

Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Berpasangan terhadap Keterampilan Berhitung Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika

Ni Kadek Ayu Verayanti¹, Ni Made Muliani², Kadek Yudista Witraguna³

^{1,2,3} Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

e-mail: verayanti949@gmail.com¹, mademuliani86@gmail.com²,
yudistawitraguna@uhnsugriwa.ac.id³

Abstrak

Matematika berperan penting dalam membantu peserta didik memahami konsep dasar, keterampilan berhitung, dan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Namun, banyak siswa mengalami kesulitan dalam operasi hitung perkalian dan pembagian karena kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu berpasangan terhadap keterampilan berhitung matematika siswa kelas IV SD Negeri 2 Sumerta Denpasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, studi kepustakaan, dan dokumentasi. Data dianalisis melalui uji prasyarat (uji normalitas) dan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu berpasangan terhadap keterampilan berhitung peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 2 Sumerta Denpasar.

Kata kunci: *Model Pembelajaran Make a Match, Kartu Berpasangan, Keterampilan Berhitung*

Abstract

Mathematics plays a crucial role in helping students understand fundamental concepts, develop calculation skills, and solve problems related to numbers in daily life. However, many students struggle with multiplication and division operations due to the lack of engaging models and instructional media. This study aims to analyze the effect of the *Make a Match* learning model assisted by paired card media on the calculation skills of fourth-grade students at SD Negeri 2 Sumerta Denpasar. The research employed a quantitative approach with fourth-grade students as the subjects. Data collection techniques included tests, observation, literature review, and documentation. Data were analyzed through prerequisite tests (normality test) and hypothesis testing using a paired sample t-test. The results showed a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, indicating that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Therefore, it can be concluded that the *Make a Match* learning model assisted by paired card media has a significant effect on improving students' calculation skills in mathematics at SD Negeri 2 Sumerta Denpasar.

Keywords: *Make a Match Learning Model, Paired Cards, Counting Skills*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kecerdasan emosional dan moral, sehingga mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat dan negara (Khaidir dkk, 2023). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan adalah proses sadar dan sistematis untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan mendorong peserta didik mengembangkan potensi diri secara optimal. Dalam konteks perubahan pendidikan di Indonesia, Kurikulum Merdeka hadir sebagai inovasi yang menekankan pembelajaran berpusat

pada peserta didik melalui dua komponen utama: pembelajaran intrakurikuler dan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) (Qurniawati, 2023). Dalam kurikulum ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar menyenangkan dan mendukung kemandirian serta kreativitas siswa (Lutfiana, 2022).

Salah satu mata pelajaran yang terdampak oleh perubahan pendekatan ini adalah matematika. Mata pelajaran ini sangat penting karena mengembangkan kemampuan berpikir logis dan keterampilan berhitung, namun sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar (Ardianingtyas dkk, 2023). Keterampilan berhitung, terutama dalam operasi dasar seperti penjumlahan dan pengurangan, sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari dan harus diasah dengan metode pembelajaran yang tepat (Ronaldi dkk, 2024). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Model pembelajaran *Make a Match* dinilai sebagai alternatif yang efektif karena menggabungkan unsur permainan dan kerja sama dalam proses mencocokkan soal dan jawaban, sehingga mendorong siswa untuk aktif secara fisik maupun kognitif (Selviana dkk, 2023). Model ini memungkinkan pembelajaran berlangsung secara interaktif dan kolaboratif, dan telah terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, serta hasil belajar peserta didik (Wanti, 2022). Namun demikian, pembelajaran matematika di sekolah dasar masih banyak dilakukan secara konvensional melalui metode ceramah yang kurang melibatkan siswa secara aktif (Ajizah dkk, 2023).

Dalam kajian teoretik ini, terdapat dua variabel utama yang dianalisis, yaitu keterampilan berhitung sebagai variabel terikat dan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu berpasangan sebagai variabel bebas. Keterampilan berhitung merupakan kemampuan dasar yang mencakup operasi matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, yang perlu ditanamkan sejak dini (Sumarni dkk, 2024). Indikator kemampuan ini meliputi ketepatan menjawab soal, penerapan dalam konteks praktis, serta kemampuan menyampaikan hasil perhitungan (Darmayadi & Yanti, 2022). *Make a Match* adalah model pembelajaran kooperatif yang menyenangkan dan interaktif, di mana siswa mencocokkan kartu soal dan jawaban secara berpasangan, mengikuti langkah-langkah sistematis dari penyampaian materi hingga presentasi hasil (Sulhan, 2020). Adapun media kartu berpasangan berfungsi sebagai alat bantu visual dan konkret, yang memperkuat aktivitas fisik dan kognitif siswa dalam pembelajaran matematika (Faqih, 2021).

Penelitian terdahulu yang paling relevan adalah penelitian oleh Azizah, dkk (2023) yang menunjukkan bahwa model *make a Match* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran tematik, dengan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen mencapai 88,33, lebih tinggi dari kelas kontrol. Penelitian ini sejalan dengan fokus penelitian saat ini karena sama-sama menggunakan model pembelajaran *make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar, meskipun dengan variasi pada mata pelajaran dan media pembelajaran. Temuan ini memberikan dasar empiris yang kuat bagi pengembangan metode pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

Kondisi serupa juga ditemukan di SD Negeri 2 Sumerta Denpasar. Meskipun sekolah ini telah menerapkan Kurikulum Merdeka, proses pembelajarannya masih cenderung berpusat pada guru. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa sekitar 60% peserta didik kelas IV memperoleh nilai di bawah KKTP, yang menunjukkan rendahnya keterampilan berhitung mereka. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran inovatif seperti model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu berpasangan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti tertarik melakukan studi eksperimen dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media Kartu Berpasangan Terhadap Keterampilan Berhitung pada Mata Pelajaran Matematika Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Sumerta Denpasar."

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen yang menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini hanya melibatkan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol, di mana peserta didik diberikan *pre-test* sebelum perlakuan dan *post-test*

setelah perlakuan, untuk mengevaluasi pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu berpasangan terhadap keterampilan berhitung siswa kelas IV di SD Negeri 2 Sumerta, Denpasar (Hidayat, 2015; Rukminingsih dkk, 2020). Dalam penelitian ini, variabel terikat (Y) adalah keterampilan berhitung yang mencakup kemampuan menjawab soal perkalian dan pembagian, menjawab soal melalui media, menerapkan konsep dalam praktik, serta menyatakan hasil perhitungan (Ulfa, 2021). Sementara itu, variabel bebas (X) adalah model pembelajaran *make a match* dengan bantuan media kartu berpasangan, yang merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif di mana peserta didik mencocokkan kartu soal dan jawaban (Marhabang, 2021). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Sumerta, Denpasar Timur, yang dipilih berdasarkan hasil observasi awal bahwa 60% siswa kelas IV memperoleh nilai matematika di bawah KKTP. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 30 orang dan dijadikan sampel melalui teknik sampling jenuh, karena seluruh populasi dijadikan sampel (Amin dkk, 2023). Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, studi kepustakaan, dan dokumentasi. Tes diberikan dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur keterampilan berhitung, sedangkan observasi dilakukan secara partisipatif dengan peneliti juga berperan sebagai pengajar (Rufaedah & Himmawan, 2023). Studi kepustakaan dilakukan untuk memperkuat landasan teori (Fadilah et al., 2023), dan dokumentasi digunakan untuk mencatat kegiatan selama proses pembelajaran, termasuk pengambilan foto pada saat *pre-test*, perlakuan, dan *post-test*. Instrumen penelitian berupa soal tes keterampilan berhitung yang disusun berdasarkan kisi-kisi dengan capaian pembelajaran pada operasi hitung bilangan cacah (perkalian dan pembagian) sampai 100. Kisi-kisi tersebut disusun untuk memastikan soal mencakup level kognitif C3 dan C4, serta mencerminkan indikator keterampilan berhitung secara menyeluruh (Parni, 2020). Tes uraian ini bertujuan menilai kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal hitungan secara rinci dan kontekstual.

Untuk menjamin keakuratan data dalam penelitian, dilakukan validasi instrumen yang mencakup uji validitas isi, validitas butir, dan reliabilitas. Uji validitas isi bertujuan memastikan bahwa instrumen benar-benar mengukur variabel yang dimaksud (Yusrizal & Rahmati, 2022). Validitas isi diuji melalui keterlibatan pakar yang menilai kesesuaian soal dengan indikator materi. Pendekatan *Gregory* digunakan untuk menghitung indeks validitas, dengan hasil yang menunjukkan bahwa 20 soal keterampilan berhitung seluruhnya dinyatakan sangat relevan oleh dua pakar. Adapun rekapitulasi validitas isi yang disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Isi

Pakar I		Pakar II	
Kurang Relevan	Relevan	Kurang Relevan	Relevan
	1,2,3,4,5,6,7,8,9		1,2,3,4,5,6,7,8,9,1
-	,10, 11,12,13, -	0,	11,12,13,
	14,15,16,		14,15,16,
	17,18,19, 20		17,18,19, 20

$$\begin{aligned}
 V_i &= \frac{D}{A + B + C + D} \\
 &= \frac{0 + 0 + 0 + 10}{20} \\
 &= \frac{10}{20} = 1,00
 \end{aligned}$$

Validitas isi ini dinilai sangat tinggi dengan skor 1,00, yang mengindikasikan bahwa instrumen memiliki kualitas sangat baik dalam mewakili isi materi. Selanjutnya, uji validitas butir dilakukan untuk mengetahui kualitas masing-masing soal secara empiris menggunakan analisis korelasi *product moment* dengan bantuan *SPSS versi 26.0* (Mudanta et al., 2020). Dengan sampel 31 peserta didik di SD Negeri 3 Blahkiuh, diperoleh hasil bahwa dari 20 soal, 16 butir dinyatakan

valid dan layak digunakan dalam pengukuran, sementara 4 soal tidak valid dan harus dieliminasi. Adapun rekapitulasi tes yang dinyatakan valid dan tidak valid yaitu sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Butir

Keterangan	Nomor Butir Soal
VALID	4,5,6,7,9,10,11,12,13,14,15, 16,17,18,19,20
TIDAK VALID	1,2,3,8

Setelah validitas, uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi instrumen menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Reliabilitas yang baik menunjukkan bahwa instrumen menghasilkan data yang stabil dan dapat diandalkan (Nurfaidah, 2021). Dalam penelitian ini, nilai *Cronbach Alpha* yang diperoleh sebesar 0,922, termasuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi. Nilai ini menegaskan bahwa tes keterampilan berhitung memiliki konsistensi internal yang sangat kuat. Adapun hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas
Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,922	16

Data yang telah divalidasi dan reliabel selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis data yang mencakup uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat berupa uji normalitas dilakukan dengan *Shapiro-Wilk*. Uji ini bertujuan memastikan data berdistribusi normal atau tidak, yang merupakan syarat untuk analisis parametrik. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap keterampilan berhitung siswa, digunakan uji-t sampel berpasangan (*paired t-test*), yang membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test*. Uji ini sesuai digunakan ketika sampel yang sama diberi dua perlakuan berbeda (Wulandari & Qomaria, 2024). Pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi 0,05, di mana nilai sig < 0,05 menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari model pembelajaran yang diterapkan (Badruddin et al., 2020). Dengan demikian, seluruh tahapan validasi dan analisis ini memberikan jaminan bahwa instrumen dan hasil penelitian memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 2 Sumerta Denpasar, sebelum diterapkannya model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu berpasangan, terlebih dahulu dilakukan *pre-test* untuk mengetahui keterampilan berhitung awal peserta didik kelas IV. *Pre-test* diberikan dalam bentuk soal uraian mengenai perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100. Hasil analisis deskriptif yang diolah menggunakan SPSS 26.0 menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* sebesar 47,08, median 40,63, dengan nilai terendah 6,25 dan tertinggi 87,5. Distribusi frekuensi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh nilai rendah, dengan frekuensi tertinggi pada nilai 25,00, 31,25, dan 56,25 masing-masing diperoleh oleh 4 orang peserta didik (13,3%). Sementara itu, hanya 5 dari 30 peserta didik yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Kondisi ini mengindikasikan bahwa keterampilan berhitung peserta didik masih tergolong rendah sebelum dilakukan perlakuan melalui model pembelajaran tertentu.

Setelah perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *make a match* dengan bantuan media kartu berpasangan, peserta didik kembali diberikan *post-test* dengan soal yang sama jenisnya seperti pada *pre-test*. Hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata meningkat menjadi 85,83, dengan median 87,5 dan nilai tertinggi mencapai 100. Frekuensi tertinggi berada pada nilai 75,00, 87,50, dan 93,75 yang masing-masing diperoleh oleh 6 peserta didik (20%). Sebagian besar peserta didik telah berhasil mencapai nilai di atas kriteria ketuntasan

minimal. Dibandingkan dengan rata-rata nilai *pre-test*, terdapat peningkatan keterampilan berhitung sebesar 82,30%. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu berpasangan efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Sumerta Denpasar.

Pengujian asumsi dalam penelitian ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang akan dianalisis memenuhi syarat penggunaan uji statistik, salah satunya melalui uji normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi data bersifat normal atau tidak, karena penggunaan uji statistik parametrik seperti uji-t memerlukan distribusi data yang normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan aplikasi *SPSS versi 26.0* dengan metode *Shapiro-Wilk*. Berdasarkan hasil pengujian, nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,126 dan *post-test* sebesar 0,065, keduanya lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan layak untuk dilakukan pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4 yang menunjukkan hasil uji normalitas.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas Eksperimen	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Tes Keterampilan Berhitung	Pre-test	0,163	30	0,04	0,945	30	0,126
	Post-test	0,147	30	0,097	0,935	30	0,065

a. Lilliefors Significance Correction

Dengan hasil uji normalitas yang menyatakan bahwa kedua data yang diperoleh berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t sampel berpasangan karena data yang dibandingkan adalah nilai *pre-test* dan *post-test* dari peserta didik yang sama. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Maka, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu berpasangan terhadap keterampilan berhitung peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Sumerta Denpasar. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 5. Hasil Uji Hipotesis.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-38,75000	20,72241	3,78338	-46,48787	-31,01213	-10,242	29	0,000

Penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* sebelum perlakuan sebesar 47,08 meningkat menjadi 85,83 pada *post-test* setelah diterapkan model pembelajaran *make a match*. Peningkatan ini memperkuat hasil analisis statistik bahwa model tersebut berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berhitung. Model pembelajaran *make a match* dengan media kartu berpasangan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan aktif. Peserta didik saling bekerja sama dalam menemukan pasangan kartu yang sesuai, yang tidak hanya mengasah kemampuan berhitung tetapi juga logika dan pemahaman konsep secara menyeluruh (Azmi dkk, 2023).

Model ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pengetahuan. Arafah dkk (2023) menjelaskan bahwa melalui diskusi

dan kolaborasi, peserta didik dapat membentuk pemahamannya sendiri terhadap materi. Hal ini terlihat dalam proses pembelajaran yang melibatkan tahap memahami materi, mencari pasangan kartu, hingga menyatakan hasil perhitungan, di mana keterampilan berhitung seperti menjawab soal, memahami konsep, dan menyatakan hasil perhitungan dapat diamati secara langsung.

Penelitian ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Dewi dkk (2020) yang menunjukkan bahwa model *make a match* mampu meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik melalui pendekatan kooperatif yang menyenangkan, terbukti dari peningkatan nilai siswa secara signifikan dan hasil uji statistik yang mendukung H_1 . Temuan serupa dilaporkan oleh Azmi dkk (2023), di mana penggunaan media kartu berpasangan membantu siswa memahami perkalian secara konkret, dengan hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan t -hitung lebih besar dari t -tabel. Dengan demikian uji hipotesis diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu berpasangan mampu mempengaruhi keterampilan berhitung pada mata pelajaran matematika peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Sumerta Denpasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu berpasangan terhadap keterampilan berhitung pada mata pelajaran matematika peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Sumerta Denpasar. Hal ini dapat dibuktikan dari peningkatan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen. Rata-rata nilai *pre-test* diperoleh sebesar 47,0833, sedangkan rata-rata nilai *post-test* diperoleh sebesar 85,8333. Selain itu hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji- t test sampel berpasangan dengan diperoleh nilai sig. (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat dinyatakan H_0 ditolak H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu berpasangan terhadap keterampilan berhitung pada mata pelajaran matematika peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Sumerta Denpasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajizah, S. N., Andjariani, E. W., & Dewi, G. K. (2023). Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10680–10686. <https://doi.org/10.54371/jljp.v6i12.3320>
- Amin, N. F., Garancang, S., Abunawas, K., Makassar, M., Negeri, I., & Makassar, A. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31.
- Arafah, A. A., Sukriadi, S., & Samsuddin Auliaul Fitrah. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2), 358–366. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>
- Ardianingtyas, O. D., Budyartati, S. P., & Samsiyah, N. (2023). Pengaruh model *make a match* berbantuan metode jarimatika terhadap keterampilan berhitung perkalian siswa kelas iv sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 371–376.
- Azizah, S. N., Sihombing, L. N., & Sitio, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Sub Tema 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup di Kelas III SD Negeri. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8(2), 649-663.
- Azmi, A., Permata, S. D., & Rahmawati, A. D. (2023). Pengaruh Media Kartu Berpasangan Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas II di SD Negeri Papungan 1. *Global Education Journal*, 1(1), 83-92.
- Badrudin, S., Halim, P., & Gazaly, H. (2020). *Dasar-Dasar Statistik Sosial Teori dan Praktik serta Petunjuk Praktis Pengolahan Data Sosial dengan SPSS*. Yogyakarta: Zahir Publishing
- Darmayadi, D. P., & Yanti, A. N. (2022). Keterampilan Berhitung Dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 1(2), 21–28.

- Dewi, M., Prawiyogi, A. G., & Asmara, A. S. (2020). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Make a Match Terhadap Kemampuan Berhitung Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary School Education*, 1(1), 231-240.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Hidayat, A. (2015). *Metode Penelitian Paradigma Kuantitatif*. Surabaya: Health Books Publishing.
- Khaidir, F., Amran, A., & Noor, I. A. (2023). Peningkatan Kualitas Pendidikan Dasar Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Mewujudkan Sustainable Developments Goal's. *Attadib: Journal of Elementary Education Vol.7*, 7(2), 1–27.
- Lutfiana, D. (2022). Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Matematika Smk Diponegoro Banyuputih. *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 2(4), 310–319. <https://doi.org/10.51878/vocational.v2i4.1752>
- Marhabang, M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 7 Pinrang (Cooperative Learning Model To Improve Sociology Learning Activity And Achievement Of The Stude. 57– 71.
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 101. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26611>
- Nurfaidah, Suripto, D. W., Fahira, J. A., Ramli, Aqil, M., (2021). *Instrumen Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Karya Bakti Makmur (KBM) Indonesia.
- Parni, P. (2020). Upaya meningkatkan keterampilan menyusun kisi-kisi penilaian melalui in house training. *Teacher in Educational Research*, 2(1), 22. <https://doi.org/10.33292/ter.v2i1.61>
- Qurniawati, D. R. (2023). Efektivitas Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar. *Conference of Elementary Studies*, 195–203.
- Ronaldi, G., Atika, T., & Ritonga, F. U. (2024). Efektivitas Kegiatan Pkl Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Berhitung Anak Di Rumah Literasi Ranggi. *Triwikrama: Jurnal Ilmu* ..., 3. <http://ejournal.warunayama.org/index.php/triwikrama/article/download/3798/>
- Rufaedah, E. A., & Himmawan, D. (2023). Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam Pelaksanaan Instrumen Non Tes Dalam Bimbingan Dan Konseling (Penelitian Di SMP Negeri 1 Balongan Indramayu). *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 9(3), 1298–1305.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: CV. Bumi Maheswari.
- Selviana, F., Kusuma, R. S., & Firmansyah, I. (2023). Pengaruh Model Make A Match berbantuan media Kartu Berpasangan Terhadap kemampuan Penjumlahan Berulang Siswakelas Ii Uptd SDN Pejagan 1 Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3 1,2,3. 08(2477-2143 ISSN Online: 2548-6950), 6697–6709.
- Sumarni, S., Andika, W., & Nusantara, D. (2024). *Pembelajaran Matematika SD Kelas Awal*. Palembang: Bening Media Publishing
- Sulhan, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Organ Peredaran Darah dan Fungsinya. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23735>
- Ulfa, R. (2021). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- 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>
- Wulandari, A., & Qomaria, N. (2024). *Analisis Statistik Deskriptif dan Uji Hipotesis Dengan SPSS*. Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia.

Yusrizal, & Rahmati. (2022). *Pengembangan Instrumen Afektif & Kuesioner*. Yogyakarta: Pale Media Prima.