

Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran *Make a Match* di Kelas V SDN 064/II Perumnas I

Andika Dimas Saputra¹, Puput Wahyu Hidayat², Subhanadri³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Jambi, Indonesia

Abstract – This classroom action research aims to describe the improvement of the learning process and mathematics learning outcomes through the implementation of the *Make a Match* learning model in Grade V students of SDN 064/II Perumnas I, Rimbo Tengah Subdistrict, Bungo Regency. The research was conducted in two cycles, each consisting of the stages of planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 18 students, while the focus of the study was on learning activities and mathematics learning outcomes in the topic of decimal number multiplication. Data were collected through observation, learning achievement tests, and documentation, and analyzed using both qualitative descriptive and quantitative approaches. The results showed an increase in student activeness and participation, with the classroom atmosphere becoming more interactive and enjoyable. Student mastery also improved from 27.78% in the initial condition to 66.67% in the first cycle, and further increased to 88.89% in the second cycle. Thus, the *Make a Match* model proved effective in

enhancing both learning activities and mathematics learning outcomes of Grade V students.

Keywords: *Make a Match*, learning process, learning outcomes, Mathematics

I. Introduction

Matematika merupakan ilmu universal yang penting dalam mendukung kemajuan teknologi modern, merangsang pemikiran logis, kritis, dan kreatif, serta dibutuhkan dalam berbagai bidang akademik yang tercantum dalam permendiknas pada noor 22 yang di keluarkan pada tahun 2006 yang membahas tentang pendikan dasar dan menengah. Oleh karena itu, pemahaman matematika sejak usia dini menjadi sangat penting. Namun, di SDN 064/II Perumnas I, pengamatan pada 17 Maret 2025 memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa kelas V memandang matematika sulit dan kurang antusias karena proses belajar mengajar masih didominasi oleh peran guru. Penggunaan model dan teknik pembelajaran oleh guru tidak secara aktif melibatkan siswa. Dari 18 siswa, lima siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Ketuntasan Pembelajaran (KKTP), memperlihatkan rendahnya efektivitas proses belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada 1994. Model ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain dengan mencocokkan pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, sehingga meningkatkan kerja sama, motivasi, dan pemahaman konsep matematika (Kurniasih & Berlin, 2015; Dahlia, 2022). Langkah-langkah *Make a Match* meliputi persiapan kartu, pembagian kartu kepada siswa, pencarian pasangan, penyampaian hasil, evaluasi, refleksi, dan kesimpulan bersama guru dan siswa (Rusman, 2018; Trianto, 2020). Kelebihan model ini antara lain meningkatkan aktivitas

DOI: <https://doi.org/10.63461/cadikajournal.v21.255>

Corresponding author: Andika Dimas Saputra,
Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

E-mail: andikadimas284@gmail.com

Received : July 04, 2025

Revised : Agustus 11, 2025

Accepted : September 24, 2025

Published : October 31, 2025

The article is published with Open Access at
<https://journals.literaindo.com/cadika>

ISSN 3110-8385

How to cite:

Saputra, A. D., Hidayat, P. W., & Subhanadri, S. (2025). Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Siswa Kelas V SDN 064/II Perumnas I. *Master Journal of Future Education*, 2(1), 14-20. <https://doi.org/10.63461/cadikajournal.v21.255>

 ©2025 Andika Dimas Saputra; published by CV. Indonesian Literacy Master. This work is licensed under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

belajar, pemahaman materi, semangat belajar, serta kemampuan presentasi dan disiplin siswa, sementara kelemahannya berupa kemungkinan kehilangan waktu jika tidak direncanakan dengan baik dan rasa malu siswa saat pertama kali bermain (Miftahul Huda, 2013).

Proses belajar merupakan interaksi dua arah antara guru dan siswa yang diarahkan untuk menghasilkan transformasi perilaku positif secara berkesinambungan, meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Trianto, 2021; Judijanto dkk., 2023; Nurfaizah & Oktavia, 2020). Hasil belajar merupakan wujud nyata dari kompetensi yang dimiliki peserta didik usai menempuh proses pembelajaran, yang pengukurannya meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagaimana dirumuskan dalam taksonomi Bloom (Sukmadinata; Megawati dkk., 2023). Di kelas SD, tujuan pembelajaran matematika meliputi pengembangan kemampuan berhitung, keterampilan berpikir kritis, analitis, imajinatif, serta penerapan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari (Intan dkk., 2022; Susanto, 2016).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *Make a Match* efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa SD. Salamah & Pritasari (2024) menemukan bahwa penggunaan *Make a Match* pada kelas 3 meningkatkan hasil belajar kognitif. Widowati (2023) menegaskan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan *Make a Match* memiliki peningkatan motivasi dan skor belajar yang signifikan dibandingkan kelas kontrol. Penelitian di SD Negeri 1 Gondangkulon dan SD Negeri 3 Ngreden juga menegaskan bahwa penerapan *Make a Match* melalui dua siklus tindakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus kedua secara signifikan (Suci, 2021; Siwi, 2018). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan proses dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 064/II Perumnas I melalui model pembelajaran *Make a Match*, diharapkan bermanfaat secara teoritis untuk pengembangan strategi pengajaran dan secara praktis bagi guru, sekolah, siswa, serta peneliti dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

II. Methodology Section

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model empat langkah Arikunto (2020), yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, untuk meningkatkan proses dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 064/II Perumnas I melalui model pembelajaran *Make a Match*. Siklus PTK dilakukan secara berulang hingga tujuan tercapai, dengan guru berfungsi sebagai pelaksana tindakan, sementara peneliti mengambil peran sebagai pengamat. Penelitian dilaksanakan pada

semester genap tahun ajaran 2024 - 2025, dengan subjek penelitian berupa guru kelas V dan 18 siswa (7 laki-laki dan 11 perempuan), sedangkan objeknya adalah motivasi dan hasil belajar siswa, serta proses pembelajaran di kelas.

Pada siklus satu, tahap perencanaan meliputi analisis kurikulum, penyusunan rencana pelajaran dan modul, pemilihan subjek pembelajaran, serta persiapan alat bantu seperti kartu pencocokan, lembar observasi, soal tes, dan kuesioner motivasi belajar. Tahap pelaksanaan terdiri dari kegiatan awal (sapaan, absensi, motivasi, penyampaian tujuan), kegiatan inti (penjelasan materi, tanya jawab, permainan *Make a Match* dalam kelompok A dan B untuk mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban), dan penutup (kesimpulan dan evaluasi). Pengamatan dilakukan secara simultan untuk mencatat aktivitas guru dan siswa, sedangkan tahap refleksi menganalisis hasil observasi guna melakukan penyempurnaan jalannya pembelajaran pada tahap siklus selanjutnya.

Siklus dua dilaksanakan atas dasar refleksi dari siklus satu dengan perbaikan pada kelemahan yang ditemukan, sehingga pembelajaran pada siklus kedua diharapkan lebih optimal dalam mendorong motivasi serta capaian belajar peserta didik. Pendekatan ini menekankan kerja sama antara akademisi dan guru sebagai praktisi untuk mencapai peningkatan kualitas pembelajaran secara sistematis.

Metode pengumpulan data mencakup kegiatan observasi, pelaksanaan tes, serta pemanfaatan dokumentasi. Observasi berfungsi untuk mengevaluasi kinerja guru sekaligus tingkat partisipasi siswa sepanjang kegiatan pembelajaran. Tes dipakai sebagai instrumen dalam menakar aspek kognitif dan pemahaman siswa terhadap materi. Sementara itu, dokumentasi berupa foto maupun rekaman video disertakan sebagai bukti pendukung guna memperkuat validitas data. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi siswa, dan soal tes yang disusun sesuai Standar Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Indikator keberhasilan penelitian ditentukan dari pencapaian 80% ketuntasan hasil belajar siswa dan peningkatan aktivitas pembelajaran guru.

Analisis data pada penelitian ini meliputi pengolahan dan interpretasi data dari observasi guru, observasi siswa, serta hasil belajar peserta didik. Observasi guru digunakan untuk mengevaluasi keterampilan pendidik dalam mengatur jalannya pembelajaran dengan model *Make a Match*. Data dianalisis menggunakan rumus persentase keterlaksanaan, yaitu jumlah indikator terlaksana dibagi total indikator dikalikan 100%, dengan kategori penilaian sangat baik (76–100%), baik (56–75%), cukup (36–55%), dan kurang (0–35%). Observasi siswa dilakukan untuk

menilai keterlibatan dan aktivitas mereka selama proses pembelajaran dengan rumus persentase jumlah aktivitas terlaksana dibagi total indikator dikalikan 100%. Hasil pengamatan kemudian diinterpretasikan dalam kategori sangat baik (81–100%), baik (61–80%), cukup (41–60%), kurang (21–40%), dan sangat kurang (0–20%).

Di samping itu, analisis terhadap hasil belajar dilakukan dengan menggunakan tes yang dilaksanakan sebelum dan sesudah penerapan model *Make a Match*. Perhitungan nilai rata-rata diperoleh melalui rumus mean ($\Sigma x/N$), sedangkan persentase ketuntasan belajar ditentukan dengan cara membandingkan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai \geq KKTP dengan keseluruhan jumlah siswa, lalu hasilnya dikalikan 100%. Persentase ketuntasan diinterpretasikan dengan kategori sangat baik ($\geq 85\%$), baik (70–84%), cukup (55–69%), dan kurang ($\leq 55\%$). Dengan kombinasi analisis ini, penelitian mampu menunjukkan peningkatan baik pada proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa setelah penerapan model *Make a Match*.

III. Results

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 064/II Perumnas I pada Agustus 2025 dengan tujuan bertambahnya motivasi juga hasil dari belajar matematika melalui penerapan model *Make a Match*. Pada kondisi awal, pembelajaran masih didominasi metode konvensional sehingga siswa terlihat pasif, kurang antusias, dan hasil belajar belum optimal. Oleh karena itu, dilakukan tindakan kelas dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan.

Pada siklus I yang dilaksanakan pada 21–22 Agustus, model *Make a Match* mulai diterapkan pada materi pengukuran. Aktivitas guru memperoleh rata-rata 66,67% dan aktivitas siswa 61,11%, keduanya masih berada pada kategori cukup dan belum memenuhi indikator keberhasilan minimal 80%. Hasil tes belajar menunjukkan ketuntasan 66,67% atau 12 dari 18 siswa. Hambatan yang muncul antara lain siswa belum sepenuhnya memahami aturan permainan, masih kurang aktif dalam diskusi, serta pengelolaan waktu yang belum efektif.

Perbaikan dilakukan pada siklus II (25–26 Agustus) dengan memperjelas aturan permainan, memberikan motivasi tambahan, serta membimbing siswa secara lebih intensif. Hasilnya, aktivitas guru meningkat menjadi 86,36% dan aktivitas siswa 88,9%, keduanya masuk kategori sangat baik. Hasil tes belajar juga mengalami peningkatan signifikan dengan ketuntasan 88,89% atau 16 dari 18 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* efektif dalam meningkatkan

motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 064/II Perumnas I.

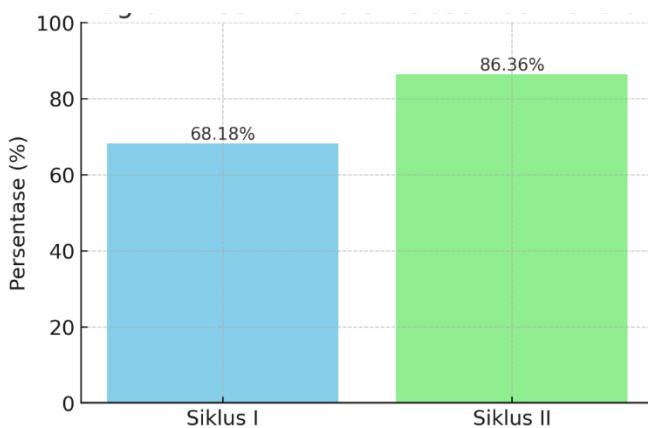
IV. Discussion

Penelitian melalui dua siklus menunjukkan bahwa jenis pembelajaran *Make a Match* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 064/II Perumnas I. Sebelum tindakan, pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa pasif, bosan, dan menganggap matematika sulit. Setelah diterapkan pada siklus I, suasana belajar menjadi lebih interaktif, siswa mulai aktif mencari pasangan kartu, dan ketuntasan meningkat dari 27,78% menjadi 66,67%. Meski demikian, masih ada kendala seperti keterbatasan waktu dan kurangnya pemahaman aturan. Perbaikan pada siklus II dengan memperjelas aturan, memberi motivasi, dan bimbingan lebih intensif menghasilkan peningkatan signifikan: siswa lebih antusias, percaya diri, dan ketuntasan naik menjadi 88,89%. Hasil ini membuktikan efektivitas *Make a Match* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, sejalan dengan pendapat para ahli dan penelitian relevan sebelumnya. Model ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan sekaligus memperkuat pemahaman matematika siswa.

4.1. Ketercapaian Proses Belajar Pendidik Siklus 1 dan 2

Proses pembelajaran adalah proses penyampaian pesan dari guru kepada siswa melalui media tertentu. Materi pelajaran atau sumber daya dalam kurikulum adalah pesan yang seharusnya disampaikan guru kepada siswa (Abdi Muhammad, 2018). Dari penelitian tersebut ditemukan bahwa terjadi peningkatan dari segi kualitas proses belajar yang dilakukan pendidik pada siklus I maupun siklus II. Data tersebut diperoleh peneliti melalui instrumen lembar observasi penilaian kinerja pendidik. Rincian capaian pada siklus I pertemuan pertama dan kedua serta siklus II pertemuan pertama dan kedua dapat diuraikan pada gambar 1.

Dari gambar 1 bisa disimpulkan bahwa terjadi kenaikan yang sangat nyata, di mana pada Siklus I persentase ketercapaian hanya sebesar 68,18% yang menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran masih perlu ditingkatkan, sedangkan pada Siklus II persentase ketercapaian meningkat menjadi 86,36% yang berarti adanya perbaikan dalam proses pembelajaran, peningkatan kemampuan pendidik dalam mengelola kelas, serta efektivitas strategi yang digunakan sehingga hasil observasi menunjukkan bahwa kinerja pendidik mengalami perkembangan yang positif dan lebih optimal dibandingkan siklus sebelumnya.

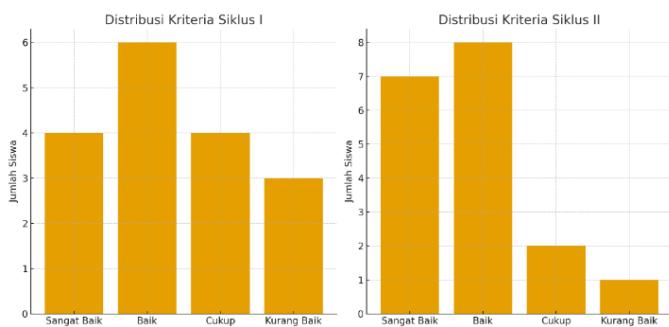


Gambar 1. Diagram hasil penilaian observasi pendidik Siklus I sampai Siklus II

Penelitian serupa juga dikemukakan oleh Prasetyo (2019) yang melaporkan bahwa penerapan model *Make a Match* dapat memaksimalkan keterlibatan siswa serta hasil belajar Matematika dengan kenaikan dari 65% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kinerja pendidik dan hasil belajar siswa, khususnya pada pembelajaran Matematika kelas V SD, karena model ini menekankan pada aktivitas kerjasama, kecermatan, serta keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep yang diajarkan.

4.2. Ketercapaian Proses Belajar Peserta Didik Siklus I dan 2

Berdasarkan temuan penelitian, peneliti mengumpulkan informasi dari lembar observasi evaluasi siswa untuk menentukan apakah proses pembelajaran siswa pada siklus I dan II telah meningkat. Hal ini dapat disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Diagram hasil penilaian observasi peserta didik Siklus 1 dan II

Berdasarkan diagram batang di atas, terlihat adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, jumlah peserta didik yang memperoleh kriteria *Sangat Baik* hanya 4 orang, meningkat menjadi 7 orang pada siklus II. Demikian pula, kategori *Baik* yang semula 6 orang meningkat menjadi 8 orang. Sebaliknya, kategori *Cukup* menurun dari 4 orang menjadi hanya 2 orang, dan kategori *Kurang Baik* yang awalnya berjumlah 3 orang berkurang drastis menjadi hanya 1 orang. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar juga menunjukkan peningkatan dari 61,11% pada siklus I menjadi 88,9% pada siklus II.

Hal ini menegaskan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, mengurangi jumlah peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP), serta memperbaiki kinerja peserta didik secara keseluruhan. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa tindakan perbaikan pada siklus II lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD.

4.3. Pencapaian Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Siklus I dan II

Dalam penelitian ini, capaian nilai yang diraih peserta didik sepanjang proses pembelajaran dipandang sebagai wujud hasil belajar. Dalam penelitian ini, capaian nilai yang diraih peserta didik sepanjang proses pembelajaran dipandang sebagai wujud hasil belajar. Apdoludin (2021) mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan dalam domain kognitif, emosional, dan konatif yang disebabkan oleh pengalaman belajar siswa, baik itu berupa bab, unit, atau bagian dari mata pelajaran tertentu yang telah diajarkan. Dalam penelitian ini, capaian hasil belajar siswa menunjukkan adanya progres berkelanjutan pada setiap siklus, yang dipengaruhi oleh perubahan gaya mengajar pendidik selama proses pembelajaran. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika dengan menggunakan model Pembelajaran *Make a Match* pada siswa kelas V SD Negeri 064/II Perumnas I, Kecamatan Rimbo Tengah, Kabupaten Bungo, dari siklus I sampai siklus II disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Data Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Setiap Kelas

Keadaan	Peserta didik yang tuntas		Peserta didik yang belum tuntas	
	Jumlah Orang	Persentase (%)	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
Kondisi awal	13	72,22 %	5	27,78 %
Siklus I	12	66,67%	6	33,33%
Siklus II	16	88,89%	2	11,11%
Peningkatan			4	

Data penyelesaian pembelajaran siswa dari siklus I hingga siklus II Setelah penerapan model pembelajaran *Make a Match*, hasil belajar meningkat secara signifikan, seperti yang terlihat pada Gambar 4.3, yang membandingkan persentase penguasaan pembelajaran siswa pada siklus I, siklus II, dan kondisi awal. Hanya 27,78% siswa yang mencapai penguasaan pada awalnya; angka ini meningkat menjadi 66,67% pada siklus I dan 88,89% pada siklus II.

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dengan penerapan paradigma pembelajaran *Make a Match*, seperti yang ditunjukkan pada Grafik 4.3, yang membandingkan persentase pencapaian belajar siswa pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Hanya 27,78% siswa yang mencapai penguasaan pada awalnya, tetapi angka tersebut meningkat menjadi 66,67% pada siklus I dan 88,89% pada siklus II.

V. Conclusion

Hasil yang dapat dijadikan kesimpulan, atas dasar tindakan penelitian yang telah dilaksanakan di dalam kedua siklus pada pembelajaran Matematika dengan model *Make a Match* di kelas V SDN 064/II Perumnas I, dapat disimpulkan: 1) Penerapan *Make a Match* membuat suasana kelas lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Siswa tampak antusias, bekerja sama dalam mencari pasangan kartu, serta berani mengemukakan pendapat. Aktivitas guru juga meningkat karena berperan lebih sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing, 2) Hasil belajar siswa mengalami peningkatan signifikan. Ketuntasan belajar yang awalnya rendah meningkat pada siklus I, dan kembali naik pada siklus II hingga melampaui indikator keberhasilan penelitian. Dengan demikian, model *Make a Match* terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas serta hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN 064/II Perumnas I Kecamatan Rimbo Tengah, Kabupaten Bungo.

VI. References

- Alfiah, S., Istiyati, S., & Mulyono, H. (2021). Analisis penyebab rendahnya motivasi belajar dalam pembelajaran ips peserta didik kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5), 1–5. <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i5.49328>
- Andriani, Utami Tri. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas III SD Negeri Banjarsari 1 Tahun Ajaran 2022/2023*.

(Skripsi, Universitas Panca Marga Probolinggo), <http://repository.upm.ac.id/4266/>

Asrini, Ni Made Novi Ayu., Juwana, I Dewa Putu., Sudiarta, I Made. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas VIII-F SMP Negeri 14 Denpasar. *Emasains : Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 13(2), 108–116.

<https://doi.org/10.59672/emasains.v13i2.3437>

Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>

Nabila, A. F., Ramawati, M. I., Setyowati, M & Siswoyo, A. A. (2025). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Pada Mata Pelajaran Matematika. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(2), 402-416. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6494>

Gaudensiana, M. (2020). Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IVB SD Katolik Maumere 2. *Jurnal ekonomi, sosial & humaniora*, 1(08), 54-59. <https://jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/107>

Huda,M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wulandari, K. E., Suarni, K., & Renda, N. T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Berbasis Penilaian Portofolio terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 2(3), 240-248. <https://doi.org/10.23887/jear.v2i3.16261>

Intan, D. N., Kuntarto, E., & Sholeh, M. (2022). Strategi Guru untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3302–3313. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2287>

Jubaedah, E. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat Melalui Model Cooperative Learning Tipe Make a Match. *Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1), 104-113. <http://dx.doi.org/10.30998/fjik.v8i1.9188>

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. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5038>

- Laoli, A., & Harefa, A. O. (2023). Studi Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Motivasi Belajar Matematika. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 243–251. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i1.1419>
- Megawati, Patimah, S., Hidayat, P. W., & Putra, R. E. (2023). Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Problem Based Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(2), 497–510. <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/mp/article/view/1499>
- Naya S, G., Suryanti, M., & Faridah, H. . (2024). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Sebagai Upaya Mengatasi Putus Sekolah. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 5(1), 62–70. <https://doi.org/10.52060/jppm.v5i1.1500>
- Nuraini, N. L. S., & Laksono, W. C. (2019). Motivasi Internal dan Eksternal Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Matematika. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(2), 115–124. <http://dx.doi.org/10.17977/um009v28i22019p115>
- Nurjanah, & Hidayat, P. W. (2024). Penerapan Model Contextual Teaching Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Dikelas V/A SDN 036/VI Rantau Panjang III. *Jurnal Muara Olahraga*, 6(2), 102–112. <https://doi.org/10.52060/jmo.v6i2.2262>
- Istiqomah, A., Agrita, T. W., Putra, R. E., & Opi, A.,. (2023). Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Menggunakan Model Pembelajaran Direct Instruction Pada Siswa Kelas IV di SDN 143/VIII Teluk Kembang Jambu Kecamatan Tebo Ulu. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 5(2), 287–296. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v5i2.1050>
- Rahmah, N. (2018). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>
- Safitri, F., Surayya, E., Wiratama, A., & Habibi, M. F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kota Jambi. *ISLAMIC PEDAGOGY: Journal of Islamic Education*, 1(2), 85–98. <https://doi.org/10.52029/ipjie.v1i2.163>
- Salimah, M. N., & Pritisari, A. C. (2024). Pengaruh Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Hasil Belajar Kognitif Muatan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(3), 144–154. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i3.1233>
- Salimah, M. N., & Pritisari, A. C. (2024). Pengaruh Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Kognitif Muatan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(3), 144–154. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i3.1233>
- Sari, E. L. (2020). *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Pada Mata Pelajaran Tema Kelas IV SD Negeri 3 Sidodadi Pekalongan*. (Tesis, IAIN Metro). <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3605/>
- Fynata, T. S., Mawardi, M., & Astuti, S. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Make a Match Dan Card Sort Berbantuan Puzzle Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sd. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 95. <https://doi.org/10.31764/justek.v1i1.411>
- Siwi, D. A. (2018). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Make a Match. *Jurnal Dikdas Bantara*, 1(1), 68–79. https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/dikdas_bantara/article/view/109/97
- Sofyani, N., Susanto, R., Kunci, K., & Belajar, M. (2019). *Analisis Keterkaitan Kecerdasan Emosional (Emotional Quotient) Dan Ketahanmalangan (Adversity Quotient) Dalam Pembentukan Motivasi Belajar Siswa Kelas Va Di Sekolah Dasar Negeri Jelambar Baru 01*. (Skripsi, Universitas Esa Unggul). <https://digilib.esaunggul.ac.id/UEU-Undergraduate-201591008/13653/kecerdasan-buatan>
- Suci, M. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Make a Match pada Siswa Kelas VI SDN 1 Gondangkulon. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i1.41>
- Suhardi, S. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar dengan Menerapkan Metode Cooperative Learning Model Make A Match dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 130–136. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1570>
- Suharto, S., & Apriani, D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok. *Nabla Dewantara*, 4(2), 39 – 42. <https://doi.org/10.51517/nd.v4i2.136>

Wadina, R., Waldi, A., Ningsih, Y., & Anita, Y. (2025) Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Make a Match pada Pendidikan Pancasila di Kelas V SD Negeri 20 Piai Kota Padang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 391-405
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.23474>

- Widowati, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1118–1124. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.2067>
- Wijanarko, Y. (2017). Model Pembelajaran *Make a Match* Untuk Pembelajaran Ipa Yang Menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(1), 52–59. <https://doi.org/10.30738/tc.v1i1.1579>