



Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Make A Match* Berbantuan Media Konkret Kelas 4 SD

¹Ekka Kurniasari, ²Henny Dewi Koeswanti, ³Elvira Hoesein Radia

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

¹292013226@student.uksw.edu, ²henny.koeswanti@uksw.edu, ³elviraHoeseinradia@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 20-03-2019

Disetujui: 30-04-2019

Kata Kunci:

Make A Match,
Media Konkret,
Matematika,
Hasil Belajar

Keywords:

Make A Match,
Concret Media,
Mathematic,
Learning Outcomes

ABSTRAK

Abstrak: Pembelajaran *Make A Match* berbantuan media konkret terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 4 SD Negeri 1 Jipang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui observasi, dan tes. Data hasil observasi aktivitas guru dan siswa dianalisis dalam ketuntasan belajar secara individu dan klasikal kemudian dijabarkan secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan persentase hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Hasil belajar yang diperoleh siswa kelas 4, hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa pada evaluasi mengacu pada kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan 65. Nilai rata-rata ketuntasan belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 89,39% pada matapelajaran Matematika, dengan rincian pra siklus ketuntasan 42,86% dari 8 siswa yang mencapai keberhasilan dengan rata-rata 57,7, siklus I menjadi 73,43% dari 19 siswa yang mencapai keberhasilan dengan rata-rata 70,42 dan menjadi 89,39% pada siklus II dari 21 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata 80,64. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match* berbantuan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD Negeri 1 Jipang.

Abstract: *Make A Match* method assisted by concrete media on mathematics learning outcomes of 4th grade students at SD Negeri 1 Jipang. The type of the research is used classroom action research which consist of 2 cycles. Each cycle in this reserch pass through 4 stages which are planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this study were all students in grade 4. Research data was collected through observation, and tests. The observation data of the teacher and students activities were analyzed in completeness of individual and classical learning and then described descriptively. The results showed an increase in the percentage of student learning outcomes in the first cycle and second cycle learning outcomes by grade 4 students, this is indicated by student learning outcomes on evaluation refers to the success criteria that have been determined 65. The average value of student learning completeness in the classical experience increases by 89.39% in Mathematics subjects, with pre-cycle details completeness of 42.86% of the 8 students who achieved success with average of 57.7, cycle I became 73.43% of 19 students who achieved success with average of 70.42 become 89.39% in cycle II, from 21 students who achieved mastery learning with an average of 80.64. Based on the results obtained, it can be concluded that learning using the *Make A Match* method assisted by concrete media can improve the learning outcomes of 4th grade students of SD Negeri 1 Jipang.



<https://doi.org/10.31764/jtam.v3i1.761>



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi ke dalam tiga

bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Menurut James dalam Hasanah (2010:11). Pembelajaran Matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah atau mengajukan masalah riil atau nyata, yaitu pembelajaran yang mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa, kemudian siswa secara

bertahap dibimbing untuk menguasai konsep Matematika dengan melibatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Ketika siswa belajar matematika, maka yang dipelajari adalah penerapan matematika yang dekat dengan kehidupan siswa.

Matematika penting dipelajari karena manusia dalam kehidupan sehari-hari menggunakan ilmu matematika. Dengan adanya matematika manusia dapat menyelesaikan permasalahan yang bersifat matematis. Nana Sudjana (2011:22) mengatakan bahwa tercapainya tujuan pembelajaran matematika dapat dilihat dari hasil belajar yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Pemecahan masalah merupakan proses bagaimana mengatasi suatu persoalan atau pertanyaan yang bersifat menantang dan tidak dapat diselesaikan oleh prosedur rutin yang sudah biasa dilakukan (Nazwandi, 2010 : 21).

Pemecahan masalah bertujuan untuk menemukan jalan keluar dari kesulitan dan mencapai tujuan yang ingin dicapai (Offirston, 2012 : 14). Keterampilan pemecahan masalah matematika menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran, mampu berpikir analitik, kritis, logis, kreatif dan mampu mengkonstruksi pengetahuan yang didapatnya sendiri, sehingga pengetahuan dan keterampilannya dapat digunakan dan diaplikasikan dalam pemecahan masalah sehari-hari (Gd Gunantara et.al 2016 : 8-9). Pemecahan masalah dalam matematika sangat penting, karena keterampilan pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar seseorang dalam menyelesaikan suatu masalah yang melibatkan pemikiran kritis, logis, dan sistematis (Cahirani, 2012 : 7, 63).

B. TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Hakim Nasution dalam Karso dkk, (2011:1-39) Istilah matematika berasal dari bahasa Yunani "mathein" atau "mathenein" artinya mempelajari, namun diduga kata itu ada hubungannya dengan bahasa Sanskerta "medha" atau "widya" yang artinya "kepandaian", "ketahuan", atau "intelektual". Pengertian matematika diatas adalah (1) matematika adalah pola pikir/pengetahuan yang cermat, jelas dan akurat berdasarkan pola, ide dan teori yang telah dibuktikan kebenarannya, (2) matematika adalah ilmu pengetahuan tentang ruang, tentang bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam menyelesaikan masalah

mengenai bilangan, (3) matematika adalah ilmu dasar yang mempelajari konsep, kepandaian, ketahuan, dan intelegensi.

1. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Menurut Wragg (dalam Ahmad Susanto 2013:188) pembelajaran matematika di SD merupakan pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mempelajari sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama, atau suatu hasil belajar yang diinginkan. Dengan demikian, diketahui bahwa proses pembelajaran matematika bukan sekedar transfer ilmu dari guru ke siswa, melainkan suatu proses kegiatan, yaitu terjadi hubungan antara guru dan siswa, antara siswa dan siswa, serta antara siswa dan lingkungan sekitarnya..

2. Model Pembelajaran *Make A Match*

Make A Match atau mencari pasangan merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran. Jadi 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. Hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam model pembelajaran ini adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut; Agus Suprijono (2016:113). Warsono & Hariyanto (2012:222) mengemukakan bahwa Aktivitas dalam penggunaan model pembelajaran *Make A Match* ini dapat mendorong siswa untuk berpikir secara analitis melihat kecocokan suatu konsep dengan konsep yang lain. Berkaitan dengan itu menggunakan model pembelajaran *Make A Match* siswa akan lebih bersemangat karena model pembelajaran tersebut terdapat unsur permainannya, selain itu siswa pun dilibatkan langsung dalam pembelajaran.

3. Media Konkret

Konkret berarti nyata dapat dibuktikan dalam pengertiannya. Seperti yang diungkapkan Rodhatul Jennah (2009:79) bahwa objek adalah "benda sebenarnya yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran" media konkret perlu digunakan untuk mempermudah peserta didik di dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran.

Selanjutnya menurut Ibrahim dan Syaodih (2003:118), yang dimaksud media konkret yaitu “ untuk mencapai hasil yang optimal dari proses belajar mengajar salah satu yang disarankan dalam digunakannya pula media yang bersifat langsung, bersifat nyata atau realita”. Benda konkret yang sesungguhnya akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu. Melalui penggunaan media konkret ini, kegiatan belajar mengajar dapat melibatkan semua indera peserta didik, terutama indera peraba.

C. METODE PENELITIAN

Jenis, setting dan karakteristik subjek penelitian ini akan menguraikan mengenai setting tempat, setting waktu, dan karakteristik subjek penelitian. Setting tempat akan membahas lokasi atau tempat pelaksanaannya penelitian, setting waktu membahas mengenai penentuan waktu/jadwal penelitian, karakteristik subjek penelitian membahas mengenai kondisi siswa kelas IV SDNegeri 1 Jipang Kecamatan Penawangan Kabupaten Grobogan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kusnandar (2008:60) penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan proses pembelajaran di kelasnya melalui tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus.

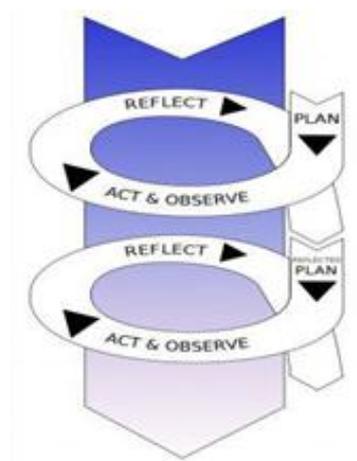
1. Variabel Penilaian dan Definisi Operasional

Variable merupakan pusat perhatian di dalam kuantitatif. Menurut Sugiyono (2010:38) adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

2. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dimana PTK merupakan terjemahan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran (Koeswanti

2018 :310). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan mengacu pendapat Kemmis dan MC.Taggart yang dikutip oleh Syamsudin dan Damaiyanti (2011: 203) terdapat empat rencana tindakan yaitu perencanaan (planning), tindakan (implementing), observasi (observing) dan refleksi (reflecting).(1) Perencanaan (planning) yaitu penentuan program perbaikan yang berangkat dari gagasan/ ide peneliti. (2) Tindakan/ aksi (implementing) yaitu perlakuan peneliti yang disesuaikan dengan perencanaan peneliti (3) Observasi (observing) yaitu pengamatan untuk mengetahui efektifitas tindakan atau mengetahui kekurangan dari tindakan yang dilakukan (4) Refleksi (reflecting) yaitu menganalisis hasil observasi sehinggamuncul perencanaan baru. Prosedur penelitian ini dapat digambarkan melalui gambar dibawah ini :



Gambar 1. Siklus PTK Model Spiral dari Kemmis dan Mc. Taggart

Uji Validitas Instrumen Penelitian (Suharsimi Arikunto, 2009: 225) bertujuan untuk mengetahui validitas instrumen, peneliti menentukan validitas berdasarkan formula tertentu yaitu korelasi product moment dari Karl Pearson.

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{N \sum x^2 - (\sum x)^2} \sqrt{N \sum y^2 - (\sum y)^2}} \quad (1)$$

Dimana r_{xy} adalah koefisien korelasi person, x adalah variable bebas, y variable terikat, dan n adalah jumlah data. Berdasarkan hasil validitas soal evaluasi siklus I ditunjukkan pada Tabel 1

Tabel 1. Validitas Soal Evaluasi Siklusi

Nomor Soal	Jumlah Butir Soal	Keterangan
1, 2, 3, 5, 8,11, 12,14, 15, 17, 19, 20, 21, 23, 24	15 Soal	Valid
4, 6, 7, 9, 10,13, 16, 18, 22, 25	10 Soal	Tidak Valid

Tabel 1 diatas menunjukkan bahwa jumlah soal yang tidak valid sebanyak 10 soal dan soal valid sebanyak 15 soal. Soal evaluasi selanjutnya pada siklus I dipilih sebanyak 10 soal dari soal-soal yang sudah dinyatakan valid. Kemudian berdasarkan hasil validitas soal evaluasi siklus II di tunjukan pada Tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Validitas Siklus II

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

Berdasarkan Tabel 2 di atas menunjukkan soal valid sebanyak 13 soal dan soal tidak valid sebanyak 7. Soal evaluasi untuk siklus II dipilih sebanyak 10 Soal yang sudah diujivaliditasnya. Uji validitas telah dilampirkan pada halaman lampiran. Tabel di bawah ini menunjukan hasil rehabilitas instrumen siklus I.

Tabel 3. Hasil Rehabilitas Instrumen Siklus I

Rehability Statistic		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of items
.794	.805	15

Tabel 3 diatas menjelaskan bahwa reliabilitas soal pada siklus I berada pada kategori reliabel. Soal evaluasi yang digunakan reliabel ditunjukkan dari hasil diatas. Dari 25 soal yang telah diuji maka 15 menunjukkan valid dan reliabel sehingga akan dilakukan uji kesukaran soal. Berdasarkan hasil rehabilitas instrumen di tunjukan bawah pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Rehabilitas Instrumen Siklus II

Rehability Statistic		
CRONBACH'S ALPHA	CRONBACH'S ALPHA BASED ON STANDARDIZED ITEMS	N OF ITEMS
.763	.768	13

Kategori koefisien reliabilitas di atas menjelaskan bahwa reliabilitassoal pada siklus II berada dalam

kategori reliabel. Soal evaluasi yang digunakan telah diuji maka 13 soal menunjukkan valid dan reliabel sehingga akan dilakukan uji kesukaran soal.

Tabel 5. Hasil Belajar Matematika Pra Siklus Siswa Kelas IV Sdnegeri 1 Jipang

No	Skor Ketuntasan	Nilai	Jumlah Siswa	
			Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	≥ 65	8	42,86%
2	Belum Tuntas	≤ 65	16	51,14%

Hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan penelitian diketahui bahwa siswa yang nilainya kurang dari KKM sejumlah 16 siswa atau 51,14% sedangkan siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 8 siswa atau 42,86% dari keseluruhan siswa. Ketuntasan hasil belajar matematika pada siklus 1 di tunjukan pada Tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siklus I

No.	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1.	Tuntas	19	73,43%
2.	Belum Tuntas	5	28,57 %
Jumlah		24	100 %

Dapat diketahui bahwa pada siklus I, siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM sebanyak 5 siswa dengan persentase 28,57%, sedangkan siswa yang sudah mencapai nilai KKM atau sudah tuntas sebanyak 19 siswa dengan persentase sebesar 71,43%. Selanjutnya, pada Tabel 7 di bawah ini menunjukkan frekuensi keetuntasan belajar pada siklus 1

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Ketuntasan Belajar Afektif Siklus I

No	Ketuntasan Belajar	Nilai	Jumlah Siswa	
			Frekuensi	Persentase (%)
1.	Tuntas	≥ 65	11	46,23%
2.	Belum Tuntas	≤ 65	13	53.57%
Jumlah			24	100%
Nilai Rata-Rata			70,42	
Nilai Tertinggi			85	
Nilai Terendah			42	

Dari Tabel 7 di atas, dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas hasil belajar afektif diketahui sebanyak 11 siswa sedangkan yang belum tuntas masih ada 13 siswa dengan nilai tertinggi 85, rata-rata 70,42 serta nilai terendah 42. Hal ini menunjukkan bahwa hasil

penilaian dan hasil observasi selama proses pembelajaran 46,23%.

Tabel 8 di bawah ini menunjukkan tabel frekuensi hasil belajar matematika siswa kelas IV pada siklus II.

Tabel 8. Hasil Belajar Matematika Siklus II

No.	Nilai	Jumlah Siswa
1.	100	-
2.	90-99	5
3.	80-89	10
4.	70-79	6
5.	60-69	3
Jumlah		24
Nilai tertinggi		95
Nilai terendah		60
Nilai rata-rata		80,64

Berdasarkan Tabel 8 dapat dilihat bahwa hasil belajar Matematika pada siklus II menunjukkan bahwa 24 siswa yang belum tuntas berjumlah 3 siswa, sementara yang sudah tuntas berjumlah 25 siswa.

Tabel 9. Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siklus II

No.	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1.	Tuntas	21	89,39 %
2.	Belum Tuntas	3	10,71%
Jumlah		24	100%

Berdasarkan Tabel 8 dapat diketahui bahwa pada siklus II, siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM sebanyak 3 siswa dengan presentase 10,71%, sedangkan siswa yang sudah mencapai nilai KKM atau sudah tuntas sebanyak 21 siswa dengan presentase sebesar 89,29%. Berdasarkan distribusi frekuensi ketuntasan belajar afektif siklus II di tujukan pada Tabel 10 berikut ini.

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Ketuntasan Belajar Afektif Siklus II

No	Ketuntasan Belajar	Nilai	Jumlah Siswa	
			Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	≥ 65	24	100%
2	Belum tuntas	≤ 65	0	0%
Jumlah			24	100%
Nilai Rata-rata			82,63	
Nilai Tertinggi			95	
Nilai Terendah			75	

Berdasarkan Tabel 10 dapat dilihat bahwa seluruh siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan nilai rata-rata 82,63 dan nilai terendah 75. Pada tabel 11 di bawah ini menunjukkan hasil ketuntasan belajar psikomotor pada siklus II

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Ketuntasan Belajar Psikomotor Siklus II

No	Ketuntasan Belajar	Nilai	Jumlah siswa	
			Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	≥ 65	24	100%
2	Belum Tuntas	≤ 65	0	0%
Jumlah			24	100%
Nilai Rata-rata			83,66	
Nilai Tertinggi			95	
Nilai Terendah			80	

Berdasarkan Tabel 11 dapat dilihat bahwa seluruh siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata 83,66 dan nilai terendah 80.

Tabel 12. Hasil Analisis Data Antar Siklus II

No	Kategori	Siklus I	Siklus II
		%	%
1.	Siswa Tuntas	42,86%	89,39%
2.	Siswa Belum Tuntas	51,14%	10,71%
Jumlah		100%	100%

Ketuntasan belajar matematika dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Pada pelaksanaan tindakan siklus I terlihat peningkatan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 19 siswa dengan persentase siswa tuntas 73,43%, sementara 5 siswa lainnya masih memperoleh nilai dibawah KKM dengan persentase 28,57%, pada siklus I rata-rata hasil belajar 73,42 dari hasil pelaksanaan tindakan siklus I diketahui bahwa secara klasikal nilai rata-rata siswa belum tercapai, ketuntasan belajar siswa belum mampu mencapai indikator keberhasilan tindakan penelitian yang telah ditentukan sehingga masih diperlukan perbaikan pada siklus II. Kemudian tindakan dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan siklus II agar ketuntasan belajar matematika siswa bisa mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu sejumlah 80% dari total keseluruhan siswa. Setelah pelaksanaan tindakan pembelajaran pada siklus II jumlah siswa yang memperoleh nilai mencapai KKM 65 yaitu sebanyak 21 siswa dengan besar persentase 89,39%, nilai rata-rata hasil belajar matematika siklus II mencapai 80,64. Dari hasil belajar matematika dan ketuntasan belajar siswa siklus II tersebut dapat diketahui bahwa indikator keberhasilan tindakan penelitian yang telah ditentukan oleh peneliti sudah tercapai (ketuntasan belajar siswa $\geq 80\%$).

D. SIMPULAN DAN SARAN

Keberhasilan belajar terjadi adanya peningkatan hasil belajar kognitif, afektif, dan keterampilan pemecahan masalah matematika. Peningkatan hasil belajar kognitif dari 71,42% meningkat menjadi 89,29% untuk itu terjadi peningkatan sebesar 17,87%, hasil keterampilan pemecahan masalah matematika dari 42,86% meningkat menjadi 100% dan hasil belajar afektif terjadi peningkatan pada perilaku siswa yang baik, pola pikir siswa menjadi lebih berkembang, siswa mampu bekerjasama dalam pemecahan masalah dan lebih berani bertanya serta mengungkapkan gagasannya. Maka penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD. Berdasarkan hasil analisis data dan kesimpulan dari penelitian ini, maka peneliti memberikan saran agar guru lain menerapkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media konkret yang sudah di ujikan disekolah bisa jadi referensi bagi guru lain untuk menerapkannya pada materi dan mata pelajaran selain Matematika.

REFERENSI

- Apriliyani. (2016). Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(9), 1-7.
- Budiyono. (2011). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* Pada Siswa Kelas I SD Madugowongjati 02 Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang Tahun Pelajaran (2011/ 2012). *Skripsi*. UKSW. Diunduh: 19 Maret 2019.
- Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Herlikano, Melanza Agata dan Sujadi A. A. (2017). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan *Make A Match*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 121-128
- Heruman. (2007). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Huda, M. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Hopkins, D. (2011). *Panduan Guru Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Janiati, dkk. (2013). Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Melong Mandiri 7 Kecamatan Cimahi Selatan. *Skripsi*. Cimahi: UPI. Diunduh: 19 Maret (2019).

- Khomsah, R. (2013). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-11.
- Kemendiknas. (2013). *Konsep Penilaian Autentik*. Jakarta: Balitbang Depdiknas
- Koeswanti, Henny Dewi. (2018). *Eksperimen Model Kooperatif Learning Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Karya Ilmiah Mahasiswa*. Satya Wacana University Press.
- Qomariyah, S. (2017). Hubungan antara Kemampuan Penalaran dengan Komunikasi Matematis Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 1(1), 49-53.
- Saparwadi, Lalu. (2015). Pengaruh *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII. Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Hamzanwadi Selong. *Beta Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 51-65
- Soleha. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Gayau Sakti Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 68-74.