



## JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 6 Tahun 2022 Halaman 9632 - 9639

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



### Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan pada Siswa Sekolah Dasar

Hery Setiyawan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

E-mail: [heri.setiyawan\\_fbs@uwks.ac.id](mailto:heri.setiyawan_fbs@uwks.ac.id)

---

#### Abstrak

Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki materi yang saling berkesinambungan, hal ini menyebabkan munculnya kesulitan siswa di tingkat yang lebih lanjut dikarenakan belum menguasai materi prasyaratnya. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah ingin mengetahui adanya pengaruh yang ditimbulkan setelah di terapkan model pembelajaran *Make a Match*. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar validasi, lembar tes, dan dokumentasi. Eksperimen termasuk dalam jenis penelitian ini dipakai. Siswa yang terdaftar di kelas dua SD Al Ikhlah Surabaya yang memiliki total tiga ruang kelas, merupakan populasi untuk penelitian ini. Untuk pemilihan sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan teknik *non-probability sampling* dan teknik sampling jenuh. Kelas II-C dipilih sebagai kelas kontrol, dan Kelas II-B dipilih sebagai kelas eksperimen. Analisis hasil Independent Samples T-test dari penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi  $0,002 < 0,05$ . Akibatnya,  $H_a$  disetujui sedangkan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa paradigma pembelajaran *Make a Match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Al Ikhlah Surabaya untuk materi penjumlahan dan pengurangan.

**Kata Kunci:** *Make a Match*, Penjumlahan dan Pengurangan, Hasil Belajar.

#### Abstract

*Because the material in mathematics builds upon itself, students who have not learned the basic material sometimes experience difficulties at a higher level. The goal of this study is to determine the outcome of using the Make a Match learning approach. Validation sheets, test sheets, and documentation served as the study's tools. Experimental research is what it is. The population of this study was made up of three classrooms of SD Al Ikhlah Surabaya second graders. Class II-B was chosen as the experimental class and class II-C as the control class for the sample selection, which was done using a non-probability sampling technique and saturation sampling technique. The analysis of the Independent Samples T-test results for this study revealed a significant value of  $0.009 < 0.05$ . As a result,  $H_a$  is approved whereas  $H_0$  is refused. Thus, it can be stated that the Make a Match learning methodology has an impact on second grade students at SD Al Ikhlah Surabaya's learning results for Addition and Subtraction materials..*

**Keywords:** *Make a Match, Addition and Subtraction, Learning Outcomes.*

Copyright (c) 2022 Hery Setiyawan

---

✉ Corresponding author :

Email : [heri.setiyawan\\_fbs@uwks.ac.id](mailto:heri.setiyawan_fbs@uwks.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4046>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Perkembangan di era globalisasi saat ini sangat mempengaruhi berbagai aspek, khususnya dalam bidang pendidikan. Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses belajar, sebagaimana tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kualitas yang dibutuhkan masyarakat, bangsa, dan negaranya masing-masing, seperti kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia (Farozin et al., 2020);(Martono, 2019);(Amon & Bustami, 2021). Kurikulum 2013 ini dikenal dengan pembelajaran tematik dimana seluruh materi ajar dikemas dalam berbagai tema yang didalamnya mengintegrasikan berbagai mata pelajaran pokok yang wajib dipelajari oleh siswa, salah satunya yaitu mata pelajaran matematika Suhendri, (2015);Nurdin et al., (2019).

Diharapkan bahwa siswa akan terlibat dalam penemuan kembali saat belajar matematika di tingkat sekolah dasar. Dalam konteks pengaturan pendidikan, pemecahan masalah informal dapat dicapai melalui penemuan kembali. Terutama pada pelajaran matematika yang terdapat perhitungan setiap pengajarannya. Alasan itulah yang melandasi penelitian ini dilakukan, karena dasar matematika siswa yang lemah akan memberi pengaruh yang besar untuk menapak ke materi yang lebih lanjut. Matematika juga merupakan pembelajaran yang memiliki manfaat yang lebih banyak dalam kehidupan sehari-hari.

Banyak orang yang memandang matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, akan tetapi semua orang wajib mempelajarinya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran yang mengatakan bahwasanya ketuntasan klasikal siswanya rendah pada materi penjumlahan dan pengurangan. Berkaitan dengan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti memiliki solusi terhadap masalah tersebut. Solusi yang digunakan untuk permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*. Penerapan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan siswa diharapkan menyukai pembelajaran matematika, selain tergugah minatnya.

Model pembelajaran *Make a Match* (Mencari pasangan) adalah permainan di mana pemain menggunakan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban atas pertanyaan yang disertakan pada kartu lain untuk menemukan pasangan (Wijendra, 2020). Siswa melihat kartu yang dibawa oleh teman sekelas mereka untuk melihat apakah mereka dapat menemukan solusi dari pertanyaan yang tercetak pada kartu mereka sendiri. Siswa dapat mendapatkan teman baru sekaligus memperoleh pemahaman tentang ide atau subjek melalui penggunaan strategi ini, yang merupakan salah satu dari banyak manfaat metode ini. Karena memberikan siswa kesempatan untuk terlibat dalam percakapan satu sama lain, pendekatan pembelajaran kooperatif yang dijelaskan di sini sangat cocok untuk tugas meningkatkan motivasi individu siswa. Dimungkinkan untuk membuat lingkungan belajar di kelas mirip dengan permainan; adanya persaingan antar siswa untuk mencari solusi permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran matematika, dan adanya reward agar siswa dapat belajar dalam suasana yang kondusif untuk bersenang-senang (Evita Wulandari et al., 2018). Disamping model pembelajaran *Make a Match* yang cocok digunakan untuk materi penjumlahan dan pengurangan, mengenai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan, serta melatih siswa untuk bersosialisasi terhadap sesama sehingga siswa tidak merasa bosan ketika memahami materi tersebut dan hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai dibandingkan dengan materi yang disampaikan oleh guru secara lisan.

Selain hal-hal yang sudah kita ketahui, masih ada hal lain yang perlu kita pelajari, seperti berbagai model pembelajaran, yang meliputi model pembelajaran discovery learning, model pembelajaran berbasis proyek, model pembelajaran kontekstual, model pembelajaran kooperatif, dan model pembelajaran discovery learning (Yazidi, 2013);(Nainggolan et al., 2021);(Hasyda & Djenawa, 2020) yang akan kita pelajari kali ini adalah model pembelajaran kooperatif yang dimana model pembelajaran kooperatif ini tidak menuntut peserta didik untuk individual melainkan membentuk suatu kelompok atau berpasangan untuk mencapai hasil

maksimal (Nurmasita M. Saahi, Dasa Ismaimuza, 2014) dan model pembelajaran kooperatif sendiri dibagi menjadi beberapa jenis yang salah satu nya akan kita pelajari sebagai berikut yaitu model *Make a Match*.

Untuk belajar disampaikan dalam akar kata Yunani dari kata matematika, yang dapat diterjemahkan sebagai *mathein* atau *Manthenein*. Ada juga kemungkinan bahwa kata tersebut memiliki hubungan dekat dengan bahasa Sanskerta, yaitu kata *medha* dan *widya*, yang masing-masing berarti "kecerdasan", "ditemukan", dan "kecerdasan" (Abarca, 2017). Sedangkan menurut James matematika adalah ilmu mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang mengandung logika dimana semua berhubungan satu sama lain dengan jumlah yang sama banyak terbagi menjadi 3 bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri (Abarca, 2017). Ruseffendi menjelaskan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalarnya) (Murdiana et al., (2020); Soesilo & Munthe, (2020). Alih-alih menempatkan penekanan pada temuan eksperimen atau pengamatan, matematika menempatkan penekanan pada tindakan yang terjadi dalam domain rasio (penalaran). Matematika adalah produk pemikiran manusia, yang dapat dipecah menjadi tiga kategori: konsep, proses, dan penalaran. Jadi berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berfikir (bernalarnya). Serta memiliki lambang-lambang matematika yang bersifat artifisial (Sugiyanti, 2018). Salah satu materi yang diajarkan pada matematika pada siswa kelas II adalah penjumlahan dan pengurangan. Gagasan penjumlahan adalah salah satu blok bangunan dasar matematika, dan anak-anak harus diajarkan sebelum pindah ke topik yang lebih maju. Menggunakan contoh-contoh dari kehidupan sehari-hari adalah strategi yang paling efektif untuk mengajar penambahan siswa SD pada tahap awal. Pada hakikatnya penjumlahan adalah penambahan dua atau lebih bilangan menjadi satu bilangan. Operasi penjumlahan pada dasarnya adalah aturan yang mengaitkan setiap pasang bilangan dengan bilangan yang lain. (Maulana et al., 2020)

Penelitian Hilimi, (2022) berjudul "penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan bilangan bulat di kelas VI SDN 6 Tolinggula", penelitian ini melihat bagaimana siswa di kelas VI SDN 6 Tolinggula dapat mengambil manfaat dari kerja sama belajar. Temuan penelitian ini mengarahkan peneliti pada kesimpulan bahwa siswa kelas VI SDN 6 Tolinggula memiliki pengetahuan yang lebih baik tentang konsep penjumlahan bilangan ketika digunakan teknik pembelajaran kooperatif yang dikenal dengan "membuat pertandingan". Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas rendah yang masih dalam tahap pengenalan dan pemahaman informasi penjumlahan dan pengurangan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas rendah. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan temuan-temuan yang positif, seperti penelitian-penelitian sebelumnya, sehingga dapat digunakan sebagai solusi dalam proses pembelajaran mata pelajaran penjumlahan dan pengurangan kelas II. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Yayuk & Fadhilah, (2016) berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Metode *Make a Match* pada Materi Pembelajaran Penjumlahan Pecahan Pada Siswa Kelas IV SDN Mancar 03", pemaparan ini diberikan di SDN Mancar 03. Temuan penelitian ini mengarahkan peneliti pada kesimpulan bahwa metode *Make a Match* apabila diterapkan pada pembelajaran mata pelajaran matematika dapat menghasilkan peningkatan hasil belajar. Jombang. Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian lainnya adalah di dalam kelas dan sumber daya yang digunakan untuk pengajaran. Kelas II digunakan untuk tujuan penyelidikan ini, dan subjek yang dibahas terdiri dari operasi aritmatika yang dilakukan pada bilangan bulat alami. Harapan dari penelitian ini adalah mendapatkan hasil yang positif seperti penelitian tersebut, agar bisa menjadi solusi dalam mengajarkan materi penjumlahan dan pengurangan di kelas II.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Jenis desain yang dipilih dalam penelitian ini adalah *non-equivalent control group design* (Slamet & Andhita, 2020); (Payadnya & Jayantika, 2018). Desain

penelitian mencakup dua kelompok, yang keduanya tidak dipilih secara acak: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mendapat perlakuan, sedangkan kelompok kontrol dijadikan pembanding. Sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Teknik ini dilakukan apabila jumlah populasi relatif kecil. Jadi, dalam penelitian ini jumlah sampel yang digunakan adalah anggota populasi yang dijadikan sampel yaitu seluruh siswa kelas II-B dan II-C SD Al Ikhlah Surabaya. Dalam penelitian ini, ada dua jenis variabel yang berbeda: variabel bebas (kadang-kadang disebut variabel pengendali), dan variabel terikat (dependen). Hasil belajar materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II SDN Al Ikhlah merupakan variabel terikat dalam penelitian ini. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Make a Match (Mencari pasangan), dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar materi tersebut.

Adapun rencana tindakan pada penelitian ini yakni dilaksanakan 1 kali di kelas eksperimen dan 1 kali di kelas kontrol. Tahap perencanaan merupakan tahap awal sebelum melakukan penelitian. Pada tahap ini penulis mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan saat akan melakukan penelitian. Seperti melakukan survei sekolah, menyusun proposal penelitian dan menyusun instrumen penelitian tes. Tahap berikutnya adalah tahap pelaksanaan yaitu menyerahkan proposal yang sudah disetujui serta surat izin penelitian kepada pihak sekolah untuk mendapatkan izin penelitian. Langkah kedua, yaitu melaksanakan dokumentasi, melibatkan meminta pihak sekolah untuk informasi tertentu yang dibutuhkan oleh peneliti. Informasi ini meliputi data hasil belajar siswa selama semester pertama serta data daftar siswa. sebagai acuan bahwa kelas kontrol dalam keadaan yang relatif homogen. Tahap yaitu pada pembelajaran, kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* (Mencari Pasangan), dimana prosedur pelaksanaannya sesuai dengan RPP sudah dibuat. Sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan yang biasa dilakukan oleh guru yaitu dengan menggunakan pembelajaran konvensional, dimana prosedur pelaksanaannya sesuai dengan RPP yang dibuat.

Ketika konten disajikan kepada siswa di kelas oleh instruktur, ini menandakan kesimpulan dari proses pembelajaran. Setelah itu, guru membagi kelas menjadi dua kelompok, yang ditetapkan sebagai kelompok A dan B, membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B, kemudian menginstruksikan siswa untuk mencocokkan kartu yang mereka miliki dengan kartu dari orang lain. kelompok berdasarkan soal dan jawaban yang tertera pada kartu yang telah disiapkan diberikan. Tidak lupa untuk menyampaikan batasan maksimum waktu, jika sudah menemukan pasangannya masing-masing, siswa melapor dan mempresentasikan, kegiatan dilakukan 2 kali putaran agar semua siswa dapat menemukan jawaban dari setiap kartu yang dimiliki, diakhir pembelajaran lakukan refleksi dan penilaian. Kedua kelompok diberi *posttest* pada akhir pembelajaran sebagai hasil belajar agar dapat menjawab tes yang diberikan guru. Perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat ikut serta dalam proses pembelajaran disebut sebagai hasil belajar. Perubahan tersebut meliputi domain kognitif, yang meliputi aspek-aspek seperti pengetahuan, pemahaman, aplikasi, penyelidikan, dan evaluasi.

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar tes yang telah divalidasi oleh dosen ahli bidang, guru kelas dan teman sejawat. Lembar tes yang digunakan dua kali tes yaitu *Pretest* dan *Posttest*. Analisis statistik inferensial yang digunakan untuk menguji hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah uji-t. Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil *pretest* (kemampuan awal siswa) dan *posttest* (hasil belajar siswa). alasan menggunakan uji-t adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* (Mencari Pasangan) terhadap hasil belajar siswa materi penjumlahan dan pengurangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian didapatkan dari pemberian instrumen soal *pretest* dan *posttest*. Instrumen soal akan diberikan kepada kelas eksperimen. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas II yang hanya diambil dua rombongan yaitu kelas II-B dan II-C yang berjumlah 40 siswa. Adapun yang akan digunakan sebagai kelas eksperimen adalah kelas II-B yang mendapatkan treatment dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match*.

Data yang diperoleh akan digunakan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make a Match* terhadap materi penjumlahan dan pengurangan. Dalam penelitian ini dilakukan pengolahan data kuantitatif dengan bantuan program Statistical Product and Service Solution (SPSS) 21-64 bit for windows.

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig
Pretest	Eksperimen	.939	20	.180
	Kontrol	.931	20	.124

  

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig
Posttest	Eksperimen	.941	20	.191
	Kontrol	.962	20	.312

Dapat disimpulkan berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari 2 kelas tersebut. Nilai rata-rata dari kelas eksperimen dan kelas kontrol akan disajikan dalam bentuk diagram untuk mengetahui perbandingannya dengan jelas. Signifikansi *pretest* tes Shapiro-Wilk untuk kelas eksperimen adalah 0,18 dan untuk kelas kontrol adalah 0,124 berdasarkan hasil pengujian statistik. Dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal karena signifikansi kelas eksperimen dan kelas kontrol  $> 0,05$ . Signifikansi tes Shapiro-Wilk pada *posttest* adalah 0,191 untuk kelas eksperimen, sedangkan signifikansi tes untuk kelas kontrol adalah 0,312. *Posttest* adalah tempat uji normalitas. Karena signifikansi kelas eksperimen dan kelas kontrol  $> 0,05$ , maka dimungkinkan untuk menarik kesimpulan bahwa data penelitian mengikuti distribusi normal.

Levene	df	df	Sig
Statistic	1	2	
.324	1	38	.574

  

Levene	df	df	Sig
Statistic	1	2	
.017	1	38	.961

Uji homogenitas keadaan awal dilakukan dengan memanfaatkan hasil *pretest* yang diperoleh baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. 574 merupakan nilai yang menunjukkan signifikansi hasil *pretest* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Signifikansi uji Shapiro-Wilk untuk kelompok eksperimen adalah 0,191, sedangkan signifikansi uji untuk kelompok kontrol adalah 0,312. Uji normalitas dilakukan pada data *posttest*. Karena signifikansi kelas eksperimen dan kelas kontrol  $> 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data penelitian beraturan.

Setelah memastikan bahwa data yang diperoleh dari temuan penelitian konsisten dan tersebar merata di seluruh spektrum, hipotesis penelitian diperiksa. Tujuan dari proses yang dikenal sebagai "menguji hipotesis" adalah untuk memastikan apakah hipotesis yang diajukan oleh peneliti itu benar atau tidak. Karena peneliti menggunakan dua kelompok, yang masing-masing berbeda satu sama lain, uji-t sampel independen adalah metode statistik yang dipilihnya untuk menganalisis data. Peneliti memeriksa data yang mereka kumpulkan menggunakan SPSS versi 21-64 bit untuk Windows.

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal Variances Assumed	.064	.802	2.766	38	.002	10.500	3.796	2.816	18.184
Equal Variances not Assumed			2.766	37.930	.002	10.500	3.796	2.815	18.185

Berdasarkan *Independent Sample T-test (posttest)*, H0 disetujui jika sig. (2-tailed) nilai lebih besar dari 0,05. Ha diabaikan, tetapi H0 diabaikan jika sig. (2-ekor) 0,05. aku akan menerimanya. Pendekatan pembelajaran Make a Match memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Al Ikhlah Surabaya untuk materi penjumlahan dan pengurangan, sesuai tabel di atas yang menunjukkan nilai sig. (2-tailed) nilai 0,002 0,05.

### Pembahasan

Menurut Ririantika et al., (2020) menjelaskan bahwa model Make a Match adalah strategi pembelajaran yang menantang siswa untuk memecahkan suatu masalah atau memecahkan sepasang masalah dalam waktu yang telah ditentukan. Wulandari, Suarni, & Renda (2018) berpendapat bahwa "Model pembelajaran *make a match* menekankan siswa untuk bekerja sama antar siswa lain dan dapat mengembangkan pengetahuan siswa melalui belajar sambil bermain". Tujuan model tersebut yaitu "Pendalaman materi, penggalan materi, dan sebagai selingan" (Fauhah & Rosy, 2021). Sedangkan menurut Huda model pembelajaran *Make a Match* adalah pembelajaran yang mengajarkan konseptual secara aktif, kreatif, efektif dan interaktif agar peserta didik dapat dengan mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan dan tidak merasa bosan (Wijendra, 2020).

Dari pendapat beberapa pakar yang telah diuraikan diatas maka dapat ditarik kesimpulannya bahwa pengertian model pembelajaran *Make a Match* adalah cara yang digunakan guru untuk memotivasi siswa

dalam belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan dengan membuat kartu berupa jawaban dan soal yang dibagikan dengan batasan waktu dan sebelum waktu berakhir siswa harus menemukan atau mencari pasangan yang cocok dengan kartu yang di bawahnya .

Kesimpulan yang didapat selaras dengan hasil yang diperoleh pada penelitian yang dilakukan oleh Hilimi, (2022) yang menyatakan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match, siswa kelas VI SDN 6 Tolinggula memiliki pengetahuan yang lebih baik tentang ide penjumlahan bilangan bulat. Hal ini dimaksudkan agar temuan penelitian ini, yang menunjukkan pengaruh yang menguntungkan pada materi pelajaran penjumlahan dan pengurangan, juga dapat diterapkan pada materi pelajaran perkalian dan pembagian.

Jika dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yayuk & Fadhilah, (2016) Hasil yang dicapai dengan judul peningkatan hasil belajar dengan memanfaatkan metode make a match pada materi penjumlahan pecahan pada siswa kelas IV SDN Mancar 3. Hal ini dimaksudkan agar penelitian ini memberikan pengaruh yang menguntungkan pada materi penjumlahan dan pengurangan, itu juga dapat diterapkan pada bahan pengurangan pecahan.

## KESIMPULAN

Siswa kelas II SD Al Ikhlas Surabaya diajarkan materi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan model pembelajaran Make a Match. Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan, serta hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa. Peneliti memberikan rekomendasi, salah satunya dalam melakukan penelitian yang sejenis, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan. Salah satu faktor tersebut adalah, ketika proses belajar mengajar berlangsung, sangat penting bagi seorang guru untuk berbicara dengan lantang agar siswa dapat memperhatikan. Ketika siswa bergiliran menukar kartu jawaban, pedoman harus diberikan sehingga model *Make a Match* dapat diterapkan tanpa hambatan. Hal ini dikarenakan model tersebut membutuhkan persiapan yang matang sebelum dapat diterapkan. Ide kedua adalah bahwa Model Pembelajaran *Make a Match* mungkin tidak berlaku untuk semua topik dan jenis konten. Ini adalah rekomendasi kedua. Oleh karena itu, pendidik dibekali dengan berbagai sumber belajar yang sesuai, sehingga pengetahuan peserta didik dapat diperluas dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abarca, R. M. (2017). Komparasi Hasil Belajar Matematika Menggunakan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Dengan Pembelajaran Konvensional Siswa Kelas Vii Smp Negeri 9 Merangin. *Pendidikan Matematika*, 2, 23–31.
- Amon, L., & Bustami, M. R. (2021). Implementation Of School-Based Management In Curriculum And Learning Processes: A Literatur Review. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah (Dikdasmen)*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31960/Dikdasmen-V1i1-1060>
- Evita Wulandari, K., Suarni, K., & Tanggu Renda, N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbasis Penilaian Portofolio Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Journal Of Education Action Research*, 2(3), 240. <https://doi.org/10.23887/Jear.V2i3.16261>
- Farozin, M., Kurniawan, L., & Irani, L. C. (2020). *The Role Of Guidance And Counseling In Character Education*. 462 (Isgc 2019), 112–116. <https://doi.org/10.2991/Assehr.K.200814.025>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 9(2), 321–334.
- Hasyda, S., & Djenawa, A. (2020). Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Picture And Picture* Bermedia *Mind*

- 9639 *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan pada Siswa Sekolah Dasar – Hery Setyawan*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4046>
- Map Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sosoal Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 696–706. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.414>
- Hilimi, H. R. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan Bilangan Bulat Di Kelas Vi Sdn 6 Tolinggula. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Martono, M. (2019). Improving Students Character Using Fairy Tales. *Jetl (Journal Of Education, Teaching And Learning)*, 4(1), 180. <https://doi.org/10.26737/jetl.v4i1.993>
- Maulana, I. M., Yaswinda, Y., & Nasution, N. (2020). Pengenalan Konsep Perkalian Menggunakan Media Rak Telur Rainbow Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.370>
- Murdiana, M., Jumri, R., & Damara, B. E. P. (2020). Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 152–160. <https://doi.org/10.33449/jpmr.v5i2.11450>
- Nainggolan, A. D., Sipayung, R. R., Barus, D. P., Sihombing, R. A., & Siahaan, K. W. A. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Bunyi. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 12(1). <https://doi.org/10.20527/quantum.v12i1.10272>
- Nurdin, E., Ma'aruf, A., Amir, Z., Risnawati, R., Noviarni, N., & Azmi, M. P. (2019). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Smk. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 87–98. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.18421>
- Nurmasita M. Saahi, Dasa Ismailmuza, M. I. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Perkalian Bilangan Bulat Di Kelas Iv Sdn 1 Nambo Dengan Menggunakan Metode Tutor Sebaya. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(12), 38–50.
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan Spss*. Deepublish.
- Ririantika, R., Usman, M., Aswadi, A., & Sakkir, G. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Tipe “Make A Match” Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Cakrawala Indonesia*, 5(1), 1–6.
- Slamet, R., & Andhita, H. A. (2020). Metode Riset Penelitian Kuantitatif. *Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model Addie. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243>
- Sugiyanti, S. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Membuat Skets Grafik Fungsi Aljabar Sederhana Pada Sistem Koordinat Kartesius Melalui Metode *Cooperatif Learning Jigsaw* Pada Siswa Kelas Viii F Smp Negeri 6 Sukoharjo Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(01), 175–186. <https://doi.org/10.29040/jie.v2i01.195>
- Suhendri, H. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran *Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemandirian Belajar. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 3(2).
- Wijendra, I. W. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 1(2), 240–246. <https://doi.org/10.23887/mpi.v1i2.30199>
- Yayuk, E., & Fadhilah, S. (2016). *Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Metode Make A Match Pada Materi Penjumlahan Pecahan Siswa Kelas Iv Sdn Mancar 03*.
- Yazidi, A. (2013). *Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan*, <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/paramurobi/article/view/531.2013.89-95>.