adanya permainan ini siswa juga belajar suatu materi atau konsep dengan susunan yang menyenangkan.

Metode kooperatif tipe *make a match* menggambarkan salah satu metode pembelajaran yang sangat diminati dan dinilai dapat menambah atensi belajar siswa dalam mempelajari matematika. Metode *make a match* ini mengandung faktor bermain dalam proses pembelajaran dan dinilai bisa meningkatkan atensi belajar siswa, sehingga dapat mengubah anggapan siswa jika pembelajaran matematika itu mengasyikkan dan tidak membosankan. Metode pembelajaran *make a match* ialah metode pembelajaran kelompok yang mempunyai dua orang anggota. Tiap- tiap anggota kelompok tidak dikenal lebih dahulu namun dicari berlandaskan kesamaan pasangan contohnya pasangan soal serta jawaban. Anggota didik yang menemukan soal mencari anggota didik yang memperoleh jawaban yang sesuai, demikian pulan kebalikannya. Dengan menjalankan metode *make a match* yang disampaikan melalui media permainan dengan menemukan pasangan yang mengasyikkan serta dinilai bisa menambah kemampuan tingkat belajar peserta didik. Metode pembelajaran *Make A Match* bisa jadi semacam pembelajaran menyenangkan yang ditampilkan dalam bentuk kartu, yang mengajak siswa guna mendapatkan jawaban terhadap sesuatu pernyataan maupun gabungan konsep secara kreatif, dengan cara mendapatkan kumpulan masing- masing konsep pada kartu yang mereka peroleh. (Anggraeni, Veryliana, & Fatkhu 2019). selainnya itu, metode

pembelajaran *Make a Match* perlu ketelitian, kecermatan, ketepatan. dan kelincahan siswa dalam memasang atau mencocokkan kartu yang dipegang sambil belajar konsep dalam suasana menyenangkan' (Sari, 2020). makna pembelajaran *Make a Match* dilakukan di dalam kelas dengan suasana yang menyenangkan kalau dalam pembelajaran peserta didik diajarkan untuk berkompetensi menemukan pasangan dari kartu yang dibawanya dengan waktu yang singkat (Suhono, 2022:8). Dari hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengaplikasikan penelitian yang bertema "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 SD"

Metode Penelitian

Di dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK ialah sebuah alat atau cara untuk meningkatkan pemikiran praktik sosial yang dibentuk melalui refleksi dan kolaborasi (Tanjung D.S, Pinem. I, Mailani, 2024). Aktifitas kelas yang menanyakan merupakan penyelidikan yang mengklarifikasi penyebab serta dampak perawatan, perawatan ini berada dalam kerangka kegiatan kemajuan pembelajaran dari permasalahan yang dialami untuk meningkatkan mutu pendidikan (Arikonto, 2021). Guru dan peserta didik menjadi anggota dalam penelitian ini, di mana guru adalah peneliti dan siswa adalah subjeknya. Penelitian ini bertujuan agar bias membuat peningkatan dalam hasil belajar siswa dan proses belajar mengajar di kelas. Subjek penelitian ini merupakan semua siswa kelas 2 yang dilakukan di SD Negeri 1 Keling, Kecamatan Keling dengan jumlah 10 siswa. Jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian adalah 10 orang yang terdiri dari 5 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Objek penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas II di SD Negeri 1 Keling tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian tindakan kelas ini diselenggarakan di SD Negeri 1 Keling Kecamatan Keling Kabupaten Jepara tahun pelajaran 2024/2025 dalam mata pelajaran Matematika.

Metode penelitian kegiatan kelas ini diselenggarakan melalui beberapa kegiatan pembelajaran atau siklus yang setiap rangkaianannya meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Agus Wasisto, 2021). Rencana penelitian ini dijabarkan dalam dua

siklus dan setiap siklus akan dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Pada kesempatan ini hasil belajar siswa pada mata kuliah pembelajaran Matematika di anggap efektif jika kriteria tingkat penguasaan siswa melebihi dari KKM yang ditetapkan sekolah, yaitu lebih dari atau sama dengan 75. Jika nilai hasil belajar siswa besarnya di atas atau sama dengan 75 maka hasil belajar siswa tersebut dapat dikatakan “Tuntas”. Tetapi bila siswa mendapatkan nilai hasil belajar nilai di bawah 75, maka siswa itu bias dikatakan “Tidak Tuntas”.

Kriteria yang digunakan dalam menilai keberhasilan penelitian kegiatan kelas ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa matematika. Peningkatan prestasi belajar peserta didik diharapkan lebih dari KKM yaitu bernilai lebih dari atau sama dengan 75 dengan kategori “Tuntas”. Oleh karena itu peneliti disini memakai metode pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Metode kooperatif tipe *make a match* menggambarkan salah satu metode pembelajaran yang sangat diminati dan dinilai dapat menambah atensi belajar siswa dalam mempelajari matematika. Metode pembelajaran kooperatif salah satunya adalah model pembelajaran *make a match*. Siswa dapat belajar dengan santai dan menyenangkan karena pembelajaran ini menekankan pada proses pembelajaran yaitu dengan adanya permainan yang dibuat sebelum kegiatan belajar-mengajar berlangsung. Lebih dari pada itu metode pembelajaran ini berpotensi untuk memupuk sikap kerjasama, bertanggung jawab, membangun motivasi dan keaktifan belajar. proses pada pembelajaran ini adalah mencari pasangan kartu soal yang dibawanya, kartu berupa jawaban dari kartu soal, selain adanya permainan ini siswa juga belajar suatu materi atau konsep dengan susunan yang menyenangkan. Model *make a match* ini mengandung faktor bermain dalam proses pembelajaran dan dinilai bisa meningkatkan atensi belajar siswa, sehingga dapat mengubah anggapan siswa jika pembelajaran matematika itu mengasyikkan dan tidak membosankan. Metode ini dapat digunakan dalam mengembangkan hasil belajar siswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini dilakukan dalam satu siklus pendahuluan(prasiklus) serta dua siklus peningkatan pembelajaran mata pelajaran matematika. Dari hasil penelitian peneliti selama 2 siklus tersebut tampak adanya peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Begitu pula yang berkaitan dengan aktifitas siswa dan guru dalam pegangan pembelajaran.

Dari hasil pencatatan data diketahui nilai rata-rata ulangan harian siswa masing-masing adalah 60,00, dan 72,00. Berikut ketiga loncatan nilai tersebut berada dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Ini tercermin dari nilai ulangan harian siswa di awal semester genap tahun ajaran 2024/2025. Masalah itu tampaknya butuh sebuah pembelajaran imajinatif yang mampu memperbanyak hubungan sosial siswa dalam belajar supaya hasil belajar siswa ditingkatkan. Salah satunya juga dengan berkaitan pemikiran pembelajaran imajinatif yang tepat diterapkan untuk pembelajaran matematika yaitu dengan menggunakan permainan *Make A Match*.

Untuk mengetahui hasil belajar Matematika jumlah setelah menggunakan pembelajaran pada siklus 1, diperlukan tes penilaian dan tes akhir siklus. Tes penilaian dilakukan setiap akhir pertemuan, yang kemudian tanggal akhir siklus tes dilakukan setiap akhir siklus telah dilakukan. Tes akhir siklus I dilakukan tanggal Senin, 21 April 2025. Setelah hasil tes akhir siklus I, rata-rata hasil belajar siswa 74,5 kategori 'cukup'. Meski demikian rata-rata nilai rata-rata hasil belajar Matematika pada siklus 1 memang telah mencapai kriteria keberhasilan, melainkan rata-rata hasil belajar Matematika pada siklus 1 juga belum melampaui KKM yang ditetapkan di sekolah yaitu 75. Selain itu, ada 3 siswa yang nialai hasil belajarnya masih dibawah KKM dan 7 siswa yang sudah berada di atas dari KKM atau Tuntas

Setelah dilakukan pengamatan, diikuti dengan kegiatan refleksi yang dilakukan pada akhir siklus 1, dalam refleksi ini dilakukan oleh seluruh implementasi kegiatan siklus 1 bersamaan dengan teman sejawat secara bersama menelaah dan meneliti kekurangan dan kelemahan yang dijumpai dalam, penggunaan kegiatan siklus I untuk di peroleh dalam dan diaktualisasikan pada kegiatan siklus selanjutnya.

Hasil belajar siswa Matematika siklus I tercapai sebanyak rata-rata 74,5. Dari data tersebut, maka rata-rata hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika masih dibawah KKM yaitu adalah 75.

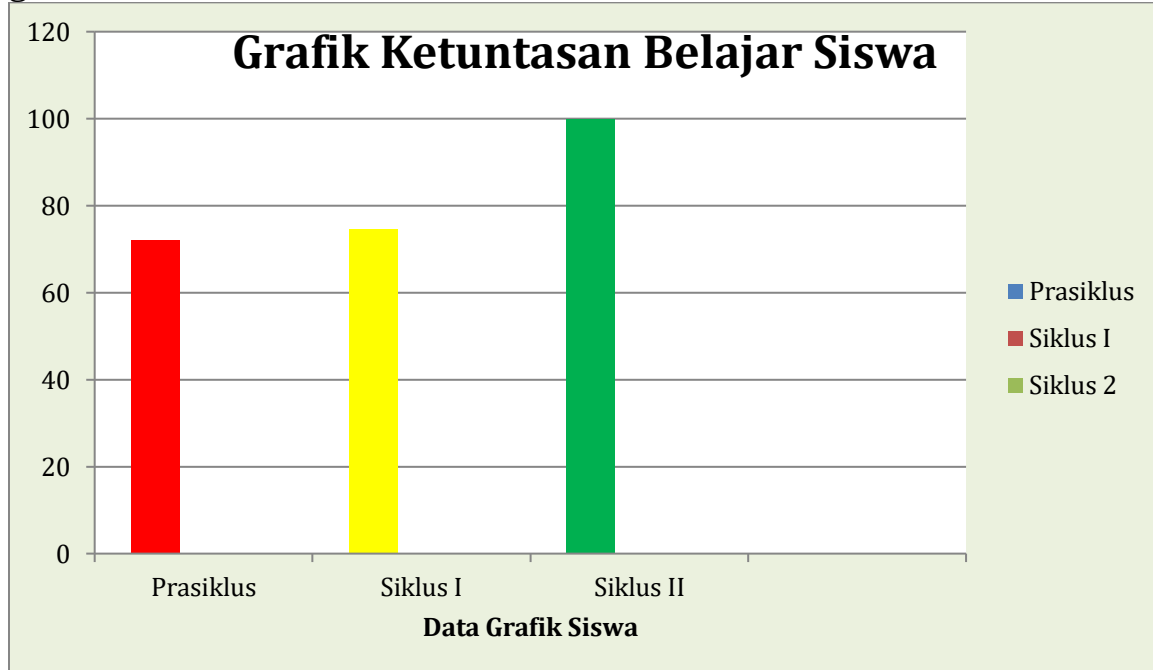
Dari hasil penelitian tentang hasil sajian matematika siswa pada siklus I masih terdapat di bawah KKM. Sehingga penelitian tentang hasil belajar matematika siswa akan dilakukan pada siklus II. Untuk mengetahui hasil belajar matematika setelah proses proses pembelajaran akan dilakukan di siklus II akan dilakukan tes penilaian dan tes akhir siklus. Tes penilaiannya dilakukan akhir setiap pertemuan, Tes akhir siklus dilaksanakan akhir setiap siklus sudah dilakukan. Hasil belajar matematika anak belajar siklus II telah mencapai kriteria keberhasilan dan hasil belajar seluruh siswa siklus II juga telah melampaui KKM yang ditentukan di sekolah yaitu 75, peneliti melakukan refleksi setelah melakukan penilaian siklus II. Dalam pelaksanaan pembelajaran siklus ke-II terjadi peningkatan dari siklus sebelumnya.

Untuk mengetahui hasil belajar matematika sesudah penggunaan metode tipe *Make A Match* pada siklus II, dilakukan tes evaluasi dan tes akhir siklus. Tes evaluasi dilakukan pada akhir tiap pertemuan, sebaliknya tes akhir siklus dilakukan pada akhir tiap siklus yang sudah dilaksanakan. Tes akhir siklus II dilakukan pada hari Selasa, 24 April 2025. Hasil belajar matematika siswa pada siklus II sudah mencapai kriteria keberhasilan serta hasil belajar seluruh siswa pada siklus II juga sudah melebihi KKM yang ditetapkan di sekolah ialah 75. Setelah melaksanakan evaluasi siklus II, peneliti melaksanakan refleksi. Dalam penggunaan pembelajaran siklus II ada kenaikan dari siklus sebelumnya yaitu menjadi 92,5. Setelah setiap siklus dilaksanakan mulai dari pra siklus, siklus I, Siklus II sehingga didapatkan data rekapitulasi pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siswa pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II.

Variabel	Target	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Ketentuan hasil belajar	75	50	70	100
Nilai rata-rata		72	74,5	92,5

Adapun persentase ketuntasan hasil belajar dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Pembahasan

Hasil penelitian tentang penerapan metode pembelajaran yang peneliti lakukan menampilkan kalau pencapaian belajar siswa matematika mengalami kenaikan yang lumayan signifikan. Rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II tiap-tiap sebesar 74,5 serta 92,5. Jadi, sehabis tata cara pendidikan yang peneliti lakukan dan terapkan menggunakan metode *Make A Match*, capaian pembelajaran siswa matematika mengalami kenaikan serta masuk dalam jenis tuntas.

Perubahan capaian belajar siswa Matematika seperti yang dikemukakan di atas diperolehnya karena dilakukan demonstrasi pembelajaran dengan bimbingan teman sejawat. Pembelajaran matematika di kelas pun menjadi lebih menyenangkan, dinamis, dan imajinatif dengan demonstrasi atau penggunaan model tipe *Make A Match* pembelajaran dengan bimbingan teman sejawat sehingga siswa dibuat terpacu untuk belajar matematika. Menggunakan model pembelajaran tipe *Make A Match* sangatlah cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran usia dini, karena model tipe *Make A Match* ini merupakan gabungan dari permainan dengan menggunakan kartu dan membuat kelompok untuk mencocokkan gambar dan didalamnya ada soal dan jawaban. Sehingga membuat siswa menjadi terpacu dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Dengan berdiskusi secara berkelompok, mahasiswa hendak terlatih dalam menyatakan dan menerima pendapat orang lain, mengutarakan pendapatnya dengan benar, serta bersikap lebih ramah/ komunikatif dengan anggota kelompok dan kelompok yang lain. Dalam berdiskusi kelompok, tiap kelompok dipandu oleh satu orang pembimbing. Pembimbing tersebut bertugas mengarahkan anggota kelompoknya supaya seluruh anggota kelompok memahaminya. Orang lain pula dituntut buat memiliki perilaku disiplin dalam menyampaikan serta menerima pendapat dari pembimbing serta orang lain. Pembimbing berperan sebagai pengamat dan membagikan masukan kepada mahasiswa apabila mahasiswa mengalami hambatan dalam berdiskusi.

Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian ini adalah bahwa metodologi pembelajaran *Make a Match* dapat digunakan sebagai peningkatan pemahaman dan daya ingat siswa kepada materi pembelajaran. Metode ini terbukti lebih menarik dan sangat alami dibandingkan dengan prosedur biasa, sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang jauh lebih baik. Akan tetapi, penting juga untuk mempertimbangkan agar metode ini lebih sesuai untuk karakteristik siswa yang berbeda dan materi pembelajaran yang beragam. Dengan memakai model *make a match* menunjukkan pada proses sebelumnya melaksanakan tindakan dari hasil pencatatan data diketahui nilai rata-rata ulangan harian siswa masing-masing adalah 60,00, dan 72,00. Berikut ketiga loncatan nilai tersebut berada dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Ini tercermin dari nilai ulangan harian siswa di awal semester genap tahun ajaran 2024/2025. Hasil dari analisis belajar Matematika siswa siklus I mencapai sebanyak rata-rata 74,5. Dengan demikian, rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika masih berada di bawah KKM yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Hasil belajar yang dicapai anak pada siklus II telah memenuhi kriteria keberhasilan. Sedangkan hasil belajar keseluruhan siswa pada siklus II telah melampaui KKM yang ditetapkan sekolah minimal 75. peneliti melakukan refleksi setelah melakukan penilaian siklus II. Dalam pelaksanaan pembelajaran siklus ke-II terjadi peningkatan dari siklus sebelumnya. Berkaitan dengan tentang tersebut siswa lebih antusias dengan memakai metode pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, karena modeel pembelajaran tersebut memiliki faktor permainan serta

tidak hanya itu siswa terlihat langsung dalam proses pembelajaran. Maka dengan hasil penelitian dapat disampaikan bahwa peranan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dapat di pakai atau digunakan sebagai salah satu metode yang efektif untuk dapat meningkatkan hasil bagi pembelajaran siswa.

Daftar Pustaka

- Anggraeni, A. A. A., & Verylana, P. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 218-225.
- Arikunto, Suharsimi dkk (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Ginanjari, A. Y. (2019). Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika Dalam Pemecahan Masalah Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 121-129. <https://doi.org/10.52434/jp.v13i1.822>
- Hafsah, I. N. (2023). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Dengan *Make a Match* Pada Pembelajaran Matematika Kelas II Sd. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1).
- Indriana, I., Rijal, A., & Febriandi, R. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN CERDAS PERKALIAN PADA MUATAN PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR. *Primary Education Journal Silampari (PEJS)*, 3(1), 27-31. <https://doi.org/https://doi.org/10.31540/pejs.v3i1.2062>
- Kencono, M. R., & Harjono, N. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1190-1197
- Rijal, A., & Maharani, T. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Kahoot Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 39-49.
- Rosanti, A., dkk. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pada Kelas II di SDN 3 Pringgajurang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1490-1495.
- Sari, S. P. (2020). Penggunaan Metode *Make a Match* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19-24.
- Suhono (2022). Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia. Banjarsari, Surakarta : UNISRI Press
- Syafdaningsih, dkk. (2020). *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*. Tasikmalaya, Jawa Barat : EDU PUBLISER



Tanjung. D.S, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. JAMBI: PT. Sonpedia
Publising Indonesia.

Wasito, Agus. (2021). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas dan Dilengkapi
Contohnya*. Sleman : CV Budi Utama