



Penerapan Metode Make A Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Satuan Waktu Kelas III SD 001 Muhammadiyah Nunukan

Aldian Dwi Prasetya¹, Annisa Mayasari², Dedi Kusnadi³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka, Indonesia

Email : alдиandp53@gmail.com, nisamayasari1213@gmail.com, dedikusnadi@borneo.ac.id

Article Info

Article history:

Received January 15, 2026

Revised January 30, 2026

Accepted February 05, 2026

Keywords:

Mathematics, Learning Outcomes, Time Units, Make A Match Method, Classroom Action Research.

ABSTRACT

Mathematics learning in elementary schools still faces various challenges, one of which is the low learning outcomes of students in time units. This is due to learning that is not varied and does not actively involve students. This study aims to improve student learning outcomes in time units through the application of the Make A Match learning model. The method used is Classroom Action Research (CAR) which was carried out in two cycles. Each cycle included the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The results showed an increase in learning activities and student learning outcomes from cycle I to cycle II. In cycle I, several shortcomings were still found, such as unclear improvement objectives and a lack of appropriate teaching materials. However, in cycle II, there were significant improvements, such as increased student active involvement, the formation of effective group discussions, and improved classroom management. The average score of student learning outcomes also increased and was in the good category. Thus, the application of the Make A Match model proved to be effective in improving student learning outcomes in time units in class III of SD 001 Muhammadiyah Nunukan.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Article Info

Article history:

Received January 15, 2026

Revised January 30, 2026

Accepted February 05, 2026

Kata Kunci:

Matematika, Hasil Belajar, Satuan Waktu, Metode Make A Match, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRAK

Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi satuan waktu. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi satuan waktu melalui penerapan model pembelajaran Make A Match. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, masih ditemukan beberapa kekurangan seperti kurang jelasnya tujuan perbaikan dan minimnya bahan ajar yang sesuai. Namun, pada siklus II, terjadi perbaikan yang signifikan, seperti meningkatnya keterlibatan aktif siswa, terbentuknya diskusi kelompok yang efektif, dan peningkatan pengelolaan kelas. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pun mengalami peningkatan dan berada pada kategori baik. Dengan demikian, penerapan model Make A Match terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi satuan waktu di kelas III SD 001 Muhammadiyah Nunukan.



This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Aldian Dwi Prasetya

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Terbuka, Indonesia

Email : aldiandp53@gmail.com

PENDAHULUAN

Generasi dipersiapkan untuk menjalani hidup dan mencapai tujuan mereka secara lebih efektif dan efisien melalui pendidikan (Prabowo et al., 2024). Pendidikan merupakan adalah sebuah proses humanisme yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia (Pristiwanti et al., 2023). Pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, menguasai kompetensi, dan membentuk sikap siswa (Puspitarini & Hanif 2019). Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan kita, ini berarti bahwa setiap manusia Indonesia berhak untuk dapat menikmatinya dan diharapkan dapat selalu berkembang didalamnya (Assa et al., 2022). Dalam proses pelaksanaannya, pendidikan bukanlah semata-mata tanggung jawab utama institusi sekolah. Sebaliknya, seluruh elemen dalam ekosistem pendidikan memiliki peran yang setara dan krusial dalam memajukan dan meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh (Purwaningsih et al., 2022).

Pendidikan adalah proses mengembangkan potensi individu untuk menjalani kehidupan saat ini dan menuju kedewasaan, bukan sekadar pemberian informasi atau keterampilan (Yurdaningsih et al., 2024). Menurut John Dewey, pendidikan adalah proses pembentukan kemampuan dasar intelektual dan emosional serta rekonstruksi pengalaman hidup agar setiap hal baru menjadi lebih terarah dan bermakna (Arifin, 2020). Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena

sifatnya yang kompleks seperti sasarannya yaitu manusia (Rahman et al., 2022).

Lembaga pendidikan terdiri dari pendidikan formal, nonformal, dan informal, di mana pendidikan formal mencakup jenjang dasar, menengah, dan tinggi dengan keseragaman tujuan, materi, dan kurikulum pada tiap tingkatannya (Irsalulloh & Maunah, 2023). Pendidikan di sekolah dasar merupakan pendidikan anak yang berusia antara 7 sampai dengan 12 tahun sebagai pendidikan di tingkat dasar (Aryanthi et al., 2019). Pendidikan di sekolah dasar menjadi fondasi bagi jenjang berikutnya, sehingga pendidik memiliki tanggung jawab besar untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran (Lidia et al., 2018). Pendidikan Sekolah Dasar berperan penting sebagai fondasi kecerdasan intelektual, spiritual, dan emosional, dengan tujuan membentuk kepribadian siswa sesuai tahap perkembangan, membekali pemahaman dasar ilmu pengetahuan dan teknologi, serta mengacu pada fungsi pendidikan nasional dalam mengembangkan kemampuan dan meningkatkan mutu kehidupan (Muliastrini, 2020).

Salah satu mata pelajaran yang ada di jenjang Sekolah Dasar ialah “matematika”. Matematika merupakan mata pelajaran yang tidak asing lagi bagi kita semua, karena mata pelajaran ini dipelajari disetiap jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA bahkan sampai jenjang perguruan tinggi (Sugiyanti, 2018) . Matematika adalah mata pelajaran fundamental yang krusial dalam



membentuk kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis siswa (Astuti et al., 2025).. Sejalan dengan pendapat Suchyadi, 2022, matematika adalah ilmu pasti tentang bentuk, komposisi, kuantitas, angka, dan ruang yang saling berhubungan. Pada dasarnya, pembelajaran matematika memiliki karakteristik yang bersifat abstrak dan memuat konsep yang disusun secara bertahap, sehingga banyak siswa menghadapi tantangan dalam memahaminya. Sedangkan menurut Yanti & Fauzan, 2021, pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) merupakan dasar dalam siswa untuk mengetahui konsep matematika. (Ansya et al., 2023). Pembelajaran matematika sangat membutuhkan peran aktif baik dari guru maupun dari siswa (Iskandar, 2019). Tujuan pembelajaran matematika di SD menurut Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 adalah untuk melatih cara berpikir kritis dan bernalar dalam menyelsaikan masalah serta menarik kesimpulan, mengembangkan aktivitas kreatif dan mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan (Maesari et al., 2019).

Pembelajaran matematika selalu meningkat dan bertahap sesuai dengan tingkat kesulitannya dan perkembangannya (Dussawal et al., 2019). Maka matematika harus diajarkan sejak Sekolah dasar. Pembelajaran matematika di sekolah dasar pada kenyataannya masih belum berorientasi pada tujuan pembelajaran matematika (Hidayat, 2019). Matematika sebenarnya menyenangkan karena melatih ketelitian, berpikir kritis, dan praktis, namun masih banyak siswa yang menganggapnya sulit dan menegangkan sehingga kurang diminati (Handayani & Mahrita, 2021). Sehingga banyak siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit. Pelajaran matematika seringkali menjadi momok menakutkan dan dianggap sulit oleh siswa karena sifatnya yang

abstrak (Dwiyanto et al., 2024). Pandangan inilah yang membuat siswa mudah menyerah bahkan sebelum mereka mempelajari matematika dan akhirnya berpengaruh pada hasil belajar (Amallia & Unaenah, 2018). Mengingat pentingnya pengembangan kompetensi matematika di sekolah dasar bagi jenjang pendidikan selanjutnya, maka penting untuk memastikan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar matematika terbentuk dengan baik sejak dini (Weidinger et al., 2018). Hasil belajar merupakan cerminan dari usaha belajar, semakin baik usaha belajarnya, maka semakin baik pula hasil yang diraih (Siagian et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di kelas III SD 001 Muhammadiyah Nunukan, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah, khususnya pada materi satuan waktu. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antar satuan waktu, seperti konversi antara jam, menit, dan detik. Salah satu penyebab utama rendahnya pemahaman siswa adalah metode pembelajaran yang masih berpusat pada buku ajar sebagai satu-satunya sumber belajar. Pembelajaran cenderung bersifat teoritis dan kurang melibatkan aktivitas konkret atau media visual yang dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep waktu secara lebih nyata. Akibatnya, siswa kesulitan mengaitkan materi dengan situasi kehidupan sehari-hari, sehingga pengetahuan mereka bersifat hafalan dan tidak bertahan lama.

Salah satu model pembelajaran yang inovatif yang dapat diaplikasikan pada semua mata pelajaran adalah model pembelajaran kooperatif make a match (Harefa, 2020). Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa yang bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama (Hasanah & Himami, 2021). Sedangkan metode *make a match* adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran. Model pembelajaran Make



a Match mengajak siswa mencari jawaban dari pertanyaan atau pasangan konsep menggunakan permainan kartu berpasangan dalam batas waktu tertentu (Monding et al., 2023). Menurut Wahab, model Make a Match adalah sistem pembelajaran yang menekankan pada penanaman kemampuan sosial, seperti kerja sama dan interaksi, serta melatih kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencocokkan pasangan dengan bantuan kartu (Sumarni, 2021). Make a Match merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk mencari jawaban dari suatu pertanyaan atau pasangan konsep melalui permainan kartu berpasangan dalam batasan waktu yang ditentukan. Dalam model pembelajaran ini siswa diajak belajar sambil mencari pasangan atau mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Kurniasari et al., 2019). Hal ini mendorong peneliti mengintegrasikan pembelajaran kooperatif melalui metode make a match pada pelajaran matematika materi satuan waktu. Hal terbaik dari penelitian-penelitian tersebut adalah penggunaan pendekatan kolaboratif dan media belajar visual yang membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik bagi siswa. Namun, keterbatasannya adalah masih sedikit penelitian yang mengintegrasikan metode make a match pada materi satuan waktu, serta belum banyak diterapkan di daerah 3T seperti Kabupaten Nunukan dan keterlibatan siswa dalam mengaitkan materi dengan kehidupan nyata masih kurang mendapat perhatian.

Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, peneliti mengembangkan pembelajaran matematika dengan mengintegrasikan model kooperatif make a match. Pembelajaran ini dirancang agar siswa lebih aktif, dapat memvisualisasikan konsep waktu secara nyata, serta mampu mengaitkannya dengan aktivitas sehari-hari. Kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada sinergi antara model

pembelajaran kooperatif make a match, khususnya dalam pembelajaran matematika materi satuan waktu di SD yang belum banyak dikaji secara mendalam, terutama di daerah perbatasan seperti Nunukan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif make a match terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD pada materi satuan waktu. Penelitian ini akan memberikan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengatasi masalah yang sama.

METODE

Metode ini dipilih karena permasalahan yang diteliti berkaitan langsung dengan rendahnya hasil belajar siswa pada materi satuan waktu di kelas III SD 001 Muhammadiyah Nunukan, yang membutuhkan intervensi langsung oleh guru melalui penerapan strategi pembelajaran yang inovatif. Dengan menggunakan metode PTK, guru dapat melakukan upaya perbaikan melalui penerapan model pembelajaran Make a Match yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

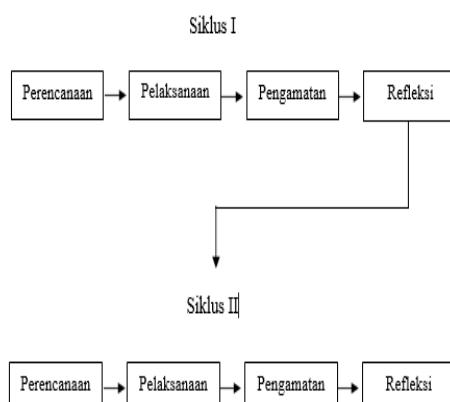
Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD 001 Muhammadiyah Nunukan yang berjumlah 30 siswa. Teknik penentuan subjek menggunakan total sampling, karena seluruh anggota kelas dijadikan subjek penelitian.

Tabel 1. Data Subjek Penelitian

No.	Jenis Kelamin	Jumlah
	Laki-Laki	14 Siswa
	Perempuan	16 Siswa
Total		30 Siswa



Penelitian ini dilakukan secara progresif, tergantung pada permasalahan yang dihadapi, sampai permasalahan tersebut berhasil diatasi. Dalam penelitian tindakan kelas (PTK), langkah-langkah ini umumnya merujuk pada konsep siklus. Setiap siklus PTK terdiri dari empat tahapan, yaitu: 1. Perencanaan (*Plan*), 2. Pelaksanaan (*Action*), 3. Pengamatan (*Observe*), dan 4. Refleksi (*Reflect*) (Mesterjon et al., 2020). Penelitian tindakan kelas ini mengungkap empat tahap utama penilaian diri siswa, menyoroti peran guru dan siswa dalam mencapai keselarasan penilaian dan penilaian diri, serta mengidentifikasi faktor pendorong dan penghalangnya (Tomeniene & Vaiciuniene, 2023).



Gambar 1. Alur Penelitian PTK

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode. Pertama, data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui tes tertulis yang diberikan sebelum tindakan (pretest) dan setelah tindakan (posttest) pada setiap siklus. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi satuan waktu setelah mengikuti pembelajaran dengan metode Make a Match. Kedua, data aktivitas guru dan siswa diperoleh melalui teknik observasi langsung, yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya dan dilakukan oleh

peneliti serta kolaborator untuk memperoleh data yang objektif dan menyeluruh. Ketiga, teknik dokumentasi dan catatan lapangan digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui tes dan observasi. Data hasil penelitian berupa hasil observasi dan hasil tes kemampuan siswa akan dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \quad (\text{Purwanto}, 2014)$$

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang digunakan dalam penelitian ini adalah 70. Data dari lembar observasi guru dan siswa dianalisis dalam bentuk persentase untuk melihat kecenderungan aktivitas dan keterlibatan selama proses pembelajaran. Untuk menjamin keabsahan data dalam penelitian ini, peneliti menerapkan beberapa teknik validasi data yang umum digunakan dalam penelitian tindakan kelas. Dilakukan triangulasi data, yaitu dengan membandingkan dan mengonfirmasi data yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti hasil tes, observasi, dan dokumentasi, guna melihat konsistensi dan kebenaran informasi yang dikumpulkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus pertama, pembelajaran belum berjalan optimal. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih mengalami kesulitan dalam menyusun dan melaksanakan rencana pembelajaran dengan baik. Rata-rata skor observasi guru untuk APKG I adalah 59,16 dan untuk APKG II sebesar 57,85 dengan kategori 'cukup'. Hasil belajar siswa pada siklus I didominasi oleh kategori 'kurang' sebesar 63,33%.

Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan tindakan, terjadi peningkatan



yang signifikan. Guru telah mampu melaksanakan pembelajaran dengan lebih baik, dengan skor rata-rata APKG I sebesar 83 dan APKG II sebesar 82,43, keduanya masuk kategori 'baik'. Hasil belajar siswa pun meningkat, dengan 53,33% siswa berada pada kategori 'baik sekali'. Perbaikan meliputi penyusunan media pembelajaran, pengelolaan waktu, dan pelibatan aktif siswa dalam kegiatan Make a Match.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antarsiklus

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode Make a Match mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD 001 Muhammadiyah Nunukan pada materi satuan waktu. Temuan ini memperkuat pendapat Sanjaya (2013:244-246) bahwa keberhasilan pembelajaran kooperatif tidak hanya ditentukan oleh individu yang pandai, tetapi oleh keberhasilan kelompok secara keseluruhan melalui kerja sama, saling membantu, dan keterampilan berinteraksi. Selama proses pembelajaran, siswa saling berkomunikasi untuk menemukan pasangan kartu yang sesuai, yang mencerminkan praktik nyata kerja sama sebagaimana dijelaskan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan (Harefa, 2020) bahwa model Make a Match dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, mencegah kejemuhan, serta mendorong antusiasme dan keaktifan siswa saat mencocokkan kartu. Hal yang sama juga ditemukan dalam penelitian ini,

di mana siswa menunjukkan antusiasme tinggi, berpartisipasi aktif, dan terlibat secara menyenangkan dalam proses belajar sambil bermain. Demikian pula, hasil penelitian ini selaras dengan (Kurniasari et al., 2019) yang menyatakan bahwa penerapan Make a Match berbantuan media konkret dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan keterampilan pemecahan masalah siswa. Pada konteks ini, walaupun tidak menggunakan media konkret tambahan, kegiatan mencocokkan kartu dalam Make a Match tetap mampu meningkatkan pemahaman konsep satuan waktu dan mendorong kerja sama serta keberanian siswa dalam bertanya dan berdiskusi.

Namun demikian, terdapat beberapa perbedaan yang menjadi catatan penting. Berbeda dengan penelitian Kurniasari yang mengintegrasikan media konkret, penelitian ini tidak menambahkan alat bantu selain kartu Make a Match. Meskipun demikian, tetap terjadi peningkatan hasil belajar secara signifikan, yang menandakan bahwa kekuatan metode Make a Match terletak pada mekanisme interaktif dan kooperatifnya. Hal ini menjadi temuan menarik yang menunjukkan bahwa model ini tetap efektif meskipun tidak dibarengi dengan media pembelajaran tambahan.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penerapan model Make a Match secara spesifik untuk materi satuan waktu, yang belum banyak dikaji secara mendalam dalam konteks pembelajaran matematika kelas III SD 001 Muhammadiyah Kabupaten Nunukan. Selain itu, integrasi Make a Match untuk meningkatkan pemahaman pada konversi satuan waktu sebuah materi yang cenderung abstrak bagi siswa SD merupakan kontribusi baru yang bermanfaat bagi guru di daerah dengan keterbatasan sarana.

Meski demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian



hanya dilakukan dalam dua siklus tanpa melibatkan kelas pembanding, sehingga generalisasi efektivitas metode Make a Match terbatas pada kelas yang diteliti. Selain itu, sebagian siswa memerlukan waktu adaptasi lebih lama untuk terbiasa dengan metode ini. Maka, untuk penelitian berikutnya disarankan untuk menambah jumlah siklus, menggunakan kontrol pembanding, dan menguji penerapan metode ini pada materi lain serta pada level kelas berbeda.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya metode Make a Match pada pembelajaran satuan waktu di Kelas III SD 001 Muhammadiyah Nunukan. Peningkatan ini didukung oleh beberapa faktor, antara lain peran guru yang berhasil mengaitkan materi sebelumnya dengan materi baru, pembentukan kelompok diskusi yang mendorong kolaborasi, serta pengelolaan kelas yang tepat sesuai dengan alokasi waktu dalam RPP. Selain itu, guru secara aktif memberikan umpan balik kepada peserta didik yang mengalami kesulitan, sehingga memudahkan pemahaman konsep. Peserta didik juga menunjukkan antusiasme tinggi, baik dalam kerja individu maupun kelompok, karena kegiatan pembelajaran dikemas secara menyenangkan melalui permainan mencocokkan kartu. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Make a Match memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, serta mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Faktor-faktor seperti keterlibatan guru, partisipasi aktif siswa, dan pendekatan pembelajaran yang menarik berkontribusi besar terhadap keberhasilan proses belajar mengajar.

Berdasarkan simpulan tersebut, peneliti memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan. Bagi

peserta didik, diharapkan lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan metode pembelajaran yang lebih variatif, termasuk Make a Match, guna meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Bagi pihak sekolah, penerapan metode Make a Match yang terbukti efektif ini dapat dijadikan referensi dalam merancang kegiatan pembelajaran di kelas, khususnya pada mata pelajaran matematika. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menerapkan metode Make a Match pada materi atau jenjang lain, serta mengembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas agar temuan yang diperoleh lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amallia, N., & Unaenah, E. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa. *Attadib Journal of Elementary Education*, 3(2), 123–133.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32507/attadib.v2i2.414>
- Ansyah, Y. A., Alfianita, A., Syahkira, H. P., & Syahrial, S. (2023). Peran Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(2), 173–184.
<https://doi.org/10.31851/indiktika.v6i2.15030>
- Arifin, N. (2020). Pemikiran Pendidikan John Dewey. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 2(2), 168–183.
<https://doi.org/10.47467/assyari.v2i2.128>
- Aryanthi, K. D., Suwatra, I. I. W., & Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Air Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa. *Media Komunikasi FPIPS*, 17(1), 33–43.



- <https://doi.org/10.23887/mkfis.v17i1.22215>
- Assa, R., Kawung, E. J., & Lumintang, J. (2022). Assa, R., Kawung, E. J., & Lumintang, J. (2022). *Jurnal Ilmiah Society*. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(1), 1–12. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(1), 1–12.
- Astuti, A. F., Yusup, R., & Fahmi, S. (2025). Implementasi Etnomatematika Pada Anyaman Bambu: Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pada Materi Geometri Bangun Datar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 2548–6950.
- BP, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa*, 2(1), 1–8.
https://d1wqxts1xzle7.cloudfront.net/91021639/7757_24249_1_PB_2-libre.pdf?1663123266=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPENGERTIAN_PENDIDIKAN_ILMU_PENDIDIKAN_DA.pdf&Expires=1746838338&Signature=T64RD9pY9mDkrPSno3JOlsuA2257Mt0BE52CrplzU4y
- Dussawal, W., Husnayain, M. I., Muchlisin, M., & Najwa, W. A. (2019). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis PMRI Pada Materi Perkalian Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 28–36.
<https://doi.org/10.17509/ebj.v1i1.26178>
- Dwiyanto, F., Mardiyana, I. I., Wulandari, R., & Putro, S. S. (2024). Analisis Kurangnya Minat Belajar Siswa Kelas IV Terhadap Pembelajaran Matematika di SDN Marengan Daya III. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 386–396.
- Handayani, N. F., & Mahrita, M. (2021). Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV di SDN Jawa 2 Martapura Kabupaten Banjar. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 6(2).
<https://doi.org/10.18592/ptk.v6i2.4045>
- Harefa, D. (2020). Kooperatif Make a Match Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *Peningkatan Hasil Belajar*, 8(1), 1–18.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31764/geography.v8i1.2253>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
<https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hidayat, A. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education Sebagai Manifestasi Tujuan Pembelajaran Matematika Sd. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 698–705.
<https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/100>
- Irsalulloh, B. D., & Maunah, B. (2023). Peran Lembaga Pendidikan Dalam Sistem Pendidikan Indonesia. *Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(12), 17–26.
<https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas>
- Iskandar, J. (2019). Implementasi Sistem Manajemen Keuangan PendidiKAN. *Idaarah : Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(1).
<https://doi.org/10.1016/j.fertnstert.2006.07.460>
- Kurniasari, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Make A Match Berbantuan Media Konkret Kelas 4 SD. *JTAM / Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(1),



40.
<https://doi.org/10.31764/jtam.v3i1.761>
- Lidia, L., Mansur, M., & Muskania, R. T. (2018). Strategi Think Pair Share Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(2), 124–128.
<https://doi.org/10.26618/jrpd.v1i2.1567>
- Maesari, C., Marta, R., & Yusnira, Y. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 1(1), 92–102.
<https://doi.org/10.31004/jote.v1i1.508>
- Mesterjon, Suwarni, & Diah Selviani. (2020). Projects Based Learning Model to Increase Results and Student Activities. *Technium Social Sciences Journal*, 9, 114–118.
<https://doi.org/10.47577/tssj.v9i1.1060>
- Monding, T., Lihiang, A., & Manuahe, C. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Pembelajaran Biologi Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia SMA Kristen Sonder. *Soscied*, 6(2), 410–418.
- Muliastrini, K. E. (2020). New literacy sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan sekolah dasar di abad 21. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 115–125.
https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/3114
- Prabowo, G., Hafid, A. N., & Bayani, M. (2024). Analisis Kebijakan Pendidikan Sekolah Dasar Prespektif Lingkungan Pendidikan Sekolah. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 8324–8334.
<https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/13890>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 6(4), 337–347.
<https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Purwaningsih, I., Oktariani, O., Hernawati, L., Wardarita, R., & Utami, P. I. (2022). Pendidikan Sebagai Suatu Sistem. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 10(1), 21.
<https://doi.org/10.33394/vis.v10i1.5113>
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60.
<https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Siagian, H., Pangaribuan, J. J., & Silaban, P. J. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1363–1369.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.528> Jurnal
- Suchyadi, Y. (2022). The Effect Of Online Learning On Interest In Learning Mathematics In Elementary Schools. *Journal of Social Studies Arts and Humanities (JSSAH)*, 2(2), 110–113.
<https://doi.org/10.33751/jssah.v2i2.6585>
- Sugiyamti, S. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Membuat Skets Grafik Fungsi Aljabar Sederhana Pada Sistem Koordinat Kartesius Melalui Metode Cooperatif Learning Jigsaw Pada



Siswa Kelas Viii F Smp Negeri 6 Sukoharjo Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(01), 175–186.
<https://doi.org/10.29040/jie.v2i01.195>

Sumarni, S. (2021). Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penyesuaian Diri Dengan Lingkungan Pada Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 39–44.
<https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1281>

Tomeniene, L., & Vaiciuniene, A. (2023). Teachers' Experiences in Organizing the Process of Assessment and Self-Assessment of Students in Natural Sciences Lessons. *Technium Social Sciences Journal*, 47, 379–397.
<https://techniumscience.com/index.php/socialsciences/article/view/9371/3422>

Weidinger, A. F., Steinmayr, R., & Spinath, B. (2018). Changes in the Relation Between Competence Beliefs and Achievement in Math Across Elementary School Years. *Child Development*, 89(2), e138–e156.
<https://doi.org/10.1111/cdev.12806>

Yanti, W. T., & Fauzan, A. (2021). Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6367–6377.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1728>

Yurdaningsih, Daulay, M. I., & Ediputra, K. (2024). Pengaruh Metode Diskusi Terhadap Kemampuan Kerjasama Dan Numerasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar The Influence Of Discussion Method On The Cooperation And Numeracy Skills Of Fifth Grade Elementary School Students. *JIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(8), 3047–7824.