

## Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Make A Match* Berbantu Kartu Domino KELAS III SDN 208/II Sumber Harapan

Ervian Okta Dwi Putra<sup>1</sup>, Nurlev Avana<sup>2</sup>, Aldino<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Corresponding Author: Ervian Okta Dwi Putra

e-mail: [sutransuswara@gmail.com](mailto:sutransuswara@gmail.com), [randiekaputra23@gmail.com](mailto:randiekaputra23@gmail.com), [apriiizan87@gmail.com](mailto:apriiizan87@gmail.com)

Published: September, 2026

---

### ABSTRACT

*This study aims to describe the improvement of the mathematics learning process and learning outcomes of Grade III students at SDN 208/II Sumber Harapan through the implementation of the Make A Match learning model assisted by domino card media. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, with each cycle consisting of four main stages: planning, acting, observing, and reflecting. The subjects of this study were all 13 Grade III students at SDN 208/II Sumber Harapan in the 2025/2026 academic year, consisting of 8 male students and 5 female students. The data were collected using observation techniques (teacher and student observation sheets), written tests consisting of essay questions at the end of each cycle, and documentation. The results showed a significant improvement in both the learning process and learning outcomes. In the learning process, the average observation score of teacher performance increased from 70% in Cycle I (64% in meeting 1 and 75% in meeting 2) to 87.5% in Cycle II (82% in meeting 1 and 92.8% in meeting 2). Meanwhile, the average observation score of student activity increased from 38% in Cycle I (23% in meeting 1 and 54% in meeting 2) to 77% in Cycle II (69% in meeting 1 and 84% in meeting 2). In terms of learning outcomes, the classical mastery percentage based on the Learning Objective Mastery Criteria (KKTP  $\geq 80$ ) increased from 54% (7 students) with a class average of 69.8 in Cycle I to 85% (11 students) with a class average of 86.15 in Cycle II. Based on these findings, it can be concluded that the implementation of the Make A Match learning model assisted by domino card media is effective in improving the mathematics learning process and learning outcomes for Grade III students at SDN 208/II Sumber Harapan.*

**Keyword:** *Make A Match, Domino Cards, Learning Process, Learning Outcomes, Elementary School Mathematics.*

© 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

Landasan Pendidikan merupakan pijakan konsep yang menjadi dasar dalam merancang, melaksanakan dan memulai proses pembelajaran secara terarah. Landasan Pendidikan ini adalah hakikat manusia sebagai makhluk pembelajaran, situasi, proses, perubahan sosial, aliran pelaksanaa, hingga permasalahan-permasalahan Pendidikan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata didik yang diberi awalan pe- dan akhiran -an, sehingga membentuk makna proses atau cara dalam mendidik. Dengan hal tersebut cara dalam mendidik merupakan rangkaian upaya sadar yang dilakukan pendidik untuk membimbing peserta didik melalui proses pembelajaran yang terarah, bermakna, dan berkesinambungan. Mendidik tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mencakup pembentukan sikap, pengembangan keterampilan, serta penanaman nilai-nilai karakter yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Proses ini menuntut pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, melibatkan peserta didik secara aktif, serta menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Sejalan dengan hal tersebut bahwa kegiatan mendidik harus dirancang untuk mendorong perkembangan kompetensi peserta didik secara menyeluruh, meliputi aspek pengetahuan, keterampilan,

dan karakter, sehingga pembelajaran tidak bersifat satu arah, melainkan interaktif dan berpusat pada peserta didik (Sikana dkk., 2025). Dengan demikian, cara mendidik menuntut adanya perencanaan pembelajaran yang matang, penggunaan metode yang variatif, serta pemanfaatan media pembelajaran yang relevan.

Selain itu, Djuguna (2023) menjelaskan bahwa mendidik merupakan proses pembimbingan yang dilakukan secara sadar dan sistematis agar peserta didik mampu mengembangkan potensi diri melalui pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan proses mendidik sangat dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran, membangun interaksi yang positif, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif berpikir dan berpartisipasi.

Pendidikan merupakan suatu proses sadar dan terencana yang dilakukan untuk membimbing individu dalam mengembangkan potensi diri secara menyeluruh, baik kemampuan berpikir, sikap, maupun keterampilan, agar mampu menjalani kehidupan secara mandiri dan bertanggung jawab. Melalui pendidikan, peserta didik diarahkan untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sehingga tidak hanya memahami pengetahuan, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan hal tersebut, Djuguna (2023) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan upaya pembimbingan yang dilakukan secara sistematis untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya melalui pengalaman belajar yang dirancang secara sadar. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan individu agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Terkait dengan perkembangan Pendidikan sekarang pemerintah memberikan Sistem Pendidikan Nasional yang merupakan keseluruhan komponen pendidikan yang saling berkaitan dan bekerja secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Sistem ini mencakup berbagai unsur, seperti peserta didik, pendidik, kurikulum, sarana prasarana, serta pengelolaan pendidikan yang diselenggarakan secara terencana dan berkelanjutan.

Melalui sistem pendidikan nasional, penyelenggaraan pendidikan diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berpengetahuan, berakhlak, serta mampu berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Sejalan dengan hal tersebut, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa sistem pendidikan nasional berfungsi sebagai pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia agar berjalan secara terarah dan sesuai dengan tujuan pembangunan manusia Indonesia seutuhnya (Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 78 Tahun 2003). Dengan demikian, sistem pendidikan nasional menjadi kerangka utama dalam mengatur proses pendidikan agar berjalan secara efektif dan berkesinambungan. Dengan hal tersebut pemerintah terbentuklah kurikulum yang sudah di pakai dan berkembang dari tahun ke tahun disesuaikan dengan kebutuhan untuk karakter siswa di sekolah.

Kurikulum dapat dimaknai sebagai seperangkat rencana dan pengaturan yang menjadi acuan dalam pelaksanaan pembelajaran di satuan pendidikan. Kurikulum memuat tujuan pembelajaran, materi ajar, strategi pembelajaran, serta penilaian yang dirancang untuk mengarahkan proses belajar peserta didik secara sistematis. Kurikulum berperan penting dalam menentukan arah, isi, dan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Kemendikbud menyatakan bahwa kurikulum merupakan pedoman pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kompetensi peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, melalui pengalaman belajar yang terstruktur dan relevan dengan kebutuhan peserta didik (Kemendikbud 2020).

Pendapat ini menegaskan bahwa kurikulum tidak hanya berfungsi sebagai daftar materi pelajaran, tetapi juga sebagai alat untuk membentuk karakter dan kemampuan peserta didik sesuai dengan perkembangan zaman. Dan sekarang pendidik menggunakan kurikulum Merdeka. yang merupakan pendekatan kurikulum yang dirancang untuk memberikan keleluasaan kepada satuan pendidikan dan pendidik dalam mengelola proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan tahap perkembangan peserta didik. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang fleksibel, bermakna, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi serta karakter peserta didik, bukan semata-mata pada pencapaian materi pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Kemendikbudristek menjelaskan bahwa Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan memberikan ruang bagi guru untuk menyesuaikan strategi, metode, dan materi ajar agar sesuai dengan konteks belajar siswa (Efriani dkk., 2024). Dengan demikian, Kurikulum Merdeka mendorong

peserta didik untuk aktif belajar, berpikir kritis, dan mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Terlebih lagi untuk pembelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu yang bersifat universal dan turut mendorong perkembangan teknologi modern, memiliki peranan krusial dalam berbagai bidang keilmuan, serta berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir manusia. Pemahaman yang mendalam tentang Matematika sangat diperlukan sejak usia dini, sehingga sejak sekolah dasar siswa menerima belajar matematika untuk menjadi lebih baik dalam berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah secara kooperatif (Atikah dkk., 2024). Mengingat pentingnya Matematika, maka upaya untuk mencapai keberhasilan siswa dalam belajar Matematika sangatlah penting. Maka, pembelajaran Matematika harus melatih siswa agar memiliki pengetahuan berpikir tingkat tinggi, logis, dan kreatif sehingga dapat mengembangkan dan menghubungkan pengetahuannya terhadap masalah yang ada di kehidupan sehari-hari.

Mempelajari Matematika di kurikulum merdeka memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dengan tujuan agar meningkatkan kreativitas siswa. Pada sekolah yang menggunakan kurikulum merdeka, siswa lebih mudah mengembangkan kreativitasnya dalam memecahkan masalah Matematika karena mampu merancang strategi pembelajaran yang bersifat inovatif dan penuh kreativitas (Daimah 2023).

Namun berdasarkan hasil observasi dan fakta di lapangan terhadap proses pembelajaran Matematika pada tanggal 13 & 15 November 2025, dengan wali kelas III SD Negeri 208/II Sumber Harapan, guru wali kelas tersebut menyebutkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan sudah baik. Karena dalam proses pembelajarannya, pendidik tidak hanya menggunakan model pembelajaran konvensional tetapi juga sudah beragam contohnya (CTL, PBL dan Kooperatif Learning), dimana model tersebut sudah melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajarannya. Sehingga sebagian besar peserta didik bersemangat dan merasa tidak bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menyebabkan masih ada juga sebagian kecil peserta didik yang bermain dan berbicara dengan temannya, sehingga diperlukan model pembelajaran yang lebih efektif lagi agar dapat melibatkan peserta didik menjadi aktif. Hasil observasi juga menunjukkan sebagian kecil keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, di mana tidak semua peserta didik mau untuk aktif bertanya atau menjawab pertanyaan. Sebagian kecil peserta didik terlihat pasif dan hanya menerima materi tanpa banyak interaksi. Selain itu pembelajaran matematika di kelas sering terhambat walaupun pendidik sudah menggunakan berbagai model pembelajaran yang dianggap menarik seperti contoh (Kooperatif Learning, CTL, dan PBL), tetapi tidak semua peserta didik tertarik dan mampu memahami konsep yang diajarkan. Berikut merupakan hasil belajar peserta didik pada ulangan harian Matematika semester genap.

**Tabel 1.1**  
Nilai Ulangan Matematika Kelas III SDN 208/II Sumber Harapan

| No | Inisial Peserta Didik | KKTP | Nilai Matematika | Keterangan   |
|----|-----------------------|------|------------------|--------------|
| 1  | ANL                   | 80   | 85               | Tuntas       |
| 2  | ADS                   | 80   | 70               | Tidak Tuntas |
| 3  | AZA                   | 80   | 80               | Tuntas       |
| 4  | AAA                   | 80   | 85               | Tuntas       |
| 5  | FMAG                  | 80   | 65               | Tidak Tuntas |
| 6  | MAR                   | 80   | 80               | Tuntas       |
| 7  | PAM                   | 80   | 85               | Tuntas       |
| 8  | R                     | 80   | 70               | Tidak Tuntas |
| 9  | RAGH                  | 80   | 90               | Tuntas       |
| 10 | SA                    | 80   | 80               | Tuntas       |
| 11 | SK                    | 80   | 55               | Tidak Tuntas |
| 12 | ZFI                   | 80   | 85               | Tuntas       |
| 13 | SMP                   | 80   | 70               | Tidak Tuntas |

|                                   |                 |
|-----------------------------------|-----------------|
| Jumlah Tuntas                     | 8 Peserta Didik |
| Jumlah Tidak Tuntas               | 5 Peserta Didik |
| Peserta Didik Sudah Mencapai Kktp | 61,5%           |
| Peserta Didik Belum Mencapai Kktp | 38,5%           |

*Sumber :Wali Kelas III SDN 208/II Sumber Harapan*

Berdasarkan nilai ulangan harian peserta didik kelas III tahun ajaran 2025/2026 dengan jumlah peserta didik sebanyak 13 orang dan dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) sebesar 80%, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan hanya sebesar 61,5% (8 peserta didik) sedangkan yang tidak tuntas sebesar 38,5% (5 peserta didik). Mengingat pentingnya pelajaran matematika, maka dari itu proses belajar peserta didik perlu diberikan alternatif agar dapat membuat peserta didik senang dalam belajar matematika, peserta didik mampu memahami materi pelajaran matematika dengan baik, dan menyelesaikan permasalahan matematika yang diberi berdampak pada proses dan hasil belajar yang lebih baik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu domino sangat tepat dijadikan sebagai solusi dan menjadi keunikan tersendiri dalam belajar matematika di kelas III dikarenakan belum pernah mencampurkan model *Make a Match* dengan media kartu domino dalam belajar. Model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan permainan kartu sebagai media belajar yang menarik. Dalam penerapannya, siswa dituntut untuk berpikir cepat dan tepat dalam menemukan pasangan kartu yang sesuai, sehingga dapat melatih ketepatan berpikir sekaligus meningkatkan keaktifan belajar. Selain itu, model ini juga mampu mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan berinteraksi dan bekerja sama dengan teman dalam kelompok (Halizah dkk., 2020). (Halizah & Dwiyanti, 2020)

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* mendorong siswa untuk mengingat materi melalui cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Pendekatan ini sangat membantu terutama bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menghafal, karena proses belajar dikemas dalam bentuk aktivitas yang interaktif. Selain itu, penggunaan strategi *Make a Match* yang inovatif dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif, variatif, dan relevan, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan proses maupun hasil belajar siswa (Handaryani dkk., 2019).

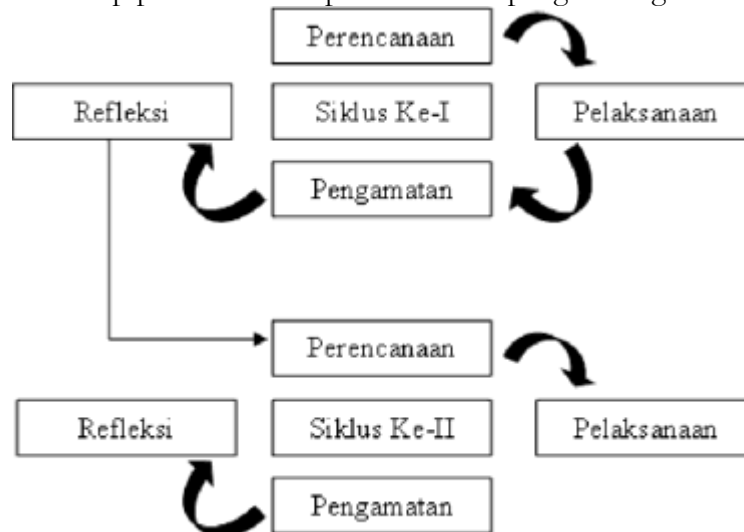
Media kartu domino merupakan salah satu bentuk alat pembelajaran berbasis kartu yang memuat pertanyaan dan jawaban sesuai dengan materi yang dipelajari. Media ini tidak hanya digunakan untuk membantu pemahaman konsep, tetapi juga efektif dalam melatih kemampuan siswa dalam operasi dasar matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Dalam penggunaannya, kartu domino dimainkan dengan cara menghubungkan kartu yang memiliki kesesuaian antara soal dan jawaban, sehingga peserta didik perlu menyusun kartu secara sistematis untuk menemukan pasangan yang tepat. Proses pembelajaran ini dirancang agar siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta daya ingat terhadap materi yang dipelajari (Mumpuni dkk., 2020; Wiratni, 2021).

"Keterbaruan penelitian ini terletak pada pengujian kembali (*replikasi*) keefektifan metode *make a match* berbantuan kartu domino pada subjek yang berbeda. Penelitian terdahulu oleh Faisal dkk., (2023) dalam Jurnal Limas PGMI—yang telah dinyatakan lolos uji orisinalitas/Turnitin dan terbukti berhasil—menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar tematik siswa kelas III di MI Qur'aniyah 8 Palembang dengan raihan rata-rata kelas eksperimen mencapai 84,9. Perbedaan sekaligus kebaruan dalam skripsi ini terletak pada penerapan model tersebut pada jenjang kelas/karakteristik siswa yang berbeda yaitu pada kelas III SDN 208/II Sumber Harapan, guna memvalidasi apakah konsistensi keberhasilan media kartu domino ini juga berlaku efektif pada lingkungan belajar yang baru."

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti memilih dan berfokus penelitian dengan judul "Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Make a Match* Berbantu Kartu Domino Kelas III SDN 208/II Sumber Harapan "

## METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebuah penelitian yang dilakukan secara sistematis oleh pendidik atau kepala sekolah dengan tujuan untuk menganalisis praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas. Menurut Aprizan dkk., (2022) PTK bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, menyelesaikan masalah yang ada, serta mengevaluasi tingkat keberhasilan dari tindakan yang dilakukan. PTK terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan (tindakan), pengamatan, dan refleksi. Keempat tahapan ini membentuk suatu siklus yang berkesinambungan, di mana setiap putaran kegiatan akan kembali ke tahap pertama untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.



Sumber : Aprizan dkk., (2022)

**Gambar 3.1** Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan berkolaborasi dengan pendidik selaku wali kelas III. Dan wali kelas tersebut bertindak sebagai penilai dan peneliti sebagai pendidik, sehingga peneliti dapat mengumpulkan data yang valid terkait proses dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika di kelas III SDN 208/II Sumber Harapan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus: siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari kali pertemuan yang meliputi tahap perencanaan pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siklus II dilaksanakan sebagai perbaikan dari hasil siklus sebelumnya. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi hasil tes belajar kognitif yang diperoleh dari soal tes, serta lembar observasi yang mencatat respons guru dan siswa selama pembelajaran Matematika Hasil dari kedua siklus digunakan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar Matematika menggunakan model Make A Match berbantu media Kartu Domino.

### Peningkatan Proses Belajar Matematika Melalui Model *Make A Match* Berbantu Kartu Domino Kelas III SDN 208/II Sumber Harapan

#### a. Ketercapaian Kinerja Guru Siklus I dan Siklus II

Keberhasilan guru dalam pembelajaran umumnya juga dapat dilihat dari bagaimana guru mengelola pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, terlihat adanya peningkatan dari siklus 1 ke siklus II, yang dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut ini

**Tabel 4.11**

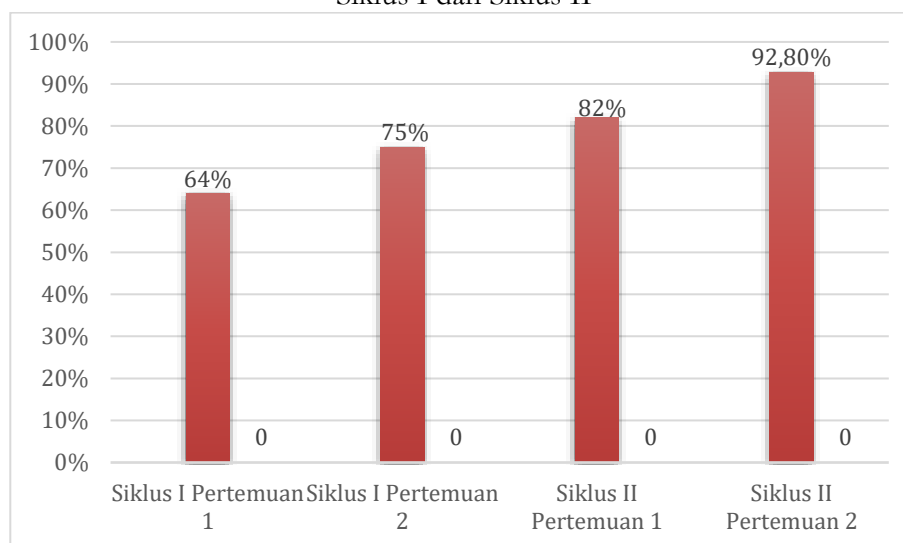
Rekapitulasi Lembar Observasi Guru Dalam Proses Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Kelas III Siklus I Dan Siklus II

| Siklus    | Nilai Presentase Lembar Observasi Guru |             |
|-----------|----------------------------------------|-------------|
|           | Pertemuan 1                            | Pertemuan 2 |
| Siklus I  | 64%                                    | 75%         |
| Suklus II | 82%                                    | 92,8%       |

Sumber : Data Penelitian 2026

**Diagram 4.1**

Rekapitulasi Lembar Observasi Guru Dalam Proses Pelaksana Pembelajaran Matematika Kelas III  
Siklus I dan Siklus II



*Sumber: Data Penelitian 2026*

Berdasarkan data yang disajikan, terlihat bahwa terjadi peningkatan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Make A Match* berbantu media kartu domino dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, pertemuan 1 mencapai skor total 18 dengan persentase 64%, yang meningkat menjadi skor 21 dengan persentase 75% pada pertemuan 2, Jadi persentase rata-rata pada siklus I (70%). Sementara itu, pada siklus II, pertemuan 1 mencatat skor 23 dengan persentase 82%, dan pertemuan 2 mencatat skor 26 dengan persentase 92,8%, Jadi persentase rata-rata pada siklus II (87,5%).

Peningkatan menunjukkan bahwa guru telah mampu melaksanakan pembelajaran Matematika dengan model *Make A Match* berbantu media kartu domino lebih efektif pada siklus II. Dengan pengamatan dan refleksi yang dilakukan oleh guru, bersama dengan masukan dari observer, kesalahan yang terjadi pada siklus I dapat dikurangi pada siklus II. Misalnya, membimbing siswa dalam menyusun kartu domino, membagi kelompok belajar siswa secara heterogen, memberi kesempatan untuk bertukar tugas dalam pengerjaan LKPD dan kartu domino secara adil kepada siswa serta memberikan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi.

Secara keseluruhan pelaksanaan yang lebih baik pada siklus II mengindikasikan bahwa model *Make A Match* berbantu media kartu domino efektif dalam meningkatkan pembelajaran Matematika. Kelebihan perpaduan antara model pembelajaran *Make a Match* dengan menggunakan media kartu domino memberikan waktu kepada siswa untuk berfikir dan merespon dan saling bantu satu sama lain. Siswa dilatih untuk banyak berfikir dan saling bertukar pendapat, baik dengan teman sekelompoknya ataupun dengan guru, sehingga meningkatkan hasil belajar ranah kognitif, karena siswa di tuntut untuk mengikuti proses pembelajaran agar dapat menjawab setiap pertanyaan dan dapat berdiskusi.

Hal ini sejalan dengan penelitian Jannati dkk., (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu domino dapat meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan kartu domino dalam model *Make A Match* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam mencari dan menemukan jawaban, bekerja sama, berpikir, serta mengikuti pembelajaran secara lebih menyenangkan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan proses belajar dan hasil belajar setelah penerapan model *Make A Match* berbantuan media kartu domino.

Penelitian Hariyani (2019) juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang disertai media kartu permainan domino matematika dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut memiliki relevansi yang kuat dengan penelitian ini karena sama-sama memadukan model *Make A Match* dengan media kartu domino dalam pembelajaran matematika.

**b. Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus I dan Siklus II**

Keberhasilan kemajuan siswa secara individual dalam proses pembelajaran dapat dievaluasi melalui penggunaan lembar observasi yang mencatat perkembangan mereka. Dalam hal ini terlihat peningkatan dari siklus I ke siklus II, dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut ini:

**Tabel 4.12**

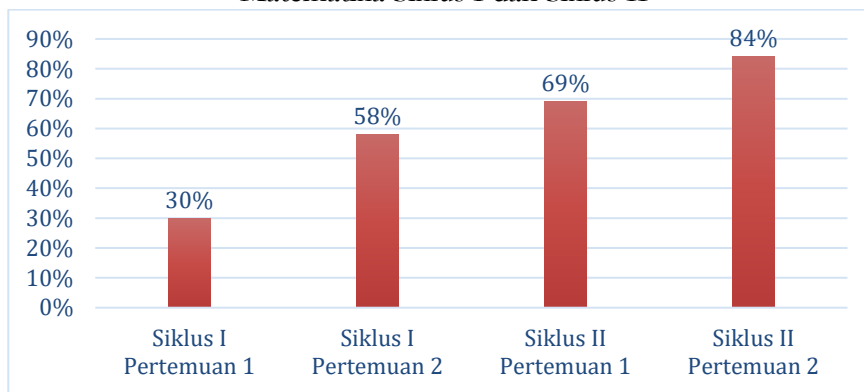
Rekapitulasi Lembar Observasi Siswa Pada Pembelajaran  
Mtematika Kelas III SDN 208/II Sumber Harapan

| Siklus    | Nilai Hasil Rata-rata Siswa yang Berkategori Baik |             |
|-----------|---------------------------------------------------|-------------|
|           | Pertemuan 1                                       | Pertemuan 2 |
| Siklus I  | 30%                                               | 58%         |
| Siklus II | 69%                                               | 84%         |

*Sumber : Data Penelitian 2026*

**Diagram 4.2**

Rekapitulasi Presentase Lembar Observasi Peserta Didik Dalam Proses Pelaksanaan Pembelajaran  
Matematika Siklus I dan Siklus II



*Sumber: Data Penelitian 2026*

Berdasarkan data yang disajikan, terlihat bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam proses belajar siswa dari siklus I ke siklus II menggunakan model *Make A Match* berbantu media kartu domino. Pada siklus 1 pertemuan 1, 3 siswa menunjukkan proses belajar yang berkategori baik dengan persentase 23%, yang meningkat menjadi 7 siswa dengan persentase 54% pada pertemuan 2 siklus I, Jadi persentase rata-rata siklus I (38%). Selanjutnya, pada siklus II pertemuan 1, jumlah siswa yang proses belajarnya berkategori baik meningkat menjadi 9 dengan persentase 69%, dan pada pertemuan 2 siklus II, jumlah berkategori baik meningkat menjadi 11 dengan persentase 84%, Jadi persentase rata-rata siklus II (77%).

Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa implementasi model *Make A Match* berbantu media kartu domino telah menghasilkan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran. Kegiatan mencari dan mencocokkan pasangan kartu mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga berusaha menemukan jawaban melalui interaksi dengan teman. Kondisi tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pemahamannya melalui kegiatan bersama. Hasil penelitian Utami dkk., (2021). menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar.

Penggunaan media kartu dalam model *Make A Match* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena siswa terlibat dalam kegiatan mencocokkan informasi yang terdapat pada kartu. Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat berdiskusi, membandingkan jawaban, dan menentukan pasangan kartu yang sesuai. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa secara langsung dapat membantu menciptakan kondisi belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada

guru. Hal ini sejalan dengan penelitian mengenai penerapan *Make A Match* yang menunjukkan bahwa model tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Dalam konteks pembelajaran sekolah dasar, penggunaan *Make A Match* juga dapat dipadukan dengan media pembelajaran yang bersifat konkret dan menarik. Media yang digunakan dalam kegiatan mencocokkan pasangan kartu memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas bermain sambil belajar. Penelitian Utami dkk., (2021) menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berbasis *Make A Match* dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi dan menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, peningkatan proses pembelajaran dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai dampak dari adanya keterlibatan siswa secara langsung melalui kegiatan mencari pasangan, berdiskusi, mencocokkan jawaban, dan menyampaikan hasilnya. Penggunaan media kartu domino dalam model *Make A Match* memberikan variasi kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa lebih aktif, bekerja sama dengan teman, serta membangun pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, model *Make A Match* berbantuan kartu domino dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran matematika di sekolah dasar.

### **Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Make A Match* Berbantu Kartu Domino Kelas III SDN 208/II Sumber Harapan**

Data yang diperoleh pada siklus I menunjukkan bahwa 7 siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKTP) dengan persentase 54%. Pada siklus II, jumlah siswa yang mencapai KKTP meningkat menjadi 11 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 85%. Berikut tabel dan diagram rekapitulasi persentase rata-rata hasil tes akhir belajar siswa:

**Tabel 4.13**

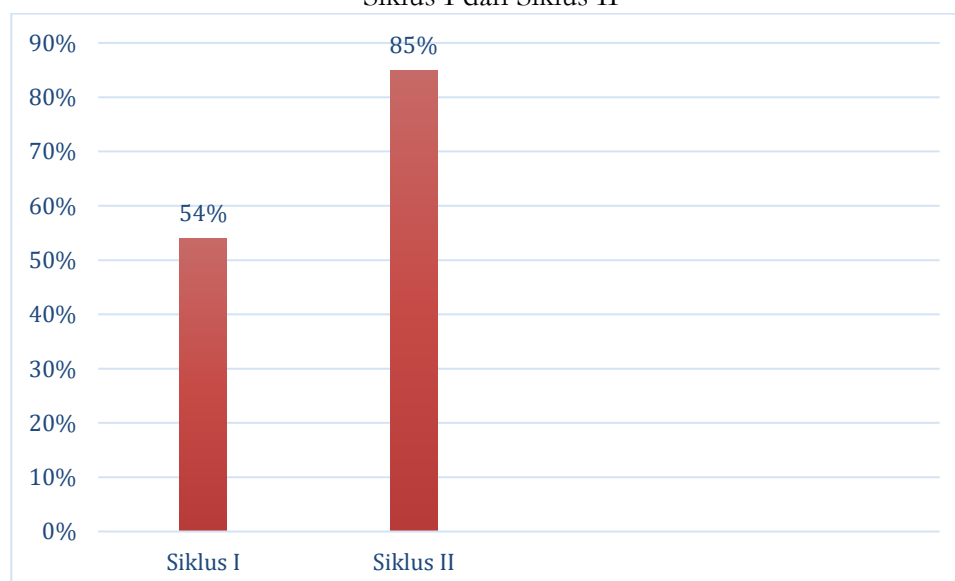
Rekapitulasi Persentase Hasil Tes Akhir Belajar Siswa Kelas III  
Pada Pembelajaran Matematika

| Siklus    | Presentase dan Jumlah Siswa yang Sudah Mencapai Nilai 80 (KKTP) | Presentase dan Jumlah Siswa yang Belum Mencapai Nilai 80 (KKTP) |
|-----------|-----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| Siklus I  | 7 Peserta Didik = 54%                                           | 6 Peserta Didik = 46%                                           |
| Siklus II | 11 Peserta Didik = 85%                                          | 2 Peserta Didik = 15%                                           |

*Sumber : Data Penelitian 2026*

**Diagram 4.3**

Rekapitulasi Presentase Rata-Rata Hasil Tes Akhir Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Siklus I dan Siklus II



*Sumber: Data Penelitian 2026*

Berdasarkan tabel dan diagram yang diberikan, terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I (54%) ke siklus II (85%) dengan menggunakan model *Make A Match* berbantu media kartu domino dalam pembelajaran Matematika. Hal ini menunjukkan bahwa latihan soal yang intensif dalam model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi lebih baik.

Hariyani S (2019), penggunaan model *Make A Match* yang dipadukan dengan permainan kartu domino dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam mencari dan mencocokkan soal dengan jawaban. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan bekerja sama dalam menentukan pasangan kartu yang tepat sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Sementara itu, (Nurmayani dkk., 2022) menjelaskan bahwa penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Penggunaan kartu juga dapat meningkatkan interaksi antarsiswa serta mendorong siswa untuk menggunakan kemampuan berpikirnya dalam mengingat, menghitung, memperkirakan, dan menentukan jawaban yang tepat. Hal tersebut menunjukkan bahwa media kartu domino tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga dapat menciptakan aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara langsung.

Hal ini sejalan dengan penerapan model *Make A Match* yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan pasangan kartu yang sesuai melalui proses berpikir dan berinteraksi dengan teman. Kegiatan tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan sekaligus melatih kerja sama dan keaktifan siswa. Dengan demikian, perpaduan model *Make A Match* dan media kartu domino dapat menjadi alternatif pembelajaran yang memungkinkan siswa lebih aktif dalam memahami materi melalui kegiatan mencari, mencocokkan, berdiskusi, dan menentukan jawaban yang tepat.

Berdasarkan hasil tersebut, terdapat 2 siswa yang hasil belajarnya belum mencapai KKTP. Berikut faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa tersebut belum mencapai KKTP: 1) siswa dengan kode nama MAR pada proses pembelajaran sering kali tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi, memiliki daya ingat yang lambat terhadap materi, saat diskusi kelompok ia kurang berkontribusi, 2) siswa dengan kode nama ZFI pada proses pembelajaran sering mengobrol dengan temannya dan cenderung aktif bergerak tidak memperhatikan guru menjelaskan materi, mengganggu temannya belajar sehingga ketika ditanya guru tidak bisa menjawab.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan khusus yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan guru adalah pendekatan individual, yaitu dengan memberikan perhatian, bimbingan, dan pendampingan yang lebih intensif kepada siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, guru dapat menerapkan pendekatan remedial dengan mengulang atau memberikan penguatan terhadap materi yang belum dipahami oleh siswa. Pendekatan remedial bertujuan membantu siswa mengatasi kesulitan belajar sehingga dapat mencapai kompetensi dan prestasi belajar yang diharapkan (Nurhijatina H dkk., 2023).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab IV mengenai penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantu media kartu domino dalam meningkatkan proses dan hasil belajar matematika peserta didik kelas III SDN 208/II Sumber Harapan pada materi bilangan cacah sampai 1.000, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantu media kartu domino mampu meningkatkan proses belajar matematika peserta didik. Peningkatan proses belajar terlihat dari hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik selama pelaksanaan tindakan. Aktivitas guru mengalami peningkatan dari rata-rata 70% pada Siklus I, dengan hasil pertemuan pertama sebesar 64% berkategori cukup baik dan pertemuan kedua sebesar 75% berkategori baik, menjadi rata-rata 87,5% pada Siklus II. Pada Siklus II, aktivitas guru pada pertemuan pertama mencapai 82% berkategori baik dan meningkat menjadi 92,8% berkategori sangat baik pada pertemuan kedua. Peningkatan juga terlihat pada aktivitas peserta didik, yaitu dari rata-rata 38% pada Siklus I, dengan persentase 23% pada pertemuan pertama dan 54% pada pertemuan kedua, menjadi rata-rata 77% pada Siklus II, dengan persentase 69% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi

84% pada pertemuan kedua. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Meskipun rata-rata aktivitas peserta didik secara keseluruhan pada Siklus II mencapai 77%, hasil pertemuan kedua telah mencapai 84% sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan proses belajar yang ditetapkan, yaitu keterlibatan aktif guru dan peserta didik minimal 80% dalam kategori baik.

Selain meningkatkan proses pembelajaran, penerapan model *Make A Match* berbantu media kartu domino juga mampu meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas III SDN 208/II Sumber Harapan pada materi bilangan cacah sampai 1.000. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan melalui bertambahnya jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Pada Siklus I, sebanyak 7 peserta didik atau 54% telah mencapai KKTP dengan rata-rata nilai sebesar 69,8. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II melalui penerapan model *Make A Match* berbantu media kartu domino, jumlah peserta didik yang mencapai KKTP meningkat menjadi 11 peserta didik atau sebesar 85%, dengan rata-rata nilai meningkat menjadi 86,15. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada Siklus II sebesar 85% telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu sebesar 80%. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantu media kartu domino dapat dinyatakan berhasil dalam meningkatkan proses dan hasil belajar matematika peserta didik kelas III SDN 208/II Sumber Harapan pada materi bilangan cacah sampai 1.000, sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II.

## REFERENSI

- A'dadiyyah, N. L. (2021). Dampak pembelajaran daring terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V MI NU Wasilatut Taqwa Kudus Tahun 2020/2021. *Laplace*, 4(1), 40–49. <https://doi.org/10.31537/laplace.v4i1.462>
- Adawiyah, A. R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan media kartu domino pada pembelajaran matematika operasi perkalian siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2370–2376. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1224>
- Aldino, Sabir, A., Kurniawan, A., & Raibowo, S. (2023). Penerapan metode outdoor study pada matakuliah pembelajaran IPA SD untuk meningkatkan kemampuan kognitif mahasiswa. *Jurnal ...*, 8(2), 484–490. <https://doi.org/10.52060/mp.v8i2.1473>
- Anastasha, D. A., & Movitaria, M. A. (2021). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar matematika menggunakan model kooperatif tipe Student Teams Achievement Division di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2626–2634. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1248>
- Aprizan, A., Putra, I. M., & Sundahry. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Penerbit Lakeisha.
- Arfiyani, M. C. P., & R. P. (2013). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Scholaria*, 5(2), 131–149. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p131-149>
- Widodo, A., Angga, P. D., & Syazali, M. (2022). Pengembangan lembar observasi aktivitas belajar dalam pembelajaran jarak jauh di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 10931–10936. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10145>
- Atikah, H. N., Taufiq, I., & Rahayu, B. (2024). Peningkatan hasil belajar matematika materi bangun datar melalui *Make A Match* kelas IV di SDN X. 3(1).
- Avana, N., Jamaris, Solfema, Guswita, R., & Sonya Elmanda. (2022). Peningkatan proses dan hasil belajar matematika menggunakan model *Guided Discovery Learning*. *Jurnal ...*, 7(2), 363–368. <https://doi.org/10.52060/mp.v7i2.1008>
- Azkia, A. S., Maksum, A., & Usman, H. (2024). Systematic literature review: Meningkatkan kemampuan berpikir kritis pembelajaran IPS menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*) pada siswa sekolah dasar. 1, 216–225.
- Balaka, M. Y. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Widina Bhakti Persada.
- Chandra, A. (2023). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA melalui *Discovery Learning* berbantuan LKS bertema. *Jurnal IPA Terpadu*, 7(1), 12–30. <https://doi.org/10.35580/ipaterpadu.v7i1.37883>
- Daimah, U. S. (2023). Pembelajaran matematika pada Kurikulum Merdeka dalam mempersiapkan peserta didik di era Society 5.0. *Sepren*, 4(2), 131–139. <https://doi.org/10.36655/sepren.v4i1>

- Djaguna, F., Inayah, S., Mendrofa, S. A., Sutisna, A. J., Zahro, F. A., Azwar, I., Supriyadi, E., Mahmud, N., Lessy, L. Y., Papingka, G. K., & Saleh, K. (2023). *Pengantar pendidikan*.
- Efriani, A., Hamzah, R. A., Sari, R., Tirta, G. A. R., Utami, G. A. O., Yawan, H., Hayati, R. M. N., Zulaeha, O., & Istamala, M. S. (2024). *Asesmen dalam Kurikulum Merdeka*. Mifandi Mandiri Digital.
- Faisal, F., Samiha, Y. T., Nurlaeli, N., & Syarifuddin, A. (2023). Pengaruh penerapan metode *Make A Match* berbantuan media kartu domino terhadap minat dan hasil belajar siswa madrasah ibtidaiyah Kota Palembang. *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 1–10. [https://doi.org/10.19109/limas\\_pgmi.v4i1.18135](https://doi.org/10.19109/limas_pgmi.v4i1.18135)
- Fauhah, H. (2021). Analisis model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa. 9, 321–334. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1926>
- Fauzia, R., & Ramadan, Z. H. (2023). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. *Educatio*, 9(3), 1608–1616. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5323>
- Fitrah, A., & Hayati, S. (2022). Strategi guru dalam pembelajaran aktif melalui pendekatan saintifik dalam mewujudkan pembelajaran abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2943–2952. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2511>
- Frasandy, R. N., Suryati, E., & Yuliantika, S. (2022). Efektivitas media *smart card* (kartu pintar) dalam meningkatkan hasil belajar pembelajaran tematik. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(2), 161–170. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i2.466>
- Halizah, M. N., & DwiYanti, S. (2020). Kajian model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Tata Rias*, 9(3). <https://doi.org/10.26740/jtr.v9n3.34811>
- Handaryani, N. M. D. P., & Pudjawan, I. K. (2019). Penerapan model pembelajaran *Make A Match* untuk meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(3), 270–279. <https://doi.org/10.23887/jippg.v2i3.15714>
- Handayani, S. A. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa materi bangun ruang kelas II semester I tahun ajaran 2018–2019 di SDN Tandes Kidul I/110 Surabaya. 9(2), 421–426.
- Hariyani, S. (2019). Pembelajaran operasi pecahan dengan model *Make A Match* dan permainan kartu domino pintar. *Aksioma*, 10(2), 162–171. <https://doi.org/10.26877/aks.v10i2.4597>
- Hasanah, U., & Rondli, W. S. (2023). Penerapan pendekatan matematika realistik untuk meningkatkan kemampuan numerasi dalam Kurikulum Merdeka. *ILUMINASI: Journal of Research in Education*, 1(2), 113–124. <https://doi.org/10.54168/iluminasi.v2i2.351>
- Hasibuan, H., Lubis, S. A., & Budianti, Y. (2022). The implementation of Islamic counseling for students' mental development in madrasah. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2173–2179. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2320>
- Havifa Nurhijatina, Zulhijrah, Nabila Joti Larasati, Sinta Bella, & S. (2023). Analisis classrooms assessment: Remedial, pengayaan, pendekatan acuan patokan (PAP) dan pendekatan acuan normatif (PAN). *Didaktik*, 9, 3216–3230. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2276>
- Hidayat, M. L., Abimanyu, I., Darmawan, D., Muhammad, B., & Mursyidi, A. (2025). Hasil belajar siswa: Analisis pengaruh kompetensi guru, motivasi belajar, dan lingkungan belajar. *PESHUM*, 5(1), 1605–1619. <https://doi.org/10.56799/peshum.v5i1.14286>
- Huda, M. (2017). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*. Pustaka Pelajar.
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1, 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Jannati, S., & Guswita, R. (2025). Peningkatan proses dan hasil belajar IPAS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantu media kartu domino pada siswa kelas IV SDIT Al-Akhyar. *MAPELS*, 1(2), 132–141. <https://doi.org/10.63461/mapels.v12.22>
- Joyce, B., & Calhoun, E. (2024). *Models of teaching*. Routledge.
- Kemendikbud. (2020). *Pembelajaran dan asesmen Kurikulum 2013*.
- Khasanah, R. (2021). Development of learning media based on Smart Apps Creator. *Al-Isblah: Jurnal Pendidikan*, 13(2). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.549>

- Lembaran Negara Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301.
- Lestari, N., & Suryani, D. R. (2019). Penggunaan variasi media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Merauke. *Musamus Journal of Mathematics Education*, 1(2), 74–79. <https://doi.org/10.35724/mjme.v1i2.1376>
- Lindayanti, L., Kuliahana, A., & Rasmi, R. (2023). The effectiveness of *Make-A-Match* technique in increasing vocabulary mastery the eight grade students' at SMPN 3 Palu. 533–538.
- Manurung, Y. I., & Haryadi, J. (2025). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi wujud benda dan perubahannya menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) kelas IV SD 064030 Medan Kota. *PESHUM*, 9, 9033–9037.
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan kartu domino sebagai media pembelajaran kosakata bagi siswa kelas V sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101. <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>
- Muthoharoh, A., & Cholifah, T. N. (2020). Pengembangan media kartu domino untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 6(2), 179–194. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v6i2.856>
- N. A. Dewi, I. G. A. Wesnawa, & I. W. K. (2021). Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media peta pikiran, keterampilan sosial dan kompetensi pengetahuan ilmu pengetahuan sosial (IPS). *PIPS*, 5(1), 21–33. <https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.242>
- Ninit Pujianti, Nella Darnila, Sufyarma Marsidin, Rifma, & T. A. N. (2026). Kualitas pembelajaran ditinjau dari supervisi akademik dan kompetensi profesional guru. *Jurnal ...*, 11, 212–222. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.47150>
- Nisa, S., Lena, M. S., Safitri, S., & Anas, H. (2023). Implementasi guru melaksanakan pembelajaran matematika di SD Kurikulum Merdeka. *SICEDU*, 2(2), 266–272. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v2i2.115>
- Nurmayani, N., Meliala, G. S., & Meliala, G. S. (2022). Pengembangan media pembelajaran domino minus dan plus berbasis IT materi operasi hitung bilangan bulat peserta didik kelas IV sekolah dasar. 93–105. <https://doi.org/10.24114/jgk.v6i2.33435>
- Pamungkasari, D., Malawi, I., & Susanto, D. (2024). Penerapan model pembelajaran *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar muatan pelajaran PPKN siswa kelas III SDN 01 Taman Kota Madiun. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4155–4164. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14110>
- Puspita, W., Syawahid, M., & Sucipto, I. (2024). Berpikir fungsional dalam menyelesaikan permasalahan matematika materi pola bilangan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 7(1), 72–83. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v7i1.731>
- Putri, D. A., & Taufina, T. (2020). Meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui model *Make A Match* di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 610–616. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.403>
- Putri, F. (2024). *Implementasi Kurikulum Merdeka dalam membentuk profil pelajar Pancasila peserta didik kelas IV di SDN 78 Kota Bengkulu*. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Putri, H. J., & Murhayati, S. (2025). Metode pengumpulan data kualitatif. 9, 13074–13086.
- Putri, H. K., Risdianto, E., & Ramandani, A. A. (2025). Enhancing social studies achievement through the *Make A Match* cooperative model: The moderating role of student motivation. *DisoLife*, 1(1). <https://doi.org/10.70211/disolife.v1i1.258>
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. 1, 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Rahman, R. E. P., & Andika. (2024). Peningkatan proses dan hasil belajar matematika menggunakan model *Make A Match* untuk peserta didik kelas III di SDN 103/II Tanjung Agung. 1, 211–215.
- Ramli, R., & Damopolii, M. (2024). Prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran. *JUPEIS*, 3(3). <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol3.Iss3.1136>
- Refianti Wihida, Choiriyah Widyasari, Lina Faridawati, & I. A. (2024). Penerapan model pembelajaran *Make A Match* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa

- kelas II SD Muhammadiyah 8 Jagalan Surakarta. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 345–359. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.18716>
- Riyanti, D. A.-Z. P., & Surya, A. (2025). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar: Systematic Literature Review (SLR). *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8(3). <https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107252>
- Ruseffendi, E. T. (2006). *Pengantar kepada membantu guru mengembangkan kompetensinya dalam pengajaran matematika*. Tarsito.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. W. (2021). Pemanfaatan alat peraga benda konkret untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1735–1742. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.992>
- Saraswati, T. D., & Wulandari, T. S. H. (2025). Peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa kelas IV UPT SDN Kutorejo 3 menggunakan media permainan kartu domino. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 6(1), 37–42. <https://doi.org/10.30596/jppp.v6i1.24071>
- Sari, M. A. (2023). Penerapan model pembelajaran *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran PPKn tema 4 kewajiban dan hakku subtema 1 kewajiban dan hakku di rumah di SD 1 Klumpit Kabupaten Kudus. *PESHUM*, 2(3), 361–366. <https://doi.org/10.56799/peshum.v2i3.1497>
- Setiawan, Y. U., Asih, I., Yandari, V., & Pamungkas, A. A. N. S. (2020). Pengembangan kartu domino pecahan sebagai media pembelajaran matematika di kelas IV. *Primary*, 12(1), 1–12. <https://doi.org/10.32678/primary.v12i01.2706>
- Shoimin, A. (2021). *68 model pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013*.
- Sikana, A. M., Fauzi, I., & Zawawi, M. I. (2025). Integrasi keterampilan 4C dan nilai-nilai Islam dalam pembelajaran abad ke-21 di madrasah ibtidaiyah. 7(2). <https://doi.org/10.62097/ad.v7i02.2535>
- Sugiono. (2020). Peningkatan kemampuan matematika materi bangun ruang melalui model pembelajaran kooperatif *Make A Match* pada siswa kelas VI B SD Negeri 61/X Talang Babat. *Gentala Journal*, 5(1), 110–124. <https://doi.org/10.22437/gentala.v5i1.9427>
- Sulino. (2022). Peningkatan sikap, keterampilan, dan hasil belajar IPS melalui pembelajaran observasi. 13–25. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v5i1.60887>
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Susanto, H., & Sutanto, A. (2021). Pengaruh pendekatan keterampilan proses dan motivasi belajar terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik. *Bioedukasi*, 12(2). <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4441>
- Susanto, R. (2021). *Pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Kristen Bina Kasih Jambi*. Universitas Jambi.
- Ummami, W., Wandra, D., Gistituati, N., & Marsidin, S. (2021). Kebijakan kepala sekolah untuk meningkatkan gerakan literasi sekolah di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1673–1681. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.984>
- Utami, S., & Giyartini, R. (2021). Pengembangan media puzzle berbasis *Make A Match* pada materi negara ASEAN dalam pembelajaran IPS kelas VI SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 827–839.
- Utomo, I. S., Tyas, A., & Hardini, A. (2022). Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis matematika pada siswa kelas IV sekolah dasar. *JiIP*, 6(12), 9978–9985. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2495>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Widiarti, E., Kusumawati, T., Theresia Startyaningsih, S., Sylvia, I. L. A., & Adab, P. (2022). *Inovasi proyek penguatan profil pelajar Pancasila*. Penerbit Adab.
- Wiratni, N. L. G. (2021). Pengembangan media kartu domino pada pembelajaran IPA dengan topik hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku untuk siswa kelas IV SD. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i2.630](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.630)

- Witasari, N., Rini, H. S., Wibowo, L. H., Saidah, R., Asyam, M., & Rajagukguk, G. L. (2023). Penguatan kesiapan sekolah dalam menghadapi implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di SMAN 8 Semarang. *4*(1), 29–34.
- Wiyoko, T., Listianingrum, D., Nofrianni, E., & Guswita, R. (2023). Peningkatan proses dan hasil belajar IPA menggunakan model *Think Pair Share*. *Jurnal ...*, *8*(1), 209–215. <https://doi.org/10.52060/mp.v8i1.1200>
- Wulandari, I., Hendrian, J., Sari, I. P., Arumningtyas, F., Siahaan, R. B., & Yasin, H. (2020). Efektivitas permainan kartu sebagai media pembelajaran matematika. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *11*(2), 127–131. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i2.2513>
- Yohana Setiawan, A. I. M. (2021). Pengembangan *Mathlite* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3520–3530. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1375>