

PENGARUH MODEL MAKE A MATCH
BERBANTUAN MEDIA PAPANPERKALIAN TERHADAP KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS PESERTA DIDIK

*Aprilia Khoirun Nisa¹, Denna Aji Prameisthi², Hanik Noor Solikhah³,
WahyuAmaruddin⁴, Fitriyah Amaliyah⁵*
Universitas Muria Kudus

*email: 202133070@std.umk.ac.id¹, 202133063@std.umk.ac.id²,
202133078@std.umk.ac.id³, 202133056@std.umk.ac.id⁴, fitriyah.amaliyah@umk.ac.id⁵,*

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Make a Match model assisted by multiplication board learning media on the mathematical problem solving abilities of class II students at SD Negeri 6 Cendono, Kudus. This study used a pre-experimental design with the One Group Pre-test Post-test Design model. Determination of the subjects of this study were selected using non-probability sampling with saturated sampling. The sample used was 10 students, while the instrument in this study used a data collection method in the form of description questions which had been validated to contain indicators for assessing the mathematical problem solving abilities of class II students. Data analysis was performed using a parametric statistical test, namely the Paired Sample T-test. The results showed that the significance value $\alpha 0.000 < 0.05$. This means that H_0 is rejected and H_a is accepted. so it can be concluded that the use of the Make a Match learning model with the help of multiplication board media has a significant effect on the mathematical problem solving abilities of Class II students at SD 6 Cendono.

Keywords: *Make a Match model, learning media, mathematical problem solving abilities*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Make a Match* berbantu media pembelajaran papan perkalian terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta

didik kelas II SD Negeri 6 Cendono, Kudus. Penelitian ini menggunakan jenis pre-eksperimental design dengan model *One Group Pre-test Post-test Design*. Penentuan subjek dari penelitian ini dipilih menggunakan cara *non-probability sampling* dengan pengambilan sampel jenuh. Sampel yang digunakan sebanyak 10 peserta didik, adapun instrument dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa soal uraian yang sudah divalidasi memuat indikator penilaian kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas II. Analisis data yang dilakukan dengan menggunakan uji statistik parametris yaitu Uji Paired Sample T-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwanilai signifikansi α $0,000 < 0,05$. Hal tersebut berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantuan media papan perkalian berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik Kelas II SD 6 Cendono.

Kata Kunci: Model *Make a Match* , media pembelajaran, kemampuan pemecahan masalah matematis.

1. PENDAHULUAN

Menurut (Meha et al, 2020), pendidikan sangatlah penting untuk kehidupan manusia. Melalui pendidikan manusia mengalami perkembangan, suatu bangsa akan mengalami kemajuan atau kemunduran ditentukan pada kualitas bangsa itu sendiri. Peran seorang pendidik dalam pendidikan sangatlah penting, terutama berpengaruh dalam pembelajaran.

Pendidik dituntut tidak hanya menyampaikan materi saja, tapi pendidik juga harus menyampaikan materi lebih mudah untuk di pahami oleh peserta didik dan pada saat pembelajaran peserta didik lebih aktif. Metode atau model pembelajaran dari pendidik tentunya sangat berpengaruh pada pembelajaran. Apabila pendidik menggunakan metode pembelajaran yang membuat peserta didik lebih aktif itu sangat baik karena peserta didik jadi lebih aktif saat pembelajaran dan peserta didik jadi lebih bisa untuk menyampaikan pendapat. Penggunaan model pelajaran yang tepat, maka akan memengaruhi minat belajar peserta didik sehingga pelajaran lebih aktif dan hasil belajar dapat meningkat (Haruna & Darwis, 2020).

Kenyataanya pada zaman sekarang, pendidik lebih banyak menggunakan metode ceramah . Jika hanya menggunakan metode ceramah

saja peserta didik akan terasa mudah bosan saat pembelajaran sedang berlangsung, karena itu pendidik membutuhkan model pembelajaran yang tepat agar menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan peserta didik lebih aktif.

Selain menggunakan model pembelajaran yang lebih menarik, di butuhkan juga model pembelajaran yang nantinya akan menjadi faktor pendukung keberhasilan pembelajaran, sehingga membuat rasa ingin belajar bagi peserta didik. Salah satunya dalam pembelajaran Matematika.

Lemahnya pembelajaran Matematika dari seorang peserta didik menjadi salah satu kurang berhasilnya proses saat pembelajaran Matematika. Kurangnya sarana dalam pembelajaran dan kurangnya motivasi belajar peserta didik menjadi hal yang berpengaruh terhadap hasil belajar tersebut. Pendidik dapat menggunakan model pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran agar peserta didik dapat memahami pembelajaran secara maksimal. Salah satu model pembelajarann yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Make a Match* .

Menurut (Sumarni, 2021), model pembelajaran *Make a Match* mempunyai beberapa kelebihan. Kelebihan model pembelajaran *Make a Match* : dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun fisik, metode ini lebih menyenangkan, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, efektif sebagai sarana melatih keberanian peserta didik untuk tampil presentasi, dan melatih kedisiplinan peserta didik menghargai waktu untuk belajar.

Hal yang harus disiapkan untuk model *Make a Match* : membuat soal yang berkaitan dengan materi, menyiapkan kunci jawaban soal, bagikan kepada peserta didik ada yang mendapat bagian soal dan ada yang mendapat bagian jawaban, kemudian mereka saling mencocokkan soal dan jawaban yang tepat. Menurut (Hasil & Peserta didik, 2020) Kelebihan dari model pembelajaran *Make a Match* adalah sebagai berikut, suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran, kerjasama antar sesama peserta

didik akan terwujud dengan dinamis, munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh peserta didik.

Dari pendapat tersebut disimpulkan bahwa *Make a Match* dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan tapi juga membuat peserta didik lebih mudah memahami materi, juga menciptakan kerja sama antar peserta didik dengan peserta didik yang lainnya, dan memuat nilai gotong royong karena mereka berusaha sama-sama untuk mencari pasangan soal dan jawaban masing-masing dengan teman-temannya.

Selain memilih model pembelajaran, pendidik baiknya menggunakan media yang tepat untuk terapkan dalam proses pembelajaran sesuai materi yang akan diberikan. Dengan kreativitas pendidik dalam mengembangkan model atau media sangat diperlukan peserta didik dalam meningkatkan konstruksi, kemampuan peserta didik dan hasil belajarnya.

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran ini dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang akhirnya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk memperkaya wawasan peserta didik agar proses belajar mengajar menyenangkan pendidik harus merancang fasilitas belajar (media), dengan begitu aktivitas belajar peserta didik dapat dipermudah dan mendorong prosesnya belajar peserta didik. Hal ini menurut Supartini et al. (2016) dengan adanya penerapan media pembelajaran ini, diharapkan peserta didik mampu menghafal perkalian dengan mudah.

Dalam menggunakan media pembelajaran dapat menumbuhkan stimulus para peserta didik dalam meningkatkan dan memotivasi dalam belajar serta membawa pengaruh baik terhadap psikologis peserta didik (Febriyanti, 2018). Media pembelajaran dapat membuat proses kegiatan belajar mengajar akan lebih jelas dan mudah ditangkap oleh peserta didik yang dimana mengacu pada saat ini maupun masa yang akan datang sehingga dapat terus mengikuti perkembangan zaman (Aliyah & Purwanto, 2022).

Dalam mata pelajaran Matematika, khususnya di kelas rendah membutuhkan media pembelajaran yang menarik, efektif, serta interaktif

sehingga mendapatkan pusat perhatian dari para peserta didik untuk memperhatikan materi yang disampaikan. Media pembelajaran juga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Maka dari itu, pendidik dalam memilih media juga perlu mempertimbangkan minat belajar peserta didik. Sebab dengan adanya pengaruh media pembelajaran ini hasil belajar Matematika tergantung dari minat belajar peserta didik. (Tiwow et al., 2022). Secara umum, media pembelajaran memiliki banyak manfaat diantaranya memperlancar dan mempermudah interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Karo-Karo, 2018).

Pembelajaran Matematika di sekolah dasar tidak hanya ditujukan pada peningkatan kemampuan peserta didik dalam menghitung dan menerapkan rumus/ prosedur untuk menyelesaikan soal-soal saja, tetapi juga meningkatkan pemahaman tentang kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah, baik masalah Matematika maupun masalah lain yang menggunakan Matematika untuk memecahkannya. Menurut (Faoziyah, 2022) pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai peserta didik setelah mempelajari Matematika.

Kenyataannya, pembelajaran Matematika yang mengedepankan kemampuan pemecahan masalah kurang mendapat perhatian dari para pendidik di sekolah dasar. Peserta didik kurang memiliki kemampuan pemecahan masalah karena pendidik kurang memperhatikan pengembangan kemampuan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran Matematika. Kekurangan masalah non-rutin dalam buku sumber (teks) menjadi salah satu penyebabnya, selain itu pendidik terbiasa mengadopsi soal-soal yang terdapat pada buku sumber. Selain itu, pendekatan abstrak dengan menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas sangat dominan dalam kegiatan pembelajaran Matematika sekolah dasar. yang akhirnya peserta didik dapat menemukan strategi untuk menyelesaikan masalah tersebut. Diperlukan pemikiran kreatif, dengan penekanan lebih besar pada pengalaman pemecahan masalah dan partisipasi aktif peserta didik secara aktif dalam pemecahan masalah.

Kurangnya perhatian pendidik terhadap pengembangan kemampuan

pemecahan masalah dalam proses pembelajaran Matematika mengakibatkan peserta didik kurang memiliki kemampuan pemecahan masalah. Hal ini ditunjukkan oleh hasil PISA tahun 2003 bahwa kemampuan peserta didik Indonesia pada domain pemecahan masalah, masih rendah. Dalam konteks proses pembelajaran Matematika, masalah diartikan sebagai masalah yang dikaitkan dengan materi belajar atau materi penugasan Matematika masalah, dan bukan persoalan yang terkait dengan hambatan dalam belajar atau rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik dalam Matematika. Sulit untuk mengetahui apakah sebuah soal termasuk dalam kategori masalah. Ini dimungkinkan karena masalahnya relative (Mulyati, 2016)

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Pre-Eksperimental Design. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan terhadap sampel yaitu peserta didik kelas II SD Negeri 2 Cendono. Sugiyono (2016) menyatakan, “Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali.”

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. “*One-Group Pretest-Posttest Design* yang mencakup satu kelompok yang pada saat tahap pre-test dilakukan observasi subjek penelitian yang dilanjutkan dengan memberikan perlakuan (*treatment*) dan pemberian soal *post-test* di akhir proses pembelajaran.” Hasil perlakuan yang diperoleh lebih akurat karena ada proses membandingkan dengan keadaan sebelum dan setelah diberi perlakuan (*treatment*) sehingga dapat diketahui pengaruhnya.

Dalam penelitian ini, dilakukan terhadap satu kelompok yang telah ditentukan tanpa adanya kelompok kontrol. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II SD Negeri 6 Cendono. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampling jenuh atau *saturation sampling*. Penentuan subjek dari penelitian ini dipilih dengan menggunakan cara *non-probability sampling*. Sampel yang digunakan

sebanyak 10 peserta didik kelas II SD 6 Cendono.

Hasil dari penelitian yang diperoleh berupa data kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa soal uraian yang sudah divalidasi memuat indikator penilaian kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas II. Data hasil penelitian diperoleh melalui tes tertulis berupa tes uraian. Peneliti melakukan tes sebanyak dua kali yaitu sebelum mendapat perlakuan (*pretest*) dan setelah mendapat perlakuan (*posttest*).

Setelah diperoleh data, maka data diolah dan dianalisis sehingga peneliti memperoleh kesimpulan. Pengolahan data menggunakan bantuan program *Microsoft Excel 2010* dan *SPSS 16 for Windows*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dengan diterapkannya model *Make a Match* berbantuan media papan perkalian terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Data yang dianalisis didapat dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan oleh peserta didik, sehingga diperoleh hasil berikut:

| Indikator Tes | Nilai Min | Nilai Max | Rata-rata |
|---------------|-----------|-----------|-----------|
| PRE TEST | 66 | 78 | 70,9 |
| POST TEST | 72 | 80 | 76,3 |

Tabel 3.1 Data Hasil Pretest dan Posttest

Tabel tersebut menunjukkan hasil bahwa rata-rata kelas mengalami peningkatan dari 70,9 saat *pretest* naik menjadi 76,3 saat *posttest*. Data nilai tersebut kemudian akan diolah menggunakan uji normalitas untuk mengetahui normalitas data dan uji paired sampel t-test sebagai uji hipotesis.

1) Uji Normalitas

| Tests of Normality | | | | | |
|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| | | | | | |

| | | | | | | |
|-----------|------|----|-------|------|----|------|
| PRE_TEST | .206 | 10 | .200* | .942 | 10 | .571 |
| POST_TEST | .144 | 10 | .200* | .940 | 10 | .549 |

Tabel 3.2 Output SPSS Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan yaitu *Test of Normality Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 peserta didik. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $\alpha > 0,05$. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi $\alpha < 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas menggunakan SPSS diperoleh hasil uji normalitas yaitu nilai *pretest* dengan nilai signifikansi $0,571 > 0,05$ dan nilai *posttest* dengan nilai signifikansi $0,549 > 0,05$. Dari kedua data tersebut nilai signifikansi $\alpha > 0,05$ yang berarti data tersebut berdistribusi normal.

2) Uji Paired Sample T-test

Uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui hipotesis sebuah perlakuan atau tindakan percobaan. Hipotesis yang digunakan yaitu H_0 tidak ada pengaruh diterapkannya model *Make a Match* berbantu media papan perkalian terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dan H_a adanya pengaruh pengaruh diterapkannya model *Make a Match* berbantu media papan perkalian terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Dengan nilai signifikansi (α) $0,05$. Hipotesis tersebut dikatakan berhasil jika H_0 ditolak dengan nilai signifikansi $\alpha < 0,05$.

| | Mean | Std. Deviation | Paired Differences | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|-----------------------------|----------|----------------|--------------------|------------|---|--------|----|-----------------|
| | | | Mean | Std. Error | 95% Confidence Interval of the Difference | | | |
| | | | Lower | Upper | | | | |
| Pair 1 PRE_TEST - POST_TEST | -5,40000 | 2,41293 | ,76303 | -7,12610 | -3,87300 | -7,077 | 9 | ,000 |

Tabel 3.3 Output SPSS Hasil Uji Paired Sample T-test

Tabel 3.3 hasil data menunjukkan bahwa nilai signifikansi α $0,000 < 0,05$. Hal tersebut berarti H_0 ditolak dan menerima H_a . Dapat

ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantu media papan perkalian memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas II SD 6 Cendono.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan diterapkannya model *Make a Match* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik Kelas II SD 6 Cendono. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji paired sample t-test dengan menggunakan aplikasi *SPSS* yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh $\alpha 0,000 < 0,05$. Hal tersebut berarti H_0 ditolak dan menerima H_a sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantu media papan perkalian memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas II SD 6 Cendono.

Diperkuat dengan hasil penelitian ini membuktikan bahwa model *Make a Match* merupakan model pembelajaran alternatif yang bisa diterapkan dalam pembelajaran Matematika. Menurut (Carolus Borromeus Mulyatno, 2022), pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk bekerjasama, berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan memperkaya proses interaksi antar peserta didik sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Dalam penerapan model *Make a Match* setiap peserta didik bertanggung jawab untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang diberikan dengan cara mencocokkan kartu, sehingga pembelajaran lebih menarik dan antusias dalam pembelajaran, serta keaktifan peserta didik tampak pada saat mencari pasangan kartu.

Hal ini sejalan dengan penelitian Fauhah & Rosy (2020) yang juga memiliki hasil yang sama dengan judul *Penerapan Model Analisis Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Peserta didik*. Model *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar, karena model pembelajaran *Make a Match* dapat membuat peserta didik lebih aktif, mengembangkan

pengetahuan peserta didik, termotivasi, dan saling berinteraksi dalam kerjasama sehinggampengaruhi hasil belajar peserta didik.

Jenis penelitian ini adalah konseptual yang membuktikan bahwa model pembelajaran *Make a Match* dapat mempengaruhi hasil belajar. Karakteristik pembelajaran anak kelas rendah cenderung berbeda dengan anak yang berada di kelas tinggi. Proses belajar mengajar pada kelas rendah lebih ditekankan ke arah lebih interaktif dan menyenangkan karena peserta didik kelas rendah yang masih membutuhkan perhatian supaya konsentrasi dalam pembelajaran tidak hilang. Selain itu anak kelas rendah cenderung lebih menyukai pembelajaran yang berbasis menyenangkan. Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan tidak jauh dari peran seorang pendidik.

Menurut Gayatri et al. (2018) bahwa kemampuan seorang pendidik dalam menyusun dan menerapkan media pembelajaran yang merupakan kunci dari keberhasilan proses pembelajaran yang menyenangkan. Sedangkan Alviyaturrohmah et al. (2017) mengemukakan media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah peserta didik dalam menerima dan memahami materi pembelajaran dari pendidik. Karena penyampaiannya disertakan dengan bentuk visual atau pun audio visual yang mampu merangsang stimulus peserta didik dalam belajar khususnya pada pembelajaran matematika.

Media pembelajaran dapat membangkitkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika, demikian juga dalam mengasah kemampuan dalam diri peserta didik. Terdapat beberapa macam kemampuan salah satunya kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah matematis. Pendapat yang dikemukakan oleh Amaliyah et al. (2021) menyebutkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dapat dirangsang melalui pemberian soal berbentuk cerita.

Namun, masih terdapat beberapa anak yang masih kesulitan dalam memahami soal yang telah diberikan. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kesulitan yang dialami

peserta didik dalam mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* Matematika materi konsep perkalian secara keseluruhan yaitu kesulitan atau lemah dalam perhitungan, kesulitan dalam memahami isi soal, kesulitan dalam mentransformasikan soal menjadi kalimat matematika dan kesulitan dalam mengingat rumus-rumus Matematika yang telah dipelajari sebelumnya.

4. PENUTUP

Dari hasil penelitian yang telah peneliti dapatkan mengenai pengaruh model *Make A Match* berbantuan media papan perkalian terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Peneliti mendapatkan kesimpulan yaitu dengan diterapkannya model *Make A Match* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik Kelas II SD 6 Cendono. Hal tersebut diperoleh dari hasil uji Paired Sample Test dengan menggunakan *SPSS* yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi $\alpha 0,000 < 0,05$. Hal tersebut berarti H_0 ditolak dan menerima H_a . Dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantu media papan perkalian memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas II SD 6 Cendono.

Beberapa saran diberikan kepada beberapa pihak. Pendidik dapat menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dalam proses pembelajaran Matematika. Selain itu, pihak sekolah dapat melakukan pelatihan model-model pembelajaran, khususnya *Make aMatch* agar memaksimalkan kemampuan pendidik dalam mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, A. A., & Purwanto, S. E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Peserta didik Kelas II Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 921. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.946>.
- Alviyaturrohman, A., Saluky, S., & Muchyidin, A. (2017). Pengaruh Penggunaan

- Media Pembelajaran dengan Software Prezi Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta didik. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, 2(1), 11–18. <https://doi.org/10.24235/itej.v2i1.12>.
- Amaliyah, A., Rini, C. P., Hartantri, S. D., & Yuliani, S. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Peserta didik Kelas V Sd Negeri Taman Cibodas Kecamatan Periuk Kota Tangerang. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v2i1.3228>.
- Aurora Nandya Febriyanti, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Komik Di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 10 Kota Jambi. *Istoria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*, 2(2), 107. <https://doi.org/10.33087/istoria.v2i2.44>.
- Carolus Borromeus Mulyatno. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Faoziyah, N. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik Melalui Pembelajaran Berbasis Pbl. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(2). <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i2.3555>.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>.
- Gayatri, A. N., Saputra, H. J., & Untari, M. F. A. (2018). Keefektifan Model Make A Match Berbantu Media Kartakalung Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 474–481. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16198>.
- Haruna, N. H., & Darwis, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 223. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15159>.
- Hasil, M., & Peserta didik, B. (2020). Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sd. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19–24. <https://doi.org/10.30596/ejoes.v1i1.4554>.
- Isran Rasyid Karo-Karo S*, R. (2018). *MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. VII, No. 1*, 91–96.
- Laila, Z., Aima, Z., & Yunita, A. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta didik. *Horizon*, 1(3), 588–600. <https://doi.org/10.22202/horizon.v1i3.5257>
- Mawaddah, S., & Anisah, H. (2015). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik Pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakag) di SMPn Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) di SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 166–175. <https://doi.org/10.20527/edumat.v3i2.644>

- Meha, A. M., Mbau, Y. W., & Foeh, Y. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(2), 22. <https://doi.org/10.24114/jpb.v9i2.19078>
- Mulyati, T. (2016). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik Sekolah Dasar (Mathematical Problem Solving Ability of Elementary School Students). *EDUHUMANIORA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 1–20.
- Rosy, B. (2013). School Based Management; Keefektifan Kurikulum Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Madiun. *Jupeko (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1), 92–102. <https://doi.org/10.29100/jupeko.v3i1.635>
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Bandung: IKAPI Sulistyani, D., Roza, Y., & Maimunah, M. (2020). Hubungan Kemandirian Belajar dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.36709/jpm.v11i1.9638>.
- Sumarni, S. (2021). Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penyesuaian Diri Dengan Lingkungan Pada Peserta didik. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 39–44. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1281>
- Supartini, M., Ilmu, P., Sosial, P., & Sarjana, P. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Pendidik Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Kelas Tinggi Di Sdn Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 10(2), 1858–4985. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219.