EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN NUMERASI MATERI PECAHAN SISWA KELAS 3 SDN 02 KUANYAR MAYONG JEPARA

Manzilul Khaq[1], Wulan Sutriyani[2]
[1,2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama' Jepara
E-mail : [1]201330000667@unisnu.ac.id , [2]sutriyani.wulan@unisnu.ac.id

ABSTRACT

The aim of this research is to find out how effective the Make A Match learning model with the help of Puzzle media is on the abilities of grade 3 students at SDN 02 Kuanyar Mayong Jepara, which consists of 15 students. This study is a type of quantitative research where experimental methods are used. Additionally, normality and homogeneity tests were used during data collection. We can find out how effective the Make A Match learning model is with the help of Puzzle media to improve the results of learning mathematics about fractions. With a significant 2-tailed value (0.000) (0.05), a t-count value of - 10.274, and a t-table value of 2.179, the average value changed from 51.47 to 88.27. This shows that grade 3 students at SDN 02 Kuanyar Mayong Jepara succeeded in increasing their numeracy in fraction material through the learning model.

Keywords: Make A Match, Media Puzzle, Effectiveness, Numeracy

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif model pembelajaran *Make A Match* dengan bantuan media *Puzzle* terhadap kemampuan siswa kelas 3 di SDN 02 Kuanyar Mayong Jepara, yang terdiri dari 15 siswa. Studi ini adalah jenis penelitian kuantitatif di mana metode eksperimen digunakan. Selain itu, uji normalitas dan homogenitas digunakan selama pengumpulan data. Kami dapat mengetahui seberapa efektif model pembelajaran *Make A Match* dengan bantuan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar matematika bilangan pecahan. Dengan nilai signifikan 2-tailed (0.000) (0.05), nilai t-hitung - 10.274, dan nilai t-tabel 2.179, nilai rata-rata berubah dari 51.47 menjadi 88.27. Ini menunjukkan bahwa siswa kelas 3 SDN 02 Kuanyar Mayong Jepara berhasil meningkatkan numerasi materi pecahan melalui model pembelajaran.

Keywords: Make A Match, Media Puzzle, Efektifitas, Numerasi

A. Pendahuluan

Pendidikan sangat penting untuk kehidupan karena dapat membuat orang lebih dewasa dan hidup lebih baik. Jadi, pendidikan adalah cara untuk membentuk diri manusia dengan pengalaman dan tahap pengajaran yang ditempuh (Syahada & Setyawan, 2023). Kemajuan peradaban di Indonesia menghadapi tantangan untuk menghasilkan generasi dengan

kemampuan intelektual yang tinggi melalui pendidikan. Budaya membaca, menulis, dan berhitung ditanamkan di seluruh masyarakat (Nurgiansah, 2019). Pendidikan adalah produk yang dibuat untuk mencapai cita-cita nasional. Indonesia harus mampu mencetak generasi yang memiliki keterampilan dalam berbagai bidang kehidupan untuk menjadi negara maju. Salah satu upaya untuk mewujudkan generasi peradaban adalah mendorong budaya tiga literasi bangsa (Khakima, Zahra, Marlina, & Abdulloh, 2021).

Keterampilan literasi dasar yang dapat diterapkan pada pendidikan dasar, yaitu numerasi. Numerasi adalah kemampuan anak untuk memakai konsep matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari (Rahmasari, 2022). Selama proses penelitian, dilakukan observasi terhadap kemampuan numerasi siswa kelas 3 di SDN 02 Kuanyar Mayong Jepara sebelum dan setelah penggunaan model pembelajaran "*Make A Match*" berbantuan media *Puzzle*. Berikut adalah hasil observasi kemampuan numerasi siswa. Pertama, siswa sering kesulitan dalam mengidentifikasi pecahan pada objek sehari-hari seperti bagian dari makanan atau panitia yang dibagi rata. Kedua, Kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal yang melibatkan pecahan terbatas dan sering kali menghasilkan jawaban yang salah dan yang ketiga, Siswa cenderung bingung dengan konsep pecahan, terutama dalam menggambarkan pecahan dengan bentuk visual. Setelah menerapkan model pembelajaran siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam mengidentifikasi pecahan dalam konteks sehari-hari, Kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal pecahan meningkat, dan mereka lebih percaya diri dalam memberikan jawaban yang benar dan siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep pecahan dan mampu menggambarkannya dengan lebih jelas menggunakan bentuk visual.

Penelitian dan observasi dilakukan dengan siswa dan guru dari 30 oktober hingga 2 november 2023 untuk mengetahui pendapat mereka tentang peningkatan kemampuan numerasi siswa sesudah penggunaan model pembelajaran *"Make A Match"* dengan bantuan media *Puzzle*. Saat wawancara pertama, siswa mengatakan bahwa model pembelajaran ini lebih interaktif dan menyenangkan, dan kedua, mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar lebih banyak dan lebih baik. Dan ketiga, Beberapa siswa mengatakan bahwa media *Puzzle* membantu mereka memahami konsep pecahan dengan lebih baik karena aspek visual yang terlibat. Sedangkan hasil wawancara dengan Guru mendapatkan hasil yaitu bahwa siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan numerasi mereka setelah menerapkan model pembelajaran ini. Kedua, mereka juga mencatat bahwa siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih mudah memahami konsep pecahan. dan ketiga Guru menyatakan bahwa

penggunaan media *Puzzle* telah membantu siswa menginternalisasi konsep pecahan dengan lebih baik. Hasil observasi dan wawancara ini menunjukkan bahwa penggunaan media dan model tersebut telah efektif dalam memperbaiki kemampuan numerasi anak kelas 3 di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 02 Kuanyar Mayong Jepara dalam menguasai materi pecahan. Pendekatan ini tidak hanya memperbaiki pemahaman siswa tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran matematika.

Berpikir adalah kemampuan untuk menggunakan data, angka, simbol, dan pengetahuan dan kecapakapan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari dan menyampaikan pernyataan tersebut secara lisan atau tertulis. Menurut (Anderha & Maskar, 2021) Literasi numerasi adalah kemampuan untuk menggunakan data, angka, simbol, dan pengetahuan dan kecapakapan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Berdasarkan penjelasan ini, Kita dapat mengatakan bahwa numerasi adalah kemampuan untuk belajar konsep bilangan dan operasi hitung dalam matematika; itu juga dapat digunakan dalam kognisi, membaca, dan menulis. Matematika termasuk perhitungan numerasi. Oleh karena itu, bagian-bagian yang terlibat dalam implementasi komputasi numerik tidak dapat dipisahkan dari muatan yang mencakup matematika (Khakima, Zahra, Marlina, & Abdulloh, 2021). Di sisi lain (Hidayati, Haryati, & Rosyidah, 2023) Siswa menggunakan literasi dan numerasi sebagai landasan untuk mempelajari topik yang terkait dengan aspek pengetahuan dalam bidang pembelajaran lain di sekolah. Namun menurut (Perdana & Suswandari, 2021) sangat menarik untuk mengkaji budaya literasi Indonesia, mengingat tingkat literasi yang rendah, tidak mengakar kuat, dan belum tertanam di masyarakat lokal di Indonesia. Matematika diajarkan di sekolah dasar, menengah, dan perguruan tinggi. Matematika terkait erat dengan logika, sains, dan filsafat. Dengan memahami sifat-sifat matematika, matematika dapat dipahami secara khusus. Matematika berawal dari kata Latin mathematica, yang pertama kali digunakan dari kata Yunani mathematica, berarti "belajar". Kata matematika juga berkaitan dengan kata hampir identik matein atau matein, yang berarti "belajar" (berpikir) (Sutriyani & Widiyono, 2023). Menurut pendapat lain, matematika adalah ilmu yang mempelajari kemampuan bekerja dengan bilangan. Pengukuran, penjumlahan, pembagian, perkalian, dan pengurangan adalah semua hal yang berkaitan dengan matematika. Konsep ini sering digunakan dalam permasalahan sehari-hari, jadi sangat penting untuk mengajar matematika di bidang ini, terutama di tingkat sekolah dasar (Syahada & Setyawan, 2023). Selain itu, matematika juga dapat mengajarkan siswa berpikir kritis, logis, mendalam, teratur, dan imajinatif. Siswa harus menguasai kemampuan numerik, termasuk pengetahuan tentang materi pecahan, di tingkat sekolah dasar. Tidak hanya penting dalam matematika,

keterampilan ini juga berguna dalam banyak hal di kehidupan sehari-hari, seperti mengukur, memecahkan masalah, dan mengelola keuangan. Adapun cara untuk memperbaiki masalah itu adalah dengan memperbaiki model dan metode pembelajaran yang sudah ada. Guru sering memakai model dan metode hanya memberikan materi terhadap siswa, membuat mereka bosan dan berhenti mendengarkan guru. Salah satu metode pembelajaran bisa menarik perhatian dengan memakai model pembelajaran *Make A Match* yang dibantu oleh media *Puzzle*. Model ini memadukan aspek psikomotorik dan kognitif, dan menggunakan media *Puzzle* sebagai alat bantu visual untuk membantu siswa memahami konsep yang kompleks.

Puzzle merupakan gambar yang dibagi menjadi beberapa bagian, dirancang untuk melatih kemampuan berpikir, kesabaran, dan keaktifan siswa. Oleh sebab itu, menggunakan *Puzzle* sebagai media pembelajaran bisa memperbaiki anak memahami materi pelajaran, menarik perhatian mereka, dan membuat konsep-konsep yang dipelajari menjadi dasar pemikiran mereka sendiri (Yulita, Puji, & Agustina, 2020). Salah satu materi yang dianggap sulit bagi anak adalah pecahan. Pecahan adalah bagian penting dari pembelajaran matematika di sekolah dasar. Konsep pecahan memerlukan pemahaman yang mendalam serta kemampuan untuk mengidentifikasi, membandingkan, dan melakukan operasi dengan pecahan. Namun, seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep ini, karena pecahan melibatkan pemecahan bilangan menjadi bagian-bagian yang lebih kecil (Kusumaningrum & Aziz, 2019). Penggunaan media *Puzzle* sebagai alat pembelajaran dapat menambah daya tarik pembelajaran dan membantu siswa memvisualisasikan konsep pecahan dengan lebih baik.

SDN 02 Kuanyar Mayong Jepara adalah salah satu sekolah dasar yang memiliki tantangan dalam meningkatkan kemampuan numerik siswa kelas 3 mereka, khususnya dalam pemahaman materi pecahan. Berdasarkan penjelasan di atas, rumusan masalah penelitian ini untuk mengetahui Apakah model pembelajaran "*Make A Match*" yang berbantuan media *Puzzle* efektif terhadap kemampuan numerasi siswa kelas 3 di SDN 02 Kuanyar Mayong Jepara dalam menguasai materi pecahan dan Bagaimana kemampuan numerasi sebelum dan sesudah menggunakan model dan media pembelajaran tersebut pada anak kelas 3 di SDN 02 Kuanyar Mayong Jepara yang mendapatkan pembelajaran konvensional dalam hal pemahaman dan penguasaan materi pecahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas model pembelajaran "*Make A Match*" yang

berbantuan media *Puzzle* dalam meningkatkan kemampuan numerik siswa kelas 3 di SDN 02 Kuanyar Mayong Jepara dalam menguasai materi pecahan, dan untuk megetahui kemampuan numerasi sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran dengan model "*Make A Match*" berbantuan media *Puzzle* dengan siswa kelas 3 di SDN 02 Kuanyar Mayong Jepara yang mendapatkan pembelajaran konvensional dalam hal pemahaman dan penguasaan materi pecahan.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode *"One Group Pretest Posttest Design".* Uji dilaksanakan 2X sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Make A Match*, yang digunakan untuk mengajar matematika, dengan media *Puzzle*. *Pretest* diberikan kepada anak sebelum penerapan untuk mengetahui pemahaman awal anak. *Posttest* diberikan sesudah penggunaan untuk mengukur kemajuan mereka dalam penggunan model pembelajaran *Make A Match* dengan media *Puzzle*. Penelitian dilakukan dari Oktober hingga November 2023 di 15 siswa dari kelas 3 SDN 02 Kuanyar Mayong Jepara, terbagi dari 8 laki-laki dan 7 perempuan. Ada dua jenis variabel dalam penelitian kali ini: variabel independen (*Make A Match* dengan media *Puzzle*) dan variabel dependent (hasil belajar). Oleh karena itu, hasil belajar anak dikumpulkan melalui ujian pilihan ganda di kelas 3 SDN 02 Kuanyar Mayong Jepara, dan dianalisis menggunakan SPSS. Uji validitas dan reliabilitas juga dilakukan.

Studi ini bertujuan menentukan seberapa efektif model pembelajaran *Make A Match* dalam mapel matematika yang berkaitan dengan pecahan. Analisis juga termasuk membangun, menerapkan, dan menyelesaikan solusi yang mendukung hasil belajar siswa. Akibatnya, peneliti memberikan penjelasan tentang fakta tertentu dalam artikel tersebut. Tujuan pembelajaran matematika di kelas 3 SDN 02 Kuanyar Mayong Jepara adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menemukan masalah dan menyelesaikannya.

Peserta didik kelas 3 SDN 02 Kuanyar Mayong Jepara akan menggunakan pendekatan pembelajaran *Make A Match* dengan bantuan media *Puzzle* dalam penelitian ini. *Puzzle* pecahan akan diberikan kepada siswa, yang harus mereka cocokkan dengan representasi yang tepat. Diharapkan anak akan lebih mengetahui dan menguasai pelajaran pecahan dengan berpartisipasi secara aktif dalam permainan *Puzzle*. Model pembelajaran ini dipilih karena dapat membuat belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan, interaktif, dan konkret bagi siswa. Dengan menggunakan media *Puzzle*, siswa

dapat memperluas pemahaman mereka dan meningkatkan hasil belajar mereka terkait materi pecahan. Metode pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* ini diharapkan bisa memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar anak kelas 3 SDN 02 Kuanyar Mayong Jepara terkait dengan materi pecahan. Melalui penelitian ini, akan dievaluasi efektivitas metode pembelajaran ini dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan (Hafid & Faisal, 2019).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Dari pengamatan dan uji yang dilakukan oleh siswa kelas 3 dalam pelajaran matematika terkait pecahan di SDN 02 Kuanyar Mayong Jepara, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* yang didukung oleh media pembelajaran *Puzzle* memiliki dampak positif yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Teori Normalitas bereperan pentimg dalam menguji validitas tindakan kita, khususnya dalam menentukan apakah kegiatan *pretest* dan *posttest* bersifat normal. Uji *Kolmogorov-Smirnov* dari peramgkat lunak IBM SPSS digunakan untuk menguji normalitas data, dan nilai probabilitasnya sebesar 0,167 yang lebih besar 0,05 bahwa data itu dapat dianggap normal. Pada uji homogenitas juga mengidindikasikan homogenitas dengan nilai signifikan lebih besar dari 0,05 (0,534). Oleh Karena itu, dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh memiliki sebaran yang seragam.

Untuk analisis data statistik, penerapan model pembelajaran *Make A Match*, yang didukung oleh Media Pembelajaran *Puzzle*, digunakan untuk membandingkan rata-rata *pre-test* dan *post-test* dalam pembelajaran matematika. Berikut adalah hasil pembelajaran yang diperoleh dari SDN 02 Kuanyar Mayong Jepara. Nilai *pretest* menunjukkan rata-rata sebesar 51,47 d4ngan standar deviasi 15,775 sementara nilai *posttest* menunjukkan rata-rata sebesar 88,27 dcengan standar deviasi 11,949. Tabel 1-2 menyajikan hasil analisis yang telah dilakukan menggunakan peranglat lunak IBM SPSS.

Tabel 1. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Standard. Deviation	Standard. Error Mean
Pair 1	*Pretest*	51.47	15	15.775	4.073
	Posttest	88.27	15	11.949	3.085

Berdasarkan data pada tabel 1. Pengamatan perbedaan sebelum dan sesudah penerapan model *Make A Match* dengan dukungan media pembelajaran *Puzzle* pada materi pecahan kelas 3 menunjukkan peningkatan 51.47 menjadi 88.27. informasi ini bermanfaat untuk mengevaluasi apakah ada perbedaan signifikan dalam rata-rata antara dua kondisi tersebut.

Tabel 2. Paired Sample Test

		Paired Differences					T	Df	Signifikansi (2-tailed)
		Mean	Standard Deviation	Standard. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest-Postest	-36.800	13.8733	3.5822	-44.483	-29.117	-10.274	14	.000

Berdasarkan data pada Tabel 2. Uji sampel berpasangan menunjukkan hasil sebesar 0,000 ketika menggunakan model pembelajaran *Make A Match* yang didukung oleh media *Puzzle*. Hasil ini mengifikasi bahwa model dan media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap porestasi belajar siswa. Artinya, terdapat perbedaan hasil yang signifikan sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *Make A Match* dengan dukungan media *Puzzle*. Kesimpulannya, pemanfaatan media pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran siswa, dan hal ini tercemin dari nilai sig sebesar 0,000 (lebih kecil dari 0,05). Selain itu, nilai T-hitung sebesar -10,274 melebihi nilai T-tabel sebesar 2,179. Dengnan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* yang didukung oleh Media Pembelajaran *Puzzle* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa dan semua komponen tersebut berkontribusi untuk mencapai hasil yang diharapkan.

Dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil penerapan model pembelajaran *Make A Match* dengan menggunakan media *Puzzle* telah terbukti sebagai metode pembelajaran yang efektif dalam menimngkatkan kemampuan matematika siswa di sekolah dasar. Permainan *Puzzle* diidentifikasi sebagai opsi yang optimal untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran guna meningkatkan kemampuan matematika siswa. Dengan memungkinkan siswa berinteraksi dan bermain bersam teman-teman mereka di sekolah dasar, permainan *Puzzle* menjadi pililhan terbaik sebagai sarana pembelajaran yang mendukung peningkatan kemampuan matematika. Melalui permainan ini, siswa dapat lebih baik memahami konsep bilangan pecahan.

Pembahasan

Dalam penelitian ini, hasil belajar matematika peserta didik dinilai baik sebelum maupun setelah penerapan model *Make A Match* dengan dukungan media *Puzzle* pada materi pecahan kelas 3 di SDN 02 Kuanyar Mayong Jepara. Untuk mengukur hasil belajar, digunakan tes pilihan ganda yaitu *pretest* dan *posttest* dengan pertanyaan yang memiliki kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70. Pada tahap pretest, sebanyak 12 cpeserta didik ditemukan memiliki nilai dibawah KKM, sementara 3 peserta didik mendapat nilai di atas KKM dalam materi pecahan. Namun ketika mencapai tahap *posttest* hanya 2 peserta didik yang masih memiliki nilai di bawah KKM, menujukkan peningkatan yamg signifikan dalam hasil belajar setelah menerapkan model *Make A Match* dengan dukungan media *Puzzle.*

Hasil belajar peserta didik telah terbukti meningkatkan dengan model pembelajaran *Make A Match* seperti yang telah ditunjukkan oleh peningkatan skor peserta didik setelah penerapan model. Sejalan dengan pendapat (Setiyawan, 2022) model pemnbelajaran Makew AS Match berdampak positif pada hasil belajar siswa kela II SD Al Ikhlas Surabaya. Penelitian (Dika, Dwi, & Dian, 2022) juga menemukan bahwa siswa kelas III SD Negeri Ngajaran 03 pada tahunajaran 2022/2023 menunjukkan peningkatan hasil belajar bmereka menggunakan metode pembelajaran *Make A Match*, terutama dalam pemahaman materi pecahan. Hasil peneliltian (Noor Fazariah, 2019) menunjukkan bahwa penerapan metode *Make A Match* dalam pembelajaran matematika mengubah pemahaman siswa tentang pecahan menjadi bentuk persen, selanjutnyna, kegembiraan siswa saat menggunakan model pembelajaran *Make A Match* degan media *Puzzle* meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, yang dapat berdamnpak positif pada hasil belajar mereka. Penerapan modle inni terbukti mengoptimalkan hasil belajar peserta didik pada materi pacahan, sejalan dengan penelitian (Bahar & Rismawati, 2019) menunjukkan bahwa media *Puzzle* memilikin perubahan peningkatan kemampuan peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar di Kabupaten Gowa. Hal tersebut terbukti dari peningkatan skor hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *Puzzle*. Meniurut penelitian (Umi, Aries, Veryliana, & Pramesti, 2023) Penggunaan alat peraga atau media *Puzzle* telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan dan prestasi siswa di kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Karngrejo 01 Semarang, khususnya dalam pembelajaran matematika, terutama pada materi pecahan, seperti yang telah diungkapkan (Yulita, Puji, & Agustina, 2020) penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konseptual siswa kelas III A SDN 01 Semanget terhadap materi pecahan sederhana dipengaruhi oleh penggunaan papan *Puzzle* dalam pembelajaran. Oleh karena itu, manfaat dari menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dengan dukunganmdia *Puzzle*

melibatkan proses pembelajarean yang lebih menyenagkan, peningkatan antusisame siswa, hasil belajar yang meningkat, terutama dalam pemahaman matematika mengenai bilangan pecahan.

Dari penelitian menunjukkan para siswa di kelas 3 SDN 02 Kuanyar Mayong Jepara mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi dan memiliki kemampuan numerasi yang lebih baik ketika menggunakan model pembelajaran *Make A Match* yang didukung medis *Puzzle*. oleh karena itu, model pembelajaran ini diakui sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif di ruang kelas karema menciptkan lingkungan belajar yang menarik, inovatif, dan menyenangkan. Media *Puzzle* juga dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman anda tentang materi bilangan pecahan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis lapangan terhadap penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dengan berbantuan media pembelajaran *Puzzle* terhadap hasil belajar anak, bisa disimpupkan bahwa terdapat keefektifan yang signifikan terhadap hasil belajar di SDN 02 Kuanyar Mayong Jepara. Selama penelitian, terlihat perubahan yang mencolok, dimana peserta didik awalnya tidak mengenal bilangan pecahan dan kesulitan dalam menghitung penjumlahan serta pengurangan, namun setelahnya mampu menguasai konsep tersebu. Selain itu, pemahaman mereka terhadap bentuk pecahan juga mengalami perbaikannya.

Penerapan model *Make A Match* yang berbantuan media pembelajaran *Puzzle* menunjukkan perbedaan hasil yang signifikan terhadap materi bilangan pecahan pada pelajaran matematika di kelas 3 SDN 02 Kuanyar Mayong Jepara. Rata-rata nilai meningkat dari 51.47 sebelumnya menjadi 88.27 setelah penerapan model tersebut, menandakan peningkatan yang berarti dalam pemahaman materi oleh peserta didikanak.

DAFTAR PUSTAKA

Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1-10.

Bahar, & Rismawati. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa. *publikasi pendidikan*.

Dika, N., Dwi, S., & Dian, A. M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan

Melalui Model Make A Match Pada Peserta Didik. *Education Journal of Bhayangkara (EDUKARYA)*.

Encep, A., Shelma, m. j., & Siti, R. (2022). Analisis Penggunaan Media Puzzle Math Pada Materi Pecahan di kelas 5 SDN Sinaba Kota Serang Kecamatan Kasemen. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*.

Endah, S. (2022). Penggunaan Media Puzzle Pecahan Biasa Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada materi Pecahan . *Jurnal Pendidikan Dasar*.

Hafid, M., & Faisal, M. (2019). pengembangan media puzzle dalam pembelajaran pecahan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematik siswa kelas IV SD. *jurnal gantang*, 175-188.

Han, W., Susanto, D., Dewayani, S., Pandora, P., Hanifah, N., Miftahussururi, . . . Akbari, Q. S. (2017). Materi Pendukung Literasi Numerasi. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*.

Hidayati, k. E., Haryati, L. F., & Rosyidah, A. N. (2023). Sosialisasi Pentingnya Pembelajaran Literasi dan Numerasi Sebagai Upaya Pencegahan Learning Loss Akibat Pandemi. *Jurnal Altifani Penelitian dan* , 148-154.

Khakima, L. N., Zahra, S. F., Marlina, L., & Abdulloh, Z. (2021). Penerapan Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Siswa MI/SD. *Seminar Nasional PGMI SEMAI*, (pp. 775-791). pekalongan.

Kusumaningrum, I., & Aziz, A. (2019). The Effect of Cooperative Learning Model Type Makes A Match With Realistic Mathematics Education (RME). *Media on Mathematics Learning Outcomes*.

Noor Fazariah, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Mengubah Pecahan Kebentuk Persen Kelas V SD. *Jurnal Pahlawan FKIP Universitas Achmad Yani*.

Nurgiansah, T. H. (2019). Pemutakhiran Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Kewarganegaraan Universitas Negeri Medan* (pp. 95-102). Medan: Universitas Negeri Medan.

Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Mathematics Education Journal*, 9-15.

Qasim, K., & Awaluddin. (2015). Deskripsi Kemampuan Literasi Matematika Siswa Smp Negeri Di Kabupaten Buton Utara. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 84-85.

Rahmasari, U. D. (2022). Persepsi Guru Mengenai Pentingnya Kamampuan Mengembangkan Soal Tes Berbasis Literasi dan Numerasi di Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 1105-1112.

Setiyawan, H. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan pada Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*.

Sutriyani, W., & Widiyono, A. (2023). *Konsep Dasar Matematika.* Jepara: UNISNU PRESS.

Syahada, N. L., & Setyawan, A. (2023). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN " MAKE A MATCH" DI SD NEGERI PANDAN. *jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*.

Umi, H., Aries, T. D., Veryliana, P., & Pramesti, I. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Puzzle Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri Karangrejo 01 Semarang. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*.

yulita afra, Puji rahmawati, & Widya, A. F. (2020). PENGARUH MEDIA PAPAN PUZZLE TERHADAP PEMAHAMAN KONSEPTUAL MATEMATIKA SISWA DISEKOLAH DASAR. *jurnal pendidikan dasar*, 74-86.

Yulita, A., Puji, R., & Agustina, F. W. (2020). Pengaruh Media Papan Puzzle Terhadap Pemahaman Konseptual Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.