PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV SDN 146/VIII REJOSARI KABUPATEN TEBO

Dwi Novri Asmara[1], Martiya Nurni Khairita[2], Nopi wulandari[3]
nhopii02@gmail.com
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasrya, Indonesia

ABSTRACT

Education is an effort to foster and develop human personality both spiritually and physically. Education also develops one's talents to the optimum level within the limits of the nature of the individual, with the aim that every human being can participate in the development of Man and society continuously to achieve more dignity of life. The problems that become the background in this study is the low learning outcomes of Mathematics class IV SDN 146 / VIII Rejosari Tebo. Efforts to overcome this is to apply the Make A Match learning model in mathematics learning. This study uses the type of research Quasy Experimental Design. The population in this study is all students in SDN 146 / VIII and the sample is two rombel Class IV amounted to 50 students with a total of 25 people from each class. Data collection techniques taken using pretest and posttest sheets are calculated and compared based on criteria and analyzed by normality test, homogeneity test and hypothesis test through SPSS 20 at the level of 0.05. While the data collection techniques taken using test sheets and then analyzed also using normality test, homogeneity test and hypothesis test through SPSS 20 at the level of 0.05. The results of data analysis of the hypothesis test on the independent sample t test with a significance level of 0.05 shows the results of GIS. (2-tailed) is smaller than α then Ho is rejected. While the results of the analysis of test data from the hypothesis test on the independent sample t test with a significance level of 0.05 shows the results of GIS. (2 tailed) is smaller than α then Ho is rejected. Based on the analysis of observational data and test data, it can be concluded that the make a match learning model has a significant influence on the learning outcomes of Mathematics Fourth Grade Elementary School.

Keywords: Learning outcomes, Mathematics, Education

ABSTRAK

Pendidikan ialah sebuah usaha membina dan mengembangkan kepribadian manusia baik dibagian rohani maupun bagian jasmani. Pendidikan juga mengembangkan bakat seseorang sampai pada tingkat optimal dalam batas hakikat individu, dengan tujuan supaya tiap manusia bisa ikut serta dalam pengembangan manusia dan masyarakat secara terus menerus untuk mencapai martabat kehidupan yang lebih. Permasalahan yang menjadi latar belakang dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar Matematika kelas IV SDN 146/VIII Rejosari Kabupaten Tebo. Upaya untuk mengatasi hal tersebut ialah dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* pada pembelajaran Matematika. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasy Experimental Design*. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh peserta didik di SDN 146/VIII dan yang menjadi sampel ialah dua rombel kelas IV berjumlah 50 peserta didik dengan jumlah 25

orang dari masing-masing kelas. Teknik pegumpulan data hasil diambil dengan menggunakan lembar *pretest* dan *posttest* dihitung dan dibandidngkan berdasarkan kriteria dan dianalisis dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis melalui SPSS 20 pada taraf 0,05. Sedangkan teknik pengumpulan data diambil dengan menggunakan lembar tes kemudian dianalisis pula menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis melalui SPSS 20 pada taraf 0,05. Hasil analisis data dari uji hipotesis pada *independent sample t test* dengan taraf signifikansi 0,05 menunjukkan hasil *sig. (2-tailed)* lebih kecil dari α maka Ho ditolak. Sedangkan hasil analisis data tes dari uji hipotesis pada *independent sample t test* dengan taraf signifikansi 0,05 menunjukkan hasil *sig. (2 tailed)* lebih kecil dari α maka Ho ditolak. Berdasarkan hasil analisis dari data observasi dan data tes, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Hasil belajar, Matematika, Pendidikan

A. Pendahuluan

Pendidikan ialah sebuah usaha membina dan mengembangkan kepribadian manusia baik dibagian rohani maupun bagian jasmani. Pendidikan juga mengembangkan bakat seseorang sampai pada tingkat optimal dalam batas hakikat individu, dengan tujuan supaya tiap manusia bisa ikut serta dalam pengembangan manusia dan masyarakat secara terus menerus untuk mencapai martabat kehidupan yang lebih. Sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 mengenai pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual kegamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara. Dalam dunia pendidikan, kurikulum menjadi hal yang sangat penting. Seiring dengan perkembang zaman, kurikulum terus mengalami perubahan dalam dunia pendidikan. Dengan harapan tiap-tiap peserta didik dapat menyesuaikan diri dengan baik, untuk mempermudah dalam penyampaian materi, kita bisa menggunakan berbagai media dan model yang ada, seperti model pembelajaran *make a match*. Menyampaikan materi menggunakan model pembelajaran akan membuat peserta didik lebih aktif dan menyenangkan.

Selian itu dengan diterapkannya model pembelajaran *make a match* ini hasil belajar peserta didik menjadi meningkat dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Model pembelajaran *make a match* akan membuat pembelajaran menjadi menyenagkan. Degan menggunakan model pembelajaran *make a match* akan meningkatkan pemahaman peserta didik yang diberikan. Hasil pembelajaran akan terlihat berhasil apabila adanya perubahan pada hasil belajar peserta didik menggunakan model dan media yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang sering terjadi di dunia pendidikan salah satunya yaitu hasil belajar. Hasil belajar peserta didik adalah perubahan tingkah laku, sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajat juga dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dilakukan peserta didik yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan. Dalam hal ini guru sebagai fasilitator dan pusat informasi menjadi peran penting, dimana guru harus dapat mengontrol suasana kelas,menyediakan tempat belajar yang menyenangkan yang akan membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 146/VIII Rejosari, peneliti menemukan permasalahan yaitu model pembelajaran yang digunakan sebelumnya kurang efektif dalam pembelajaran matematika yang menyebabkan peserta didik pasif dalam pembelajaran. Peneliti juga melakukan wawancara dengen peserta didik, peserta didik menginginkan pembelajaran yang diselingi dengan bermain sambil belajar. Hal ini sesuai dengan model pembelajaran *make a match* yang bisa bermain sambil belajar. Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau mencari soal terhadap jawaban yang dipegang dengan bats waktu yang ditentukan. Model pembelajaran *make a* match dapat dilakukan dengan langkah-langkah, yaitu: 1) guru menyiapkan kartu ynag berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review,* satu kartu berisi jawaban dan kartu satu lagi berisi soal; 2) setiap peseta didik mendapat satu kertu, tiap peserta diidk memikirkan jawaban dan soal dari kartu yang dipegang; 3) setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya; 4) setiap peseta didik yang dapat mencocokkan kartuubya sebeluum batas waktu, maka akan diberi point; 5) setelah satu babak, akrtu dikocok lagi agar setiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dengan kartu sebelumnya (Kunandar, 2018).

Melalui model pembelajaran *make a match* penulis mencoba melihat pengaruh dengan menerapkan model pembelajaraan ini pada hasil belajar peserta didik pda pembelajaran Matematika. Dengan adanya model ini penulis berharap peseta didik bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mencapai KKTP yang ditetapkan oleh sekolah. Guru dapat dengan mudah menyampaikan materi dengan model *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar agar mecapai KKTP.

B. Metode Penelitian

Metode atau jenis penelitian ini adalah eksperimen. Eksperimen merupakan suatu penellitian yang digunakan untuk menelaah dan melihat pengaruh perlakuan tertentu (media, model, strategi, dll). Desain penelitian yang digunakan yaitu *nonequivqlent control group design* Sugiyono (2017). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan pemberian *pretest* untuk kedua kelompok, kelompok eksperimen diberi perlakuan sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan, lalu *posttest* untuk kedua kelompok untuk melihat pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar. Tempat penelitian ini dilaksanakan di

kelas IV A dan IV B SDN 146/VIII Rejosari Kabupaten Tebo. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2023.

Populasi yang akan diteliti adalah seluruh pesrta didik DN 146/VIII Rejosari kabupaten Tebo. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 25 peserta didik yang terbagi menjadi 2 rombel yaitu IV A dengan jumlah 25 orang dan IV B dengan jumlah 25 orang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

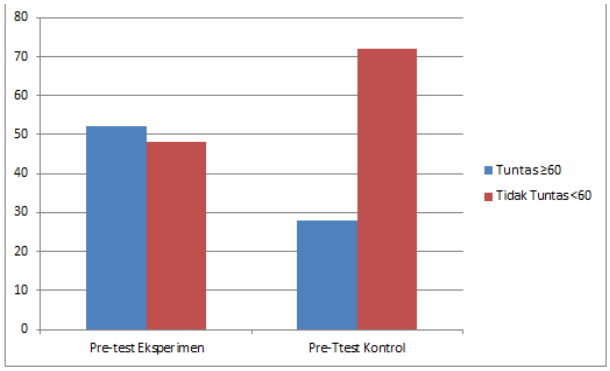
Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 146/VIII Rejosari pada tanggal 30 Mei-03 Juni 2023 pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah sampel sebanyak 50 peserta didik untuk 2 rombel yaitu kelas IV A 25 orang dan kelas IV B 25 orang. Penelitian ini menggunakan model eksperimen dengan design eksperimen semu (*quasy experimental design)* dengan desain *nonequivalent control group design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar tes yaitu *pretest* dan *posttest*. Sebelum tes diujikan kepada responden maka terlebih dahulu dilakukan uji coba soal tes untuk mengetahui validitas soal, reliabilitas, daya pembeda soal, dan tingkat kesukaran. Setelah itu, soal tes baru diujikan kepada responden sebelum diberikan perlakuan (*pretest).* Perlakuan dilakukan pada mata pelajaran Matematika di kelompok eksperimen yaitu kelas IV A. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru. Kemudian guru menyiapkan kartu yang berisi beberapa konsep untuk sesi *review*, satu kartu berisi soal dan kartu yang satu lagi berisi jawaban. Kemudian tiap peserta didik memikirkan jawaban dan soal dari kartu yang dipegang. Setelah itu peserta didik diminta untukmencari psangan yang mempunyai kartu ynag cocok dengan kartunya. Peserta didik yang dapat mencocokkan karu sebelum batas waktu akan diberi point dan menuliskan jawabannya ke depan kelas. Setelah diberi perlakuan, peserta didik akan diberi *posttest* untuk melihat kemampuan akir peserta didik dan selanjutnya dilakukan analisis data.

Deskripsi data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 1 *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Tuntas	Tidak Tuntas	Nilai Rata-rata
Eksperimen	13	12	54,12
Kontrol	7	18	44,8

Hasil *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol di SDN 146/VIII Rejosari pada tabel 1 terlihat bahwa peserta didik yang tuntas di atas KKTP 60 pada kelas eksperimen sebanyak 13 peserta didik (52%) yang mendapat nilai tuntas dan yang tidak tuntas sebanyak 12 peserta didik (48%) dengan nilai rata-rata 54,12. Peserta didik kelas kontrol memperoleh nilai tuntas sebanyak 7 peserta didik (28%) dan yang tidak tuntas sebanyak 18 pesrta didik (72%) dengan nilai rata-rata 44,8. Capaian hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada gambar diagram di bawah ini.



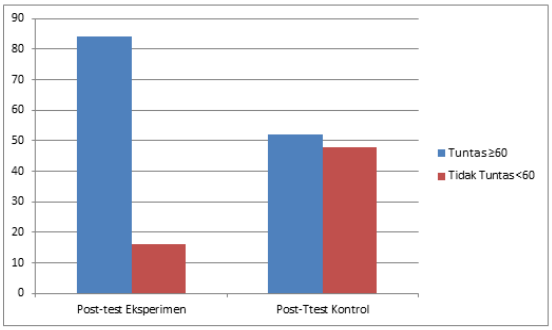
Gambar 1 Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar 1 dapat dilihat hasil nilai *Pretest* dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen mendapatkan nilai tuntas lebih tinggi sebanyak 13 peserta didik. Setelah mendapatkan data *pretest* peneliti kemudian menerapkan perlakuan yaitu model pembelajaran *make a match* kepada kelas eksperimen. Setelah menerapkan perlakuan, peneliti memberikan soal tes kepada responden guna untuk mendapatkan data *posttest*.

Tabel 2 *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Tuntas	Tidak tuntas	Nilai Rata-rata
Eksperimen	21	4	68,52
Kontrol	13	12	54,88

Tabel 2 menunjukan hasil *posttest* peserta didik yang tuntas di atas KKTP 60 pada kelas eksperimen sebanyak 21 peserta didik (84%) yang mendapat nilai tuntas, sedangkan untuk peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 4 peserta didik (16%) dengan nilai rata-rata 68,52. Peserta didik kelas kontrol yang mendapat nilai tuntas di atas KKTP 60 sebanyak 13 peserta didik (52%) dan yang tidak tuntas sebanyak 12 peserta didik (48%) dengan nilai rata-rata 54,88. Capaian hasil *posttest* dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 1 Diagram *Posttes* Kelas Eksperimen & Kontrol

Berdasarkan gambar 2 dapat dilihat hasil nilai *posttest* kelas eksperimen peserta didik mendapatkan nilai ≥60 sebanyak 21

peserta didik, sedangkan peserta didik yang tidak tuntas <60 sebanyak 4 peserta didik. Pada kelas kontrol peserta didik yang mendapat nilai ≥60 sebanyak 13 peserta didik, sedangkan peserta didik yang mendapat nilai <60 sebanyak 12 peserta didik. Hasil nilai *posttest* dapat dsimpulkan bahwa kelas eksperimen mendapatkan nilai tuntas lebih tinggi sebanyak 21 peserta didik yang tuntas

Pengujian Persyaratan Analisis

Uji persyaratan analisis sebelum melakukan uji hipotesis, salh satu hal yang harus dipenuhi agar parametrik dapat digunakan dalam penelitian adalah data harus normal. Maka dilakukan uji normalitas data, pengujian data dapat dilakukan untukmengetahui apakah data yang diperoleh pada hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Setelah data berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji homogen, setelah data berdistribusi homogen atau sama, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 20 menggunakan tes *shapiro-wilk*, dengan kriterianya adalah jika siginifikansi hasil lebih besar dari 0,05 artinya berdistribusi normal. Sedangkan signifikansi hasil lebih kecil dari 0,05 artinya berdistribusi tidak normal. Data yang diuji normalitasnya yaitu *pretest* dan *posttest.*

Tabel 3 Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Kelas A	,961	25	,435
Kelas B	,955	25	,323

Berdasarkan hasil uji normalitas data *pretest* pada tabel 3 di atas, **t**araf signifikansi kelas eksperimen adalah 0,435 (sig > 0,05) artinya Ho diterima. Sedangkan taraf signifikansi kelas kontrol adalah 0,323 (sig > 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa Ho diterima. Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4 Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Kelas A	,949	25	,234
Kelas B	,940	25	,147

Berdasarkan hasil uji normalitas data *posttest* pada tabel 4 di atas, taraf signifikansi kelas eksperimen adalah 0,234 (sig > 0,05)

artinya Ho diterima. Sedangkan taraf signifikansi kelas kontrol adalah 0,147 (sig > 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa Ho diterima. Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribui normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah dua atau lebih varian yang akan dianalisis berdistribusi homogenitas. Kriteria uji homogenitas yaitu jika nilai signifikansi > 0,05, maka dapat dikatakan bahwa data homogen atau sama. Namun, jika data < 0,05 maka data tidak sama atau berbeda.

Tabel 5 Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Based on Mean	2,245	1	48	,141
	Based on Median	1,800	1	48	,186
	Based on Median and with adjusted df	1,800	1	41,979	,187
	Based on trimmed mean	2,233	1	48	,142

Berdasarkan hasil uji homogenitas data *pretest* pada tabel 5 di atas, terlihat bahwa taraf signifikansi kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen, yaitu 0,141 (sig > 0,05) artinya kedua kelas mempunyai varian yang homogen.

Tabel 6 Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Based on Mean	2,672	1	48	,109
	Based on Median	2,613	1	48	,113
	Based on Median and with adjusted df	2,613	1	47,554	,113
	Based on trimmed mean	2,758	1	48	,103

Berdasarkan hasil uji homogenitas dara *posttest* pada table 6 di atas, dapat dilihat bahwa taraf signifikansi kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen, yaitu 0,109 (sig > 0,05) artinya kedua kelas mempunya varian yang homogen. Tahapan selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis.

Uji hipotesis pada penelitian ini digunakan untuk membandingkan rata-rata dari kedua kelas yang tidak

berhubungan santara satu dengan yang lain. Analisis data digunakan untuk melihat perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. adapaun kriteria pengambilan keputusaan hasil berdasarkan nilai perbandingan signifikansi < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Jika nilai sig. > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak. Hasil uji parametrik dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 4.7 Uji Hipotesis Kedua Sampel

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar	Equal variances assumed	2,672	,109	3,292	48	,002	13,64000	4,14385	5,30824	21,97176
	Equal variances not assumed			3,292	44,987	,002	13,64000	4,14385	5,29380	21,98620

Hasil analisi pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa diperoleh signifikansi 0,002. Karena hasil signifikan 0,002 < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Matematika setelah diterapkan model pembelajaran *Make a Match.*

Pembahasan

Matematika merupakan mata pelajaran yang penting sehingga wajib dipelajri pada semua jenjang, tidk terkecuali pada jenjang sekolah dasra. Idealnya pelajaran matematika di sekolah dasar, dijadikan sebagai fondasi dasar dalam membangun pengetahuan matematika peserta didik (Andani et al., 2021).

Penelitian ini adalah eksperimen. Eksperimen merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk menelaah dan melihat pengaruh perlakuan tertentu (media, model, strategi, dll) terhadap yang ain dlam kondisi yang terkendali. Jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen semu (*Quasy Experimental Design)* dengan design penelitian *nonequivqlent control group* (Sugiyono, 2017). Menurut Sugiyono (2017) penelitian eksperimen semu merupakan pengembangan dari *True experimental Design*, yang dilakukan karena tidak mungkin dapat mengontrol semua variabel yang turut mempengaruhi terhadap variabel terikat.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, penelliti

mencoba menerapkan suatu model pembelajaran *make a match* sebagai solusi yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika peseta didik. Pada pelaksanaannya, proses pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan empat kali pertemuan. Proses pembelajaran yang dilaksanakan berjalan lancar, selain itu peserta didik juga memberikan tanggapan yang positif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapaun kegiatan yang dilakukan di dalam kels selama proses pembelajaran menggunakan modul ajar yang disesuaikan dengan langkah-langkah model pembelajaran *make a match*. Setelah memberikan perlakuan selama empat kali pertemuan, kegiatan selanjutnya yang dilakukan peneliti yaitu memberikan *posttest* dalam bentuk sial pilihan ganda sebanyak 15 butir. Hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik, dimana rata-rata kelas eksperimen mencapai 68,52 dan kelas kontrol dengan rata-rata 54,88. Selain itu, ada perubahan julmah peserta didik yang tuntas dan tidak tuntas.

Hasil belajar peserta didik kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *make a match* memperoleh rata-rata 68,52, sedangkan kelas kontrol menggunakan model konvensional memperoleh nilai rata-rata 54,88. Berdasarkan pengujian hipotesis terlihat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari hassil pengujian hipotesis menggunakan SPSS 20. Taraf signifikansi 0,002 (sig < 0,05) artinya Ho ditolak dan Ha diterima. Berdasarkan analisis di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan belajar menggunakan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar Matematika Kelas IV SDN 146/VIII Rejosari.

D. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian terhadap model pembelajaran *make a match* di kelas IV SDN 146/VIII Rejosari, hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaaan atara kelas eksperimen yang menggunakan model *make a match* memperoleh rata-rata 68,52 dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional memperoleh rata-rata 54,88.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti menggunakan model pembelajara *Make a Match* terhadap hasil belajar Matematika di Sekolah Dasar, didapatkan hasil setelah melakukan pengolahan data. Nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen adalah 69,52, sedangkan pada kelas kontrol 54,88. Hasil analisis data menunjukkan bahwa signifikan 0,002 < 0,05 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Matematika setelah diterapkan model pembelajaran *Make a match*. Adanya pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar matematika kelas IV SDN 146/VIII di Sekolah Dasar.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagi berikut: 1) Penggunaan *make a match* dalam pembelajaran hendaknya dapat dikembangkan lebih lanjut untuk meninngkatkan hasil belajar peserta didik; 2) Diharapkan dalam penelitian ini dapat bermanfaat untuk orang banyak, maka perlu diadakan penelitian lanjutan dari penelitian ini. Saran bagi

peneliti selanjutnya agar dapat melakukan penelitian terhadap materi yang lainnya, karena dalam penelitian ini hanya mengambil materi matematika "Kalimat Matematika dan Perhitungan". Oleh karena itu perlu adanya penelitian lanjutan dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Andani, M., Pranata, O. H., & Hamdu, G. (2021). Systematic Literature Review: Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *8*(2), 404–417. http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index

Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, *4*(1), 80. https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958

Anggraeni, A. A. A., Veryliana, P., & Fatkhu R, I. F. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education*, *3*(2), 218. https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18552

Haines et al, 2019, goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A., Haines et al, 2019, goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A., Haines et al, 2019, & goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A. (2019). Pengertian Pembelajaran Matematika di SD/MI. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(9), 1689–1699.

Harefa, D. (2020). Kooperatif Make a Match Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *Peningkatan Hasil Belajar*, *8*(1), 1–18. https://core.ac.uk/download/pdf/327097093.pdfB

Ipin, S. A. (2017). Penggunaan Kartu Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membedakan Jenis-Jenis Adaptasi. *Jurnal Wahana Pendidikan*, *4*(2), 1–17.

Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan.* Bandung: Alfabeta CV.

Jurnal Formatif 2(2): 102-110. (n.d.).

Muis, A. A. (2013). *PRINSIP-PRINSIP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN (Principles of Teaching and Learning)*.

Putri, E. N. D., & Taufina, T. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(3), 617–623. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.405

Sesfaot, L., Bien, Y. I., & Abi, A. M. (n.d.). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA*.

Shoimin, Aris. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: R-Ruzz Media.

Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Matematics Education and Science2*, *2*(1), 58–67.

Slameto. (2021). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta. Ed-rev.,cet 6.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.

Tasya Nabillah, & Abadi, A. P.

(2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika*, 659–663.

Timur, K. (2019). *MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN MAKE-A MATCH SISWA KELAS VI SEMESTER GANJIL SDN 002 PULAU RAMBAI TAHUN 2018*. *3*, 572–580.

Topandra, M., & Hamimah. (2020). Model Kooperatif Tipe Make A Match dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(2), 1256–1268.

Utari, M. A., & Muttaqiin, A. (2021). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match*. *10*(1), 58–69.

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

Wijendra, I. W. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, *1*(2), 240–246. https://doi.org/10.23887/mpi.v1i2.30199