

INFLUENCE OF MAKE A MATCH LEARNING MODEL ON STUDENT'S LEARNING RESULT IN GEOMETRIES IN SDN PEJATEN TIMUR 05

¹Shinta Marda Putri*, ²Dian Anggraeni Maharbid

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
Fakultas Ilmu Pendidikan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

¹shinta.marda.putri19@mhs.ubharajaya.ac.id

²dian.anggraeni@dsn.ubharajaya.ac.id

(Received: 1 Desember 2023 / Accepted: 16 Desember 2023 / Published Online: 29 Desember 2023)

ABSTRACT

Low mathematics learning outcomes are caused by various factors, one of which is the lack of use of varied learning models. One of the learning models that has the potential to improve learning outcomes is Make a Match Model. The purpose of this study is to determine the effect of the Make a Match learning model on the learning outcomes of Geometry Mathematics in elementary schools. This study used a quantitative approach, with the subject of 4th grade students of SDN Pejaten Timur 05. The research sample consisted of two classes, namely the experimental class and the control class totaling 60 students. In experimental class, there were 30 students, and the control class numbered 30 students. In obtaining data, researchers use the method of testing mathematics learning outcomes in the form of multiple-choices questions. The data analysis technique used is inferential analysis with hypothesis testing using t-test statistics, a significant level of 0.05. Based on the results of the study, it was found that the use of the Make a Match learning model affects the mathematics learning outcomes of multifaceted Geometry Materials. This is shown in the average score of the experimental class after being given the Make a Match learning treatment which is 84.00 and the control class given conventional learning treatment which is 70.17. The results of the hypothesis test obtained Sig. (2-tailed) values of $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that in this study H_0 was rejected and H_a was accepted.

Keyword: *Make a Match, Learning Outcomes, Mathematics*

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar matematika disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kurangnya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi. Salah satu model pembelajaran yang memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar adalah *Make a Match*. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan subjek siswa kelas IV SDN Pejaten Timur 05. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berjumlah 60 siswa. Pada kelas eksperimen berjumlah 30 siswa, dan kelas kontrol berjumlah 30 siswa. Dalam memperoleh data, peneliti menggunakan metode tes hasil belajar matematika berupa soal pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis inferensial dengan pengujian hipotesis menggunakan statistik uji-t, taraf signifikan 0,05. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa penggunaan model pembelajaran *Make a Match* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar segi banyak. Hal ini ditunjukkan pada hasil rata-rata nilai kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan pembelajaran *Make a Match* yaitu 84,00 dan kelas kontrol yang diberikan perlakuan pembelajaran konvensional yaitu 70,17.

Hasil uji hipotesis diperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: *Make a Match*, Hasil Belajar, Matematika.

I. PENDAHULUAN

Matematika merupakan suatu ilmu yang mempelajari angka, keterkaitannya, dan penyelesaian masalah-masalah yang melibatkan angka-angka. Selain itu, Matematika juga memiliki banyak sekali definisi, diantaranya “Matematika adalah ilmu pasti, ilmu tentang hubungan, ilmu tentang bentuk (abstrak), ilmu deduktif, dan ilmu tentang struktur logika”[1]

Geometri adalah cabang mata pelajaran matematika dan merupakan salah satu materi mata pelajaran dalam matematika sekolah dasar. Geometri berkaitan dengan pembangunan konsep yang abstrak. Kegiatan belajar mengajar ini tidak bisa dilakukan hanya melalui penyampaian pengetahuan atau ceramah saja, tetapi harus dilakukan dengan pembentukan konsep melalui rangkaian kegiatan yang dilakukan langsung oleh siswa[2]. Pada kompetensi dasar matematika di sekolah dasar yang dirancang oleh Kementerian Pendidikan dan budaya dalam Permendikbud nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan atas Permendikbud No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, bahwa persentase materi geometri di sekolah dasar hanya berkisar 40 sampai 50%. Hal ini yang membuktikan bahwa geometri bukan hanya bagian yang penting dalam matematika, tetapi juga dalam kehidupan manusia sehari-hari, alasannya adalah, geometri dianggap sebagai bidang yang dapat mendorong visualisasi, intuisi, pemikiran kritis, pemecahan masalah, penalaran deduktif, argumen serta bukti logis siswa. Tetapi dalam praktiknya, terkadang siswa juga sangat sulit untuk memahami materi geometri, hal ini dikarenakan kesulitan yang dialami peserta didik dalam membentuk konstruksi nyata yang akurat, yang membutuhkan ketelitian dalam melakukan pengukuran, membutuhkan waktu yang lama dan bahkan banyak peserta didik yang mengalami hambatan dalam pembuktian terhadap jawabannya[2].

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, pembelajaran Matematika yang dilakukan oleh guru merupakan pembelajaran konvensional yang meminta belajar sendiri tanpa bimbingan dari guru, ketika guru memberikan bimbinganpun siswa langsung diminta untuk menghafalkan materi geometri. Padahal mata pelajaran matematika merupakan belajar konsep dan bermakna, bukan pembelajaran konvensional (hafalan). Hal tersebut menyebabkan hasil belajar siswa rendah terutama pada materi geometri karena pada materi geometri siswa masih kesulitan memahami rumus yang banyak dan pemahaman siswa masih pada tahap operasional konkrit harus diajarkan materi geometri yang kompleks yang didalamnya terdapat banyak simbol serta operasi yang formal, hal inilah yang menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi geometri.

Model pembelajaran *Make a Match* adalah model pembelajaran yang dalam kegiatan belajar mengajarnya melibatkan siswa dan menuntut mereka untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar baik individu ataupun kelompok, sehingga siswa mampu mengembangkan pemahaman serta kemampuan belajar mereka melalui berbuat dan melakukan[3]. Salah satu keunggulan model pembelajaran ini adalah, para siswa mencari pasangan untuk belajar tentang konsep-konsep atau topik pelajaran dalam suasana yang menyenangkan.

Model pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran tahun 1994 dimana “Model pembelajaran ini siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan”. Proses pembelajaran akan lebih menarik dan sebagian besar siswa sangat berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa akan tampak saat siswa mencari pasangan kartu masing masing, hal ini dapat mengembangkan kognitif anak melalui proses mencari pasangan bentuk geometri[4].

Dengan menggunakan model *Make a Match* dalam pembelajaran Geometri, maka siswa dapat dibantu untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar, ini membuat siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran geometri yang dimana dalam pembelajaran geometri konvensional, siswa hanya melihat guru menjelaskan tentang konsep-konsep bangun datar dasar. Melalui model *Make a Match* peserta didik didorong untuk berperan aktif dalam mengkonstruksi konsep-konsep geometri yang dipelajarinya, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika bangun datar[5].

Dengan menerapkan model ini tentu saja akan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran mengingat karakteristik peserta didik yang lebih banyak ingin bermain. Sehingga model pembelajaran ini mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain. Hal-hal positif yang didapat dari model pembelajaran ini adalah meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar karena peserta didik dalam keadaan senang mengikuti kegiatan belajar sambil bermain. Hal inilah yang meningkatkan semangat sehingga peserta didik diharapkan mampu lebih aktif dalam kegiatan belajar dan dengan model ini peserta didik mampu meningkatkan hasil belajar matematikanya. Untuk meningkatkan nilai hasil belajar tersebut, tentu perlunya ada bantuan seperti media atau alat pembelajaran untuk menunjang penerapan model pembelajaran tersebut[6].

Hal ini sesuai dengan teori dari beberapa penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa seperti yang telah dilakukan Meilani (2021);[7] Romasyah (2022);[8] dan Haruna (2020)[9] bahwa model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, hal ini juga sesuai dengan pendapat dari Iwan (2015)[10] Model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar anak, karena melalui media pembelajaran ini siswa bekerja sama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap aktivitas belajar untuk mencapai tujuan.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maya Khulbania, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Kelipatan Dan Faktor Bilangan Siswa SDN 06 Kaur”. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Maya Khulbania penelitian tersebut berfokus pada materi kelipatan dan faktor bilangan siswa kelas III. Sedangkan penulis meneliti mengenai materi geometri dengan fokus pada materi segi banyak di kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan hal-hal tersebut peneliti akan melakukan penelitian berkenaan dengan Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika kelas IV di SDN Pejaten Timur 05.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *True-Experimental* dengan desain *pretest-posttest control group design*. [11] Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Pejaten Timur 05. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV-A dan IV-B SDN Pejaten Timur 05. Pada penelitian ini, di ambil sampel sebanyak 2 kelas yaitu kelas IV-A sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Jumlah masing-masing siswa dalam kelas tersebut berturut-turut sebanyak 30 siswa dan 30 siswa. Prosedur penelitian dilakukan dengan tiga tahap yaitu, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyelesaian. Pada tahap perencanaan peneliti menyusun instrumen yang akan digunakan dalam penelitian, untuk kemudian digunakan dalam tahap pelaksanaan penelitian hingga diperoleh data yang akan di analisis pada tahap penyelesaian. Adapun kedua kelas tersebut terlebih dahulu diberikan tes awal (*pre-test*), yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal dari masing-masing kelas, setelah melaksanakan beberapa kali proses

pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran untuk kelas eksperimen, kemudian kedua kelas tersebut diberikan tes akhir (*post-test*). Penelitian ini menggunakan jenis instrumen yaitu tes. Instrumen tersebut digunakan untuk mengukur kemampuan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match*. Kedua kelompok tersebut diberikan soal-soal yang sama pada awal dan akhir pertemuan. Instrumen penelitian tersebut, sebelum digunakan terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya dengan hasil valid dan reliabilitas yang tinggi. Adapun cara-cara yang digunakan dalam analisis data adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (uji-t), dan uji N-gain.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Setelah penelitian dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka didapatkan hasil sebagai berikut.

Hasil belajar

Data hasil uji statistik deskriptif hasil belajar matematika pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berupa nilai *pretest* diperoleh data sebagai berikut.

Table 1. Data Nilai *Pretest*

Penyebaran dan Pemusatan Data	Kelompok	
	Kontrol	Eksperimen
Jumlah siswa	30	30
Nilai tertinggi	75	70
Nilai terendah	15	15
Nilai Rata-rata	44,33	44,50
Standar deviasi	16,067	17,486

Sumber: Data Analysis (2023)

Berdasarkan dari data hasil nilai *pretest* pada kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa sebelum mendapatkan perlakuan dengan rata-rata nilai *pretest* 44,33 dan standar deviasi (simpangan baku) adalah 16,067. Sedangkan pada kelas eksperimen, dapat disimpulkan bahwa sebelum mendapatkan perlakuan dengan rata-rata nilai *pretest* 44,50 dan standar deviasi (simpangan baku) adalah 17,486. Selanjutnya data hasil uji statistik deskriptif hasil belajar matematika pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berupa nilai *posttest* diperoleh data sebagai berikut.

Table 2. Data Nilai *Posttest*

Penyebaran dan Pemusatan Data	Kelompok	
	Kontrol	Eksperimen
Jumlah siswa	30	30
Nilai tertinggi	95	100
Nilai terendah	40	65
Nilai Rata-rata	70,17	84,00
Standar deviasi	14,111	11,402

Sumber: Data Analysis (2023)

Berdasarkan dari data hasil nilai *posttest* pada kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa sebelum mendapatkan perlakuan dengan rata-rata nilai *posttest* 70,17 dan standar deviasi (simpangan baku) adalah 14,111. Sedangkan, pada kelas eksperimen, dapat disimpulkan bahwa sebelum mendapatkan perlakuan dengan rata-rata nilai *posttest* 84,00 dan standar deviasi (simpangan baku) adalah 11,402.

Setelah perolehan nilai *pretest* dan nilai *posttest* tahap selanjutnya dilakukan analisis data dengan uji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal dan homogen atau tidak. Untuk selanjutnya dilakukan uji hipotesis (uji-t). Terdapat

beberapa hal yang harus dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis. Persyaratan yang dimaksud adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelas yang digunakan sebagai sampel berdistribusi normal atau tidak. Apabila data yang diperoleh berdistribusi normal maka dapat dilakukan analisis data dengan menggunakan statistik parametrik dan apabila data tidak berdistribusi normal maka dapat dilakukan dengan menggunakan analisis data statistik non parametrik.

Table 3. Hasil Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov					
Data	Kelas	Statistik	df	Sig.	Keterangan
Pretest	Eksperimen	0,101	30	0,200	Berdistribusi Normal
Posttest		0,133	30	0,188	Berdistribusi Normal
Pretest	Kontrol	0,150	30	0,084	Berdistribusi Normal
Posttest		0,157	30	0,057	Berdistribusi Normal

Sumber: Data Analysis (2023)

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Berdasarkan tabel 4 dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Pengambilan keputusan ini berdasarkan nilai Sig. > 0,05 dengan taraf signifikansi 5%.

Setelah diperoleh data uji normalitas, kemudian dilanjutkan dengan uji homogenitas yang digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi yang homogen atau tidak Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Levene* dengan aplikasi SPSS versi 26. Dengan uji *Levene statistic* kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas yaitu: Jika nilai signifikansi (Sig) 0.05 maka varians data adalah homogen. Jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka varians data adalah tidak homogen.

Table 4. Hasil Uji Homogenitas

Data	<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,896	1	58	0,348	Homogen
<i>Posttest</i>	0,151	1	58	0,699	Homogen

Sumber: Data Analysis (2023)

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan uji *Levene statistic* pada nilai *pretest* diperoleh nilai Sig. 0,348 > 0.05. Sedangkan pada nilai *posttest* diperoleh hasil dengan nilai Sig. 0,699 > 0,05 dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa varians kelompok *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen dimana artinya tidak ada perbedaan varian antara kedua data tersebut.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat sebelum dilakukannya uji hipotesis (uji-t) dan data yang diperoleh telah memenuhi syarat untuk melakukan uji hipotesis (uji-t). Langkah selanjutnya ialah melakukan uji-t untuk menjawab hipotesis yang telah disusun sebelumnya. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji parametrik dengan teknik analisis paired sampel test. Uji *paired sampel test* digunakan apabila uji normalitas berdistribusi normal setelah sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, diperoleh hasil bahwa data tersebut semuanya berdistribusi normal dan pada uji homogenitas diperoleh hasil data tersebut semuanya homogen.

Table 5. Hasil Uji Hipotesis (uji-t)

		Levene's Test for Equality of Variances		Independent Samples Test					t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper		
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.151	.699	4.177	58	.000	13.833	3.312	7.203	20.463		
	Equal variances not assumed			4.177	55.550	.000	13.833	3.312	7.197	20.470		

Sumber: Data Analysis (2023)

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis menggunakan *paired sample test* diperoleh nilai Sig. 0.000. Sesuai dengan dasar pengampilan keputusan jika uji hipotesis nilai probabilitas signifikansi < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka secara signifikan hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Table 6. Hasil Perhitungan Uji N-Gain

Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score			
Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Rata-rata	0,7387	Rata-rata	0,4746
Minimal	0,44	Minimal	0,20
Maksimal	1,00	Maksimal	0,90

Sumber: Data Analysis (2023)

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain score menggunakan SPSS versi 26, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score untuk kelas eksperimen adalah sebesar 0,7387 dan sesuai dengan kriteria pengujian maka tingkat ketuntasan atau presentase keberhasilan hasil belajar matematika pada kelas eksperimen adalah tinggi dengan menggunakan model *Make a Match*. Sementara untuk nilai rata-rata N-Gain score untuk kelas kontrol adalah sebesar 0,4746 dan pada kelas kontrol tingkat ketuntasan atau presentase keberhasilannya adalah sedang pada penggunaan model pembelajaran konvensional.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make a Match* memiliki tingkat ketuntasan atau presentase tinggi yang artinya efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SDN Pejaten Timur 05. Sementara untuk penggunaan model pembelajaran konvensional memiliki tingkat ketuntasan atau presentase sedang untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SDN Pejaten Timur 05.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk menguji coba pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN Pejaten Timur 05. Hal ini sesuai dengan teori dari beberapa penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa seperti yang telah dilakukan Meilani (2021); Romasyah (2022); dan Haruna (2020) bahwa model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, hal ini juga sesuai dengan pendapat dari Iwan (2015) Model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar anak, karena melalui media pembelajaran ini siswa bekerja sama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap aktivitas belajar untuk mencapai tujuan.

Penggunaan model pembelajaran *Make a Match* ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar Matematika. Hasil belajar itu sendiri dapat diartikan dengan perubahan sungguh-sungguh dalam perilaku dan pribadi seseorang yang bersifat permanen. Hasil belajar merupakan pengaruh yang memberi suatu ukuran nilai dari metode alternatif dalam kondisi yang berbeda. Hasil belajar selalu diidentikkan dengan perubahan. Terjadinya perubahan kepandaian atau kemampuan seseorang merupakan proses yang bertahap. Dalam prosesnya terdapat lima kemampuan sebagai tahap menuju hasil belajar, yaitu kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, kemampuan motorik, dan sikap.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh rata-rata n-gain setelah diberikan bahan rujukan terjadi peningkatan sebesar sebesar 0,7387 dan sesuai dengan kriteria pengujian maka tingkat ketuntasan atau presentase keberhasilan hasil belajar matematika pada kelas eksperimen adalah tinggi

dengan menggunakan model *Make a Match*. Sementara untuk nilai rata-rata N-Gain score untuk kelas kontrol adalah sebesar 0,4746 dan pada kelas kontrol tingkat ketuntasan atau presentase keberhasilannya adalah sedang pada penggunaan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis menggunakan *paired sample test* diperoleh nilai Sig. 0.000. Sesuai dengan dasar pengampilan keputusan jika uji hipotesis nilai probabilitas signifikansi < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka secara signifikan hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make a Match* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN Pejaten Timur 05.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan secara keseluruhan terhadap data penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar Matematika kelas IV di SDN Pejaten Timur 05, maka sesuai dengan rumusan masalah. Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* dapat menjadi salah satu upaya yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV di SDN Pejaten Timur 05 Jakarta Selatan.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nurhayati, D., Setyawati, D., & Maharbid, D. A. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Melalui Model Make a Match Pada Peserta Didik*.
- [2] Fauzi, I., & Arisetyawan, A. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Materi Geometri Di Sekolah Dasar. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 27–35.
- [3] Kusuma, A. P. & Khoirannisa, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Dan *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar. *NUMERICAL Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1-6.
- [4] Khulbania, M. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Kelipatan Dan Faktor Bilangan Siswa Sdn 06 Kaur*. Bengkulu: Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu. Hlm. 5
- [5] Meilani, D., & Aiman, U. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Berbasis 4C Berbantuan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar.
- [6] Riana, N. K. I., Teguh, I. M., & Pudjawan, K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* dengan Berbantuan Media Kartu Berpasangan Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 388. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27425>
- [7] Meilani, D., & Aiman, U. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Berbasis 4C Berbantuan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4146–4151.
- [8] Romansyah, D., Egok, A. S., & Frima, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1819–1828.
- [9] Haruna, N. H., & Darwis, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 223.
- [10] Iwan, Ni Putu Puspa Lestari, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi pada Materi Ekosistem*, Universitas Papua, FMIPA Biologi, Volume 3, Nomor 2, 2015, h. 246.

- [11] Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta