

Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Kantong Ajaib Di Kelas V SDN 60/II Muara Bungo

Ariska Dwi Lestari¹.Randi Eka Putra² Megawati³

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Corresponding Author: Ariska Dwi Lestari¹

e-mail: ariskadwilestari55@gmail.com¹ randiekaputra23@gmail.com² mega.uqi@gmail.com³

Published: September, 2026

ABSTRACT

Lestari, Ariska Dwi. 2026. "Improving Mathematics Learning Processes and Outcomes Using the "Make a Match" Learning Model Assisted by "Magic Pocket" Media in Grade V at SDN 60/II Muara Bungo". Skripsi. Muara Bungo: Universitas Muhammadiyah Muara Bungo.

This study was motivated by the poor quality of the mathematics learning process and outcomes among fifth-grade students at SD Negeri 60/II Muara Bungo. The study aimed to improve the mathematics learning process and student outcomes by utilizing "Magic Pocket" *Kantong Ajaib* media in conjunction with the "Make A Match" learning model.

This research was conducted as Classroom Action Research (CAR) spanning two cycles, with each cycle comprising the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were 22 fifth-grade students at SD Negeri 60/II Muara Bungo. Data were collected through observations of both the teacher's and students' activities, as well as through learning outcome tests; the data were subsequently analyzed using quantitative and qualitative descriptive analysis techniques.

The results indicate that the implementation of the "Make A Match" model successfully improved the mathematics learning process and student outcomes. 1) The teacher's instructional performance improved from 68% and 79% in Cycle I to 84% and 95% in Cycle II. Student learning outcomes also improved, rising from 36% and 59% in Cycle I to 77% and 91% in Cycle II. 2) The percentage of students achieving mastery increased from 73% in Cycle I to 82% in Cycle II. Thus, the implementation of the "Make A Match" model proved effective in enhancing the mathematics learning process and outcomes for fifth-grade students at SD Negeri 60/II Muara Bungo.

Keywords. Make A Match; Learning Process and Outcomes; Magic Pocket; Mathematics; Classroom Action Research; Grade V; Elementary School

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena menjadi sarana utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, setiap individu memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensi dirinya, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun karakter sehingga mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan di era globalisasi. Pendidikan juga berperan sebagai investasi jangka panjang bagi pembangunan suatu bangsa karena kualitas pendidikan yang baik akan menghasilkan generasi yang cerdas, kreatif, inovatif, serta memiliki daya saing tinggi. Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan menjadi salah satu prioritas utama dalam pembangunan nasional.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Definisi tersebut menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga mencakup pengembangan aspek afektif dan psikomotor sehingga peserta didik berkembang secara utuh. Menurut Annisa (2022), pendidikan merupakan proses pembentukan manusia yang dilakukan secara sadar melalui kegiatan pembelajaran, pelatihan, pembimbingan, dan pembinaan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan intelektual, emosional, sosial, dan spiritual peserta didik. Pendidikan menjadi proses yang berlangsung sepanjang hayat sehingga setiap individu memiliki kesempatan untuk terus belajar dan mengembangkan kompetensinya sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

Selanjutnya, Sultan Aji (2024) menjelaskan bahwa pendidikan tidak hanya berlangsung di lingkungan sekolah sebagai lembaga pendidikan formal, tetapi juga terjadi dalam lingkungan keluarga dan masyarakat sebagai pendidikan informal dan nonformal. Ketiga lingkungan tersebut memiliki peran yang saling melengkapi dalam membentuk karakter, sikap, nilai, serta keterampilan peserta didik. Oleh sebab itu, keberhasilan pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, sekolah, keluarga, dan masyarakat.

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari kurikulum yang menjadi pedoman dalam penyelenggaraan proses pembelajaran. Kurikulum merupakan seperangkat rencana mengenai tujuan, isi, bahan ajar, strategi pembelajaran, serta sistem penilaian yang digunakan sebagai acuan dalam mencapai tujuan pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran.

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan masyarakat, kurikulum di Indonesia mengalami berbagai perubahan. Saat ini pemerintah menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, fleksibilitas pembelajaran, serta penguatan kompetensi dan karakter sesuai Profil Pelajar Pancasila. Kurniawan dkk. (2024) menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, Kurikulum Merdeka mendorong peserta didik untuk lebih aktif, kreatif, kritis, kolaboratif, dan mampu memecahkan masalah sesuai dengan tuntutan abad ke-21.

Dalam implementasinya, Kurikulum Merdeka menuntut pendidik untuk menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran tidak lagi sekadar menyampaikan materi, tetapi harus mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam menemukan konsep, berdiskusi, bekerja sama, dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam Kurikulum Merdeka adalah matematika. Matematika merupakan ilmu dasar yang mendukung perkembangan berbagai disiplin ilmu pengetahuan dan teknologi. Melalui pembelajaran matematika, peserta didik dilatih untuk berpikir logis, sistematis, analitis, kritis, kreatif, serta mampu menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Anitra (2021) menjelaskan bahwa matematika bukan hanya sekadar kegiatan menghitung, melainkan proses memahami konsep-konsep yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus dirancang sedemikian rupa agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Namun demikian, matematika masih menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik sekolah dasar. Banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar, keaktifan belajar, dan hasil belajar. Kondisi tersebut sering kali disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi oleh pendidik, penggunaan metode ceramah yang monoton, serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep matematika secara konkret.

Menurut Rusman (2022), pembelajaran yang efektif harus mampu menciptakan interaksi yang aktif antara pendidik dan peserta didik melalui penggunaan model pembelajaran yang inovatif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang aktif akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih bermakna.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari dua aspek, yaitu proses belajar dan hasil belajar. Proses belajar menggambarkan tingkat keterlibatan peserta didik selama mengikuti pembelajaran, sedangkan hasil belajar menunjukkan tingkat penguasaan kompetensi yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Untari dan Susanto (2022), hasil belajar merupakan perubahan kemampuan peserta didik yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai akibat dari pengalaman belajar. Nainggolan dkk. (2021) juga menyatakan bahwa hasil belajar merupakan indikator keberhasilan pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Meri Eriani, S.Pd selaku wali kelas V dan observasi awal pembelajaran matematika yang dilakukan pada tanggal 20-24 Juli 2026 di SD Negeri 60/II Muara Bungo, menunjukkan bahwa diketahui bahwa proses pembelajaran matematika belum berlangsung secara optimal. Pembelajaran masih didominasi oleh pendidik melalui metode ceramah sehingga peserta didik kurang memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, bertanya, maupun mengemukakan pendapat. Penggunaan model pembelajaran yang inovatif masih terbatas dan media pembelajaran yang digunakan belum mampu menarik perhatian peserta didik sehingga pembelajaran terasa monoton.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kualitas proses pembelajaran. Peserta didik terlihat kurang aktif selama mengikuti pembelajaran, kurang berani menyampaikan pendapat, kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan masih kesulitan bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika masih rendah. Sebagian besar peserta didik menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga mereka cenderung pasif ketika pembelajaran berlangsung.

Permasalahan tersebut juga berdampak pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal, masih terdapat banyak peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Peserta didik cenderung hanya belajar ketika akan menghadapi ulangan, mudah menyerah ketika menemukan soal yang sulit, kurang mampu memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak, serta memiliki rasa tanggung jawab yang masih rendah terhadap tugas kelompok. Permasalahan tersebut didukung dengan proses belajar yang kurang efektif sehingga hasil belajar matematika pada peserta didik kelas V yang masih kurang optimal, peserta didik cenderung hanya mempersiapkan diri ketika akan menghadapi ulangan, mudah putus asa saat menemui kesulitan, dan memiliki pandangan negatif terhadap pelajaran, seperti merasa jenuh atau menganggap proses belajar tidak bermakna. Berikut daftar nilai observasi peserta didik kelas V SD Negeri 60/II Muara Bungo sebagai berikut:

Tabel 1.1

Daftar Nilai Ujian Tengah Semester Matematika Peserta Didik

No.	Nama peserta didik	Nilai	KKTP	Keterangan
1	AGS	40	75	TIDAK TUNTAS
2	AHP	20	75	TIDAK TUNTAS
3	AN	80	75	TUNTAS
4	AKA	100	75	TUNTAS
5	BA	100	75	TUNTAS
6	DW	40	75	TIDAK TUNTAS
7	DAR	100	75	TUNTAS
8	FAK	40	75	TIDAK TUNTAS
9	FAP	60	75	TIDAK TUNTAS
10	GMB	20	75	TIDAK TUNTAS
11	JA	20	75	TIDAK TUNTAS

12	KAK	20	75	TIDAK TUNTAS
No.	Nama peserta didik	Nilai	KKTP	Keterangan
13	KP	80	75	TUNTAS
14	KH	20	75	TIDAK TUNTAS
15	MB	40	75	TIDAK TUNTAS
16	MNL	40	75	TIDAK TUNTAS
17	MALF	20	75	TIDAK TUNTAS
18	MN	20	75	TIDAK TUNTAS
19	RA	20	75	TIDAK TUNTAS
20	RAM	20	75	TIDAK TUNTAS
21	ZKP	100	75	TUNTAS
22	MH	20	75	TIDAK TUNTAS
Sudah Memenuhi KKTP				6 (27,27%)
Belum Memenuhi KKTP				16 (72,73%)
Rata-rata				43,63%

Sumber: Wali KELAS V SD Negeri 60/II Muara Bungo

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran Matematika kelas V masih dikatakan katagori rendah, hasil pembelajaran Matematika masih dibawah standar KKTP SD Negeri 60/II Muara Bungo. Peserta didik kelas V berjumlah 22 orang peserta didik yang mencapai Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) hanya 6 orang, sedangkan peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) ada 16 orang peserta didik, yang masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Jika dihitung presentase dari keseluruhan peserta didik, 27,27% mendapatkan nilai diatas KKTP, dan 72,73% mendapatkan nilai dibawah KKTP. Pendidik juga kurang dalam memanfaatkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik. Seperti yang diketahui bahwa salah satu cara untuk menarik perhatian peserta didik agar senang terhadap matematika dan mendapatkan pengalaman yang optimal dari pembelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran dan pemanfaatan model pembelajaran dengan baik dan sesuai akan memudahkan pendidik untuk mencapai hasil belajar matematika yang baik.

Penerapan model pembelajaran mampu memudahkan pendidik dalam mengomunikasikan materi pelajaran kepada peserta didik (Ardiyanti, 2021). Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Make A Match*. Seperti yang diungkapkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Harefa (2020) bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik, menghindari kejenuhan pada peserta didik, proses pembelajaran lebih menarik, dan sebagian besar peserta didik lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Putri & Pranata (2022) juga mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* memberikan pengaruh yang tinggi terhadap kemampuan berhitung peserta didik. Konsep pembelajaran yang variatif membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam menerima materi pada proses pembelajaran. Sehingga, hal ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang menjadikan meningkatnya pula kemampuan berhitung peserta didik.

Model pembelajaran *make a match* sangat efektif diterapkan karena dapat melatih peserta didik dalam mencari pasangan dari kartu jawaban dan soal yang mereka dapatkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Saputro dan Khabdila (2024) yang menyatakan model pembelajaran *make a match* adalah peserta didik diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Karena dengan model pembelajran *make a match* peserta didik akan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran *make a match* peserta didik mendapatkan satu buah kartu, peserta didik memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang, setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu cocok dengan kartunya dalam batasan waktu, setelah waktu habis kartu akan kembali dikocok kemudian dibagikan kepada peserta didik. Model pembelajaran *make a match* mengaktifkan peserta didik dengan cara peserta didik menemukan

sendiri jawaban dari soal yang di bawa teman lain dan peserta didik juga dituntut untuk aktif dalam pembelajaran dan menentukan jawaban yang tepat (Aliputri, 2018: 72). Sehingga, melalui model pembelajaran *make a match* peserta didik dapat menemukan jawaban atau pertanyaan dari kartu yang didapat yang nantinya akan dibahas secara bersama-sama.

Dengan demikian peserta didik dapat menyampaikan kesulitan atau permasalahan yang mereka alami dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan model pembelajaran *make a match* pendidik dapat melatih kesiapan peserta didik dalam menyelesaikan dan menanggapi suatu pertanyaan atau masalah. Walaupun begitu, model pembelajaran *make a match* juga memiliki kelemahan seperti memerlukan waktu yang lama dalam penerapan model pembelajaran ini.

Model pembelajaran *make a match* memiliki kelebihan dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain. Menurut Fauhah (2021) adapun kelebihan dari model pembelajaran *make a match* yaitu (1) suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran, (2) kerja sama antar sesama peserta didik terwujud dengan dinamis, dan (3) munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh peserta didik. Aliputri (2018: 75) menyatakan, Hasil belajar dapat meningkat terjadi setelah pendidik menerapkan model pembelajaran *Make A Match*, dimana model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur permainan didalamnya yaitu saat mencari pasangan dari jawaban dalam kartu. Sehingga peserta didik akan lebih bekerja sama, lebih aktif dan tidak pasif dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran *make a match* dapat dipadukan dengan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sering dijadikan alternatif untuk mengatasi kejenuhan belajar peserta didik. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar Nurseto (Mashuri, 2019). Media pembelajaran adalah bahan belajar yang dapat membantu pendidik dalam memperkaya wawasan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar dalam materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik sehingga mudah dipahami. Salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi belajar adalah tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2023). Selanjutnya menurut Hamka dalam Nurfadhillah (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Maka dari itu untuk mengatasi masalah dan hambatan dalam pembelajaran, perlu adanya media pembelajaran untuk membangkitkan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Salah satunya dengan menggunakan media kantong ajaib.

Menurut Harfiyah (2024) Media kantong ajaib adalah sebuah media yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Media kantong ajaib adalah media pembelajaran yang menggunakan benda atau kartu edukatif dalam kantong tertutup, yang bertujuan untuk menarik minat peserta didik dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Media ini dirancang agar peserta didik belajar dengan cara menyenangkan dan melibatkan mereka dalam proses eksplorasi yang memicu keterampilan berpikir dan motorik peserta didik (Danis dkk., 2023). Kantong Ajaib adalah kantong yang berisi berbagai objek atau alat bantu seperti kancing, biji-bijian, atau benda-benda kecil lainnya yang dapat digunakan peserta didik untuk memvisualisasikan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Media ini memungkinkan peserta didik untuk secara langsung memanipulasi objek, sehingga mempermudah mereka dalam memahami konsep-konsep matematika yang abstrak (Mappapoleonro dan Yuni, 2024).

Berdasarkan penelitian yang sudah relevan oleh Saputra (2025) dengan judul “Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Melalui Model Pembelajaran *Make a Match* di Kelas V SDN 064/II Perumnas I”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan dan partisipasi peserta didik, dengan suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Proses dan hasil belajar peserta didik juga meningkat dari 27,78% pada kondisi awal menjadi 66,67% pada siklus pertama, dan meningkat lebih lanjut menjadi 88,89% pada siklus kedua. Dengan demikian, model *Make a Match* terbukti efektif dalam meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik. Sebagai penulis bisa mendeksripsikan bagaimana penerapan pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match* yang bisa mengubah pemahaman peserta didik dari yang tidak paham materi menjadi paham dengan

materi tidak hanya dengan mendengar dan membaca. Dalam penelitian tersebut juga menemukan masalah, yaitu ketika pendidik hanya menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan sistem pembelajaran *Teacher centered* tanpa melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, mereka tidak akan sepenuhnya memahami materi. Menggunakan sistem pembelajaran *Teacher centered* saja dapat membuat peserta didik merasa bosan, yang berujung pada kurangnya semangat belajar dan hasil yang tidak memuaskan.

Berdasarkan penjabaran latar belakang tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul “Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Kantong Ajaib Di Kelas V SDN 60/II Muara Bungo”

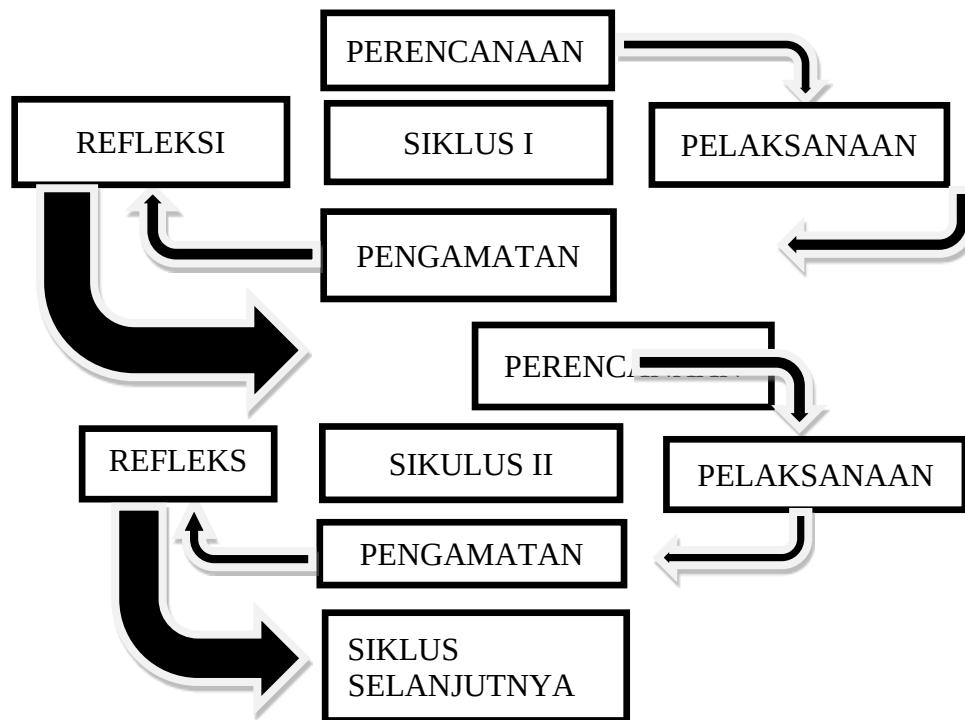
METODE

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) atau disingkat PTK. Menurut Motos (2022) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan dalam kelas dengan tujuan untuk mengetahui dampak atau akibat dari tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut. Penelitian tindakan kelas adalah bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik sendiri dengan hasil yang dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan kurikulum, pengembangan sekolah, dan pengembangan keahlian mengajar McNiff dalam Asrini, dkk (2021) menyatakan bahwa PTK atau penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh pendidik bertujuan untuk meningkatkan proses dan kualitas hasil pembelajaran di dalam kelas sesuai dengan situasi nyata yang dihadapi oleh pendidik.

Menurut Arikunto (2019), mendefinisikan PTK merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh pendidik dengan tujuan dapat memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. PTK berfokus pada pengajaran dan pembelajaran yang berlangsung di kelas. Penelitian ini terdiri dari beberapa siklus sampai tujuan pembelajaran dapat tercapai”.

Berdasarkan pendapat para ahli peneliti menyimpulkan bahwa PTK adalah proses penelitian yang dilakukan oleh pendidik di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan cara melakukan berbagai tindakan terencana dalam situasi yang nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perilaku tersebut dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai seorang pendidik sehingga aktivitas dan hasil belajar peserta didik meningkat dan tujuan pembelajaran tercapai.

Sebagaimana yang kita ketahui bahwa PTK terdiri atas rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang, empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Langkah-langkah secara lengkap prosedur penelitian dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Sumber: Arikunto (2019)

Gambar 2.2 Penelitian Tindakan Kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi dan tes hasil belajar dapat diketahui bahwa model *Make A Match* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pelajaran Matematika. Proses belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku ke arah yang lebih baik yang terjadi mungkin tidak tampak secara langsung karena bersifat relatif permanen dengan menggunakan model *Make A Match* dapat menjadikan peserta didik lebih aktif, dapat menumbuhkan kerja sama, berikir secara kritis, dan kemampuan dalam berteman lebih meningkat.

1. Peningkatan Proses Belajar Matematika Menggunakan *Model Make A Match* Berbantuan Media Kantong ajaib

a. Pengamatan Lembar Proses Pendidik

Berdasarkan data hasil observasi pendidik mengajar persiklus mengalami peningkatan. Hasil pengamatan terhadap proses pendidik menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I, masih terdapat beberapa indikator yang belum terlaksana secara optimal, seperti pengelolaan waktu pembelajaran, pemberian motivasi dan penguatan kepada peserta didik, pengondisian kelas saat pelaksanaan permainan (*games*), serta bimbingan kepada setiap kelompok ketika mengikuti mencocokkan kartu. Kondisi tersebut disebabkan karena pendidik masih beradaptasi dengan penerapan sintaks model *Make A Match* yang dipadukan dengan media kantong ajaib. Akibatnya, beberapa tahapan pembelajaran belum berjalan secara maksimal sehingga keterlibatan peserta didik belum merata.

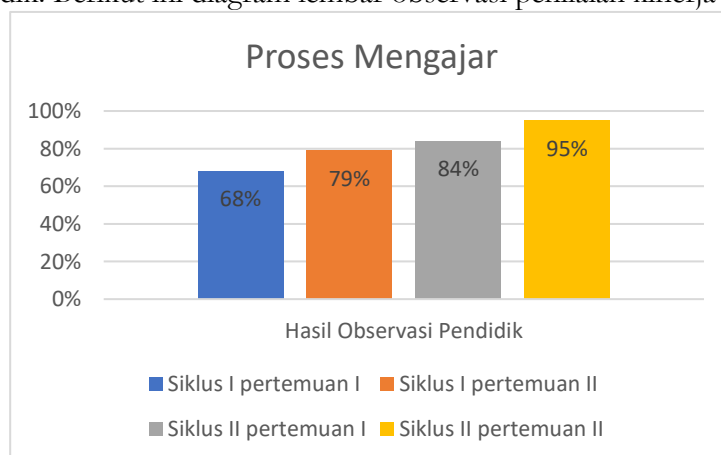
Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, pendidik melakukan berbagai perbaikan pada siklus II, antara lain menyampaikan tujuan pembelajaran secara lebih jelas, memberikan petunjuk penggunaan media kantong ajaib sebelum kegiatan dimulai, mengelola waktu secara lebih efektif, meningkatkan bimbingan kepada setiap kelompok, memberikan penguatan dan penghargaan kepada peserta didik, serta memastikan seluruh tahapan model *Make A Match* terlaksana sesuai sintaks. Perbaikan tersebut berdampak pada meningkatnya skor observasi proses pendidik dan terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, terarah, serta menyenangkan.

Peningkatan proses pendidik tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh model yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan pendidik dalam merencanakan, melaksanakan, mengelola kelas, menggunakan media, serta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran. Pendidik yang mampu melaksanakan setiap tahapan pembelajaran secara sistematis akan lebih mudah menciptakan pembelajaran yang efektif dan berpusat pada peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian tentang standar proses pembelajaran matematika yang menunjukkan bahwa keterlaksanaan setiap tahapan pembelajaran menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar.

Penggunaan model *Make A Match* juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas proses mengajar pendidik. Dalam model ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang mengorganisasi pembelajaran, membimbing diskusi kelompok, mengelola permainan, memimpin mencocokkan kartu, serta memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik. Apabila setiap sintaks diterapkan secara konsisten, maka pembelajaran menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan mampu meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses belajar. Penelitian mengenai pembelajaran kooperatif tipe menunjukkan bahwa penerapan sintaks yang tepat dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Media kantong ajaib turut mendukung peningkatan proses pendidik karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Media tersebut membantu pendidik menyampaikan materi secara konkret, meningkatkan perhatian peserta didik, serta mempermudah pengelolaan aktivitas permainan dan mencocokkan kartu. Pembelajaran yang memanfaatkan media yang menarik juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas pendidik dalam merancang pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna.

Peningkatan proses pendidik dari siklus I ke siklus II membuktikan bahwa kegiatan refleksi dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Setiap kekurangan yang ditemukan pada siklus sebelumnya menjadi dasar bagi pendidik untuk memperbaiki strategi mengajar sehingga seluruh indikator observasi dapat tercapai pada siklus berikutnya. Dengan meningkatnya kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran menggunakan model *Make A Match* berbantu media kantong ajaib, proses belajar menjadi lebih efektif, peserta didik lebih aktif berpartisipasi, dan tujuan pembelajaran matematika dapat tercapai sesuai indikator keberhasilan penelitian.

Hal ini dikarenakan pendidik melakukan evaluasi di setiap selesai pembelajaran, sehingga pendidik dapat melakukan perbaikan. Hasil penelitian ini memperkuat pendapat para ahli bahwa kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kompetensi pedagogik pendidik dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran secara berkesinambungan. Pendidik yang mampu mengembangkan strategi pembelajaran inovatif dan memanfaatkan media secara tepat akan menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik. Berikut ini diagram lembar observasi penilaian kinerja pendidik persiklus.



Gambar 4.1 Grafik Hasil Observasi Pendidik

Dari gambar 4.1 grafik hasil observasi pendidik maka dapat disimpulkan proses pendidik melalui model *Make A Match* pada siklus mengalami peningkatan yang baik. Hasil penelitian yang peneliti telah lakukan dengan model *Make A Match* ternyata terdapat kelebihan diantaranya penggunaan media kantong ajaib memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran, yaitu dapat meningkatkan keaktifan, dan antusiasme peserta didik. Media ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, serta mendorong peserta didik untuk bekerja sama dan berkompetisi secara positif. Dalam penerapan model , kantong ajaib membantu membuat kegiatan permainan dan mencocokkan kartu menjadi lebih menarik sehingga peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Yang awalnya peserta didik seperti acuh tak acuh kemudian pendidik mengevaluasi diri dengan memperbaiki setiap kesalahan yang terdapat pada setiap pertemuan. Dimana model *Make A Match* ini memperagakan suatu media pembelajaran, dan nyatanya peserta didik lebih fokus terhadap media yang peneliti peragakan. Bahkan proses pembelajaran lebih terarah. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan pendapat Elihami (2021) yang menyatakan bahwa model *Make A Match* dapat membuat pendidik lebih mudah dalam menjelaskan materi dengan memberi praktik sehingga peserta didik tidak memahami materi secara kata-kata saja, dan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran, maka hal ini membuat keterampilan sosial peserta didik meningkat, dan suasana dalam belajar gembira, serta membuat peserta didik termotivasi dalam belajar dan hasil belajar yang di inginkan dapat terwujud.

Hasil penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa peningkatan kualitas proses pendidik menjadi salah satu faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran. Penelitian oleh Fauzi (2024) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif yang memadukan Jigsaw, *Numbered Heads Together (NHT)*, dan *Make A Match* mampu meningkatkan aktivitas pendidik pada setiap siklus pembelajaran. Peningkatan aktivitas pendidik tersebut berdampak pada meningkatnya aktivitas belajar peserta didik karena pendidik semakin terampil dalam mengelola kelas, memberikan bimbingan, serta melaksanakan setiap tahapan pembelajaran secara sistematis.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Utami (2024) yang menerapkan model *Make A Match* dalam Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan tidak hanya ditentukan oleh keaktifan peserta didik, tetapi juga oleh kemampuan pendidik dalam melaksanakan tahapan penyajian materi, pembentukan tim, permainan, mencocokkan kartu, dan pemberian penghargaan secara konsisten. Semakin baik keterlaksanaan sintaks oleh pendidik, semakin baik pula proses pembelajaran yang berlangsung.

Selain itu, penelitian Darmadi dkk. (2024) menjelaskan bahwa keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas sangat dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam melakukan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi secara berkelanjutan. Melalui kegiatan refleksi, pendidik dapat memperbaiki kekurangan pada setiap siklus sehingga kualitas proses pembelajaran terus meningkat.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu tersebut, hasil penelitian ini memiliki kesesuaian, yaitu proses pendidik mengalami peningkatan setelah menerapkan model *Make A Match* berbantuan media kantong ajaib. Pendidik menjadi lebih terampil dalam mengelola pembelajaran, mengondisikan kelas, membimbing diskusi kelompok, mengarahkan pelaksanaan permainan dan mencocokkan kartu, serta memberikan motivasi dan penghargaan kepada peserta didik. Peningkatan kualitas proses pendidik tersebut turut berkontribusi terhadap meningkatnya proses dan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 60/II Muara Bungo.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan dalam II siklus dengan menggunakan model *Make A Match* pada pembelajaran Matematika kelas V tahun ajaran 2026 maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

Penerapan model *Make A Match* berbantuan media kantong ajaib dapat meningkatkan proses belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika kelas V SD Negeri 60/II Muara Bungo. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, keberanian mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan, kerja sama dalam kelompok, partisipasi selama kegiatan mencari pasangan dan mencocokkan kartu, serta antusiasme peserta didik

dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, rumusan masalah pertama dan tujuan penelitian pertama telah tercapai.

Penerapan model *Make A Match* berbantuan media kantong ajaib dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika kelas V SD Negeri 60/II Muara Bungo. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai hasil belajar optimal karena perbedaan kemampuan awal, kepercayaan diri, dan partisipasi dalam pembelajaran, secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Make A Match* berbantuan media kantong ajaib efektif dalam meningkatkan proses dan hasil belajar Matematika peserta didik kelas V SD Negeri 60/II Muara Bungo.

REFERENSI

- Aliputri. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantu Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* Vol. 2 No. 1A
- Amaliyah, N. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan motivasi terhadap hasil belajar IPS peserta didik di sekolah dasar. *Socioedu Journal (Pendidikan, Sosial, Humaniora)*, 3(1), 108–122. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.33>
- Anitra, R. (2021). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia), 6(1), 8–12. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v6i1.2311>
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Arikunto, S. (2019). prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Ashar, S. (2023). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match. *Paedagogie*, 18(1), 59–70. DOI: 10.31603/paedagogie.v18i1.8641
- Asrini. (2021). Strategi peningkatan kualitas proses pembelajaran melalui model problem based instruction. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 142–148. <https://doi.org/10.46838/jbic.v2i2.114>
- Ayuni, A., Nuwa, I., Qondias, D., Kaka, P. W., & Yosefa, E. (2025). *Penerapan Media Kantong Ajaib untuk Meningkatkan Aktivitas dan Konsep Operasi Aritmatika pada Peserta didik Sekolah Dasar*. 5(9). <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i9.2025.6>
- Damayanti, A. D. P., Ritauw, S. P., & Mahananingtyas, E. (2024). Make a Match Learning Model to Improve Social Studies Learning Outcomes of Class V Students of SD Kartika XIII-1 Ambon. *Indonesian Journal of Educational Development*, 5(2), 173–182. DOI: 10.59672/ijed.v5i2.3869
- Danil, M., Yulia, & Hasnah. (2022). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar di Kabupaten Wajo*. PINISI Journal of Education, 2(5), 165–175.
- Fauhah, H. (2021). *Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Peserta didik Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar 9*, 321–334.
- Fidayani, S. (2018). Penggunaan Media Kantong Ajaib untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Nur Mishqi Kabupaten Aceh Besar. In *Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 3, Issue 1).
- Gosachi, I. M. A., & Japa, I. G. N. (2020). *Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar*

Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, 3(2), 152–163. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25260>

- Haluan, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talk Think Write (Ttw) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi Peserta didik Kelas X Sma Negeri 7 Kota Bengkulu. *Jurnal BIOEDUSCIENTIFIC*, 2(1), 30–39. <https://doi.org/10.36085/bioeduscientific.v2i1.1479>
- Harefa, D. (2020). *Perkembangan Belajar Sains dalam Model Pembelajaran*. CV Kekata Group.
- Harfiah, N., & Makassar, K. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Kantong Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B Di Tk Islam Nurul Harfiah Kota Makassar*
- 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. DOI: 10.31949/educatio.v9i3.5038
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). *Analisis Model-model Pembelajaran*. Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Kurniawan, B., Rahmawati, F. P., & Ghufro, A. (2024). Dinamika Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur Sistematis. *Idependidik: Jurnal Karya Ilmiah Pendidik*, 9(3), 1672–1678. <https://doi.org/10.51169/idependidik.v9i3.1229>
- Maiyolanda, A., dkk. (2025). The Application of the "Make a Match" Model to Improve Indonesian Language Learning Outcomes for Elementary School Students. *TOFEDU*. DOI: 10.61445/tofedu.v4i3.422
- Mandagi, Mieke. (2020). *Inovasi Pembelajaran Di Pendidikan Tinggi*. Yogyakarta: DEEPUBLISH. 2020.
- Mappapoleonro, A. M., & Yuni, Y. (2024). *Implementasi media kantong ajaib: Memahami bangun datar pada anak usia dini*. *Jurnal Cerlang PG PAUD*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.37640/jcpaud.v1i1.1900>
- Megawati, Patimah, S., Hidayat, P. W., & Putra, R. E. (2023). Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Problem Based Learning Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(2), 497–510. <https://doi.org/10.52060/mp.v8i2.1499>
- Motoh, T. C. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Peserta didik Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 1(1), 1–17.
- Mucholladum, M. W. (2022). *Penerapan Model Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Peserta didik Kelas V*. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 134–142. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.48>
- Na'im, Z., & Ahsani, E. L. F. (2021). *Teori dan aplikasi pembelajaran era 4.0*. Penerbit Adab
- Nainggolan, V. A., Simarmata, E. J., & Silaban, P. J. (2021). *Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Tema Lingkungan Sahabat Kita di Kelas V SD*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(2), 126–134.
- Nengsih, Fuju. (2018). Penerapan Strategi Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal PAJAR*. Vol.2. No.3. 2018.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., Sifa, U. N., & Tangerang, U. M. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JPIS)*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/1325>
- Nurfaizah, S., & Oktavia, P. (2020). Proses Pembelajaran Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam*

- Oktaviani, D. L., Sumardi, S., & Nugraha, A. (2020). Pengembangan media kantong ajaib Nusantara pada materi keragaman pakaian adat di Indonesia untuk KELAS V SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar*, 7(4), 145–153. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/26462>
- Purwaningsih, P. (2022). Peningkatan hasil belajar melalui media Wordwall. *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 2(4), 422–427.
- Putri Lubis, N. A., Basri, A., & Sari, S. P. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa di Nida Suksasat Islamic Principle School. *Tarbiatuna*, 4(2), 366–373. DOI: 10.47467/tarbiatuna.v4i2.1276
- Putri, S. A., & Pranata, K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1002–1010. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2762>
- Ramadhani, S., Saragih, S., & Fauzi, A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berdasarkan Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Self-Efficacy Peserta didik. *Paradikma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 53–67. <https://doi.org/10.24114/paradikma.v13i1.22947>
- Rifai, A., & Shelfiana, V. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Peserta didik Sekolah Dasar Juntinyuat Indramayu. *Primary: Jurnal Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar*, 11(2), 643–651. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i2.8856>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar pada Peserta didik. *OSF Preprints*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>
- Salsabiila, S. A., Mulyani, S., & Caturiasari, J. (2023). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD. *Al Qodiri*, 21(2), 814–823. DOI: 10.53515/qodiri.2023.21.2.814-823
- Sanjaya, H., Misdalina, & Suryani, I. (2023). Analisis faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS KELAS V SD Negeri 1 Sunggutan. *Journal on Education*, 5(3), 7674–7682. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1550>
- Saputra, A. D., & Hidayat, P. W. (2025). Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Melalui Model Pembelajaran Make a Match di Kelas V SDN 064 / II Perumnas I. 2(1), 14–20.
- Saputro, H. B., & Khabdila, H. R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Pada Operasi Hitung Bilangan Pecahan Peserta didik SD. 08, 1162–1172.
- Sari, S. P. (2020). Penggunaan Metode Make a Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EJoES*. DOI: 10.30596/ejoes.v1i1.4554
- Seran, E. Y., Deda, Y. N., & Nita, C. I. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). Model pembelajaran kooperatif. *Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia*. rcipress.rcipublisher.org
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. 2(2), 215–226.

- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sukatin, S., Nuri, L., Naddir, M. Y., Sari, S. N. I., & Y, W. I. (2022). Teori Belajar dan Strategi Pembelajaran. *Journal of Social Research*, 1(8), 916–921. <https://doi.org/10.55324/josr.v1i8.187>
- Sucahyo, M. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Make a Match di Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia*. DOI: 10.20961/jkc.v10i2.65659
- Sumarsono, S., Hidayat, D., Kusuma, A. P., & Rahmawati, I. (2020). *Belajar dan Pembelajaran di Era Milenial*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sultan aji, J. (2024). *PENDIDIK DALAM PERSPEKTIF IIMAM AL GHAZALI DAN RELEVANSINYA DI ERA SOCIETY 5 . 0 UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda , Indonesia PENDAHULUAN Definisi pendidikan dalam arti luas adalah hidup , artinya bahwa pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar*. 11(1), 174–193.
- Untari, E., & Susanto, D. (2022). *Eksperimentasi Model Pembelajaran Make A Match (MM) dan Two Stay Two Stray (TSTS) Ditinjau dari Kecerdasan Emosional (EQ)*. DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial, 3(2), 44–50. <https://doi.org/10.53299/diksi.v3i2.201>
- Yuliana Susa. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta didik. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Yulistina, R. (2020). Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Ruang Kelas 1 SDN 2 Pangkalan. *SHES*. DOI: 10.20961/shes.v3i3.57022