

**MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI
PEMBELAJARAN MAKE A MATCH SISWA KELAS 1 SDN 053 LARA III
KECAMATAN BAEBUNTA SELATAN KABUPATEN LUWU UTARA**

Rosa Delima¹, Abrina Maulidnawati Jumrah², Erwin Nurdiansyah³

¹²³Universitas Islam Makassar

¹rosadelimarosa095@gmail.com, ²abrinamaulidnawatijumrah.dty@uim-makassar.ac.id, ³erwinnurdiansyah.dty@uim-makassar.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve the activeness and numeracy skills of grade 1 students at SDN 053 Lara III through the application of the Make a Match learning model. This type of research is Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The research subjects were 22 grade 1 students, consisting of 7 male students and 15 female students. Data collection techniques used observation, tests, and documentation. The results showed an increase in student activeness and numeracy skills in each cycle. In cycle I, the percentage of student activeness reached 63.6% (quite active category) and numeracy skills obtained an average of 65.9 with classical completeness of 54.5%. In cycle II, student activeness increased to 86.4% (active category) and numeracy skills obtained an average of 80.5 with classical completeness of 86.4%. Thus, it can be concluded that the application of the Make a Match learning model can improve the activeness and numeracy skills of grade 1 students at SDN 053 Lara III.

Keywords: *Activeness; Numeracy Skills; Make a Match.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN 053 Lara III melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas 1 yang berjumlah 22 orang, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan kemampuan berhitung siswa pada setiap siklus. Pada siklus I, persentase keaktifan siswa mencapai 63,6% (kategori cukup aktif) dan kemampuan berhitung memperoleh rata-rata 65,9 dengan ketuntasan klasikal 54,5%. Pada siklus II, keaktifan siswa meningkat menjadi 86,4% (kategori aktif) dan kemampuan berhitung memperoleh rata-rata 80,5 dengan ketuntasan klasikal 86,4%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN 053 Lara III.

Kata Kunci: Keaktifan; Kemampuan Berhitung; *Make a Match*;

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran fundamental yang memiliki peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah, menjadi fondasi bagi pengembangan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis pada peserta didik. Salah satu aspek dasar dalam pembelajaran matematika di kelas 1 Sekolah Dasar adalah kemampuan berhitung, yaitu kemampuan melakukan operasi hitung sederhana seperti penjumlahan dan pengurangan bilangan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas 1 SDN 053 Lara III Kecamatan Baebunta Selatan Kabupaten Luwu Utara, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran matematika. Pertama, sebagian besar siswa masih pasif dalam mengikuti pembelajaran. Dari 22 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan, hanya sekitar 7-8 siswa (31,8%) yang aktif bertanya, menjawab pertanyaan, atau merespons instruksi guru.

Kedua, kemampuan berhitung siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari hasil tes awal yang menunjukkan bahwa hanya 9 dari 22 siswa (40,9%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70.

Rendahnya keaktifan dan kemampuan berhitung siswa disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: (1) metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dengan dominasi metode ceramah; (2) kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif; (3) siswa cepat merasa bosan karena pembelajaran kurang melibatkan aktivitas fisik dan permainan; serta (4) materi berhitung disajikan secara abstrak tanpa menggunakan benda konkret yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas 1.

Teori perkembangan kognitif Piaget (dalam Desmita, 2019) menyatakan bahwa anak usia 6-7 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka memerlukan benda-benda konkret dan pengalaman langsung untuk

memahami konsep abstrak. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di kelas 1 hendaknya dirancang dengan melibatkan aktivitas fisik, permainan, dan penggunaan media konkret agar siswa dapat membangun pemahaman secara bermakna.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran Make a Match (mencari pasangan). Model Make a Match merupakan model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran (1994) yang menekankan pada aktivitas siswa untuk mencari pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban dalam suasana permainan. Model ini memiliki keunggulan dalam meningkatkan keaktifan siswa karena melibatkan gerakan fisik, interaksi sosial, dan unsur permainan yang menyenangkan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas model Make a Match. Penelitian yang dilakukan oleh Ningsih, dkk. (2017) menunjukkan bahwa penerapan model Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 1 SD.

Sementara itu, penelitian oleh Rahmawati dan Indriani (2018) menemukan bahwa model Make a Match efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Berhitung melalui Pembelajaran Make a Match Siswa Kelas 1 SDN 053 Lara III Kecamatan Baebunta Selatan Kabupaten Luwu Utara". Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu 1) 1) Bagaimana meningkatkan keaktifan siswa kelas 1 SDN 053 Lara III melalui model pembelajaran Make a Match? 2) Bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN 053 Lara III melalui model pembelajaran *Make a Match*. Tujuan Penelitian ini adalah 1) Untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas 1 SDN 053 Lara III melalui model pembelajaran *Make a Match*. 2) Untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN 053 Lara III melalui model pembelajaran *Make a Match*

B. Metode Penelitian

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan berhitung siswa melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match*. Penelitian menggunakan desain Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas I SDN 053 Lara III, Kecamatan Baebunta Selatan, Kabupaten Luwu Utara. Kegiatan penelitian berlangsung pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026, yaitu pada bulan April hingga Mei 2026.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas I SDN 053 Lara III yang berjumlah 22 orang, terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Definisi Operasional Variabel

Keaktifan siswa merupakan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang ditunjukkan melalui perhatian, keberanian bertanya dan menjawab, kerja sama,

serta partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan berhitung adalah kemampuan siswa menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah 1–20 dengan benar. Model pembelajaran *Make a Match* adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kartu soal dan kartu jawaban untuk membantu siswa belajar melalui kegiatan mencari pasangan secara aktif.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, media *Make a Match*, lembar observasi, dan instrumen tes. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan model *Make a Match* dalam pembelajaran matematika. Selama proses pembelajaran dilakukan observasi terhadap keaktifan siswa, sedangkan refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui keaktifan siswa selama pembelajaran, tes digunakan untuk mengukur kemampuan berhitung pada setiap akhir siklus, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan dan dokumen hasil belajar siswa.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase keaktifan siswa, nilai rata-rata kelas, dan ketuntasan belajar secara klasikal. Siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 70, sedangkan penelitian dinyatakan berhasil apabila keaktifan siswa mencapai minimal 75% dan ketuntasan klasikal mencapai minimal 80%.

C.Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian

a. Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Berdasarkan observasi awal sebelum tindakan, keaktifan siswa masih sangat rendah. Dari 22 siswa, hanya 7 siswa (31,8%) yang menunjukkan keaktifan dalam

pembelajaran. Selebihnya, siswa cenderung pasif, diam, dan kurang merespons pembelajaran.

Kemampuan berhitung siswa pada kondisi awal juga masih rendah. Hasil tes awal menunjukkan rata-rata kelas sebesar 58,6 dengan ketuntasan klasikal hanya 40,9% (9 siswa tuntas dari 22 siswa). Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai KKTP yang ditetapkan.

b. Siklus I

1) Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun Modul Ajar dengan menerapkan model *Make a Match* pada materi penjumlahan bilangan 1-20. Peneliti mempersiapkan kartu-kartu *Make a Match* yang terdiri dari kartu pertanyaan (misalnya " $3 + 4 = \dots$ ") dan kartu jawaban (misalnya "7"). Selain itu, disiapkan juga lembar observasi keaktifan siswa dan soal tes siklus I.

2) Pelaksanaan Tindakan

Siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama difokuskan pada pengenalan model *Make a Match* dan latihan mencari pasangan kartu penjumlahan sederhana. Pertemuan kedua dilanjutkan dengan soal yang lebih

bervariasi dan pelaksanaan tes siklus I. Langkah-langkah pembelajaran: 1) Guru menjelaskan materi penjumlahan bilangan 1-20 dengan menggunakan media benda konkret.; 2) Guru menjelaskan aturan permainan Make a Match; 3) Guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban secara acak kepada siswa.; 4) Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok (soal dengan jawaban yang tepat); 5) Siswa yang telah menemukan pasangan melaporkan diri dan mempresentasikan hasilnya. 6) Guru memberikan konfirmasi dan penguatan;

3) Hasil Observasi

Tabel 1. Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus I

No	Indikator Keaktifan	Jumlah Siswa Aktif	Persentase
1	Memperhatikan penjelasan guru	16	72,7%
2	Aktif bertanya dan menjawab	10	45,5%
3	Berpartisipasi mencari pasangan kartu	18	81,8%

4	Bekerja sama dengan teman	14	63,6%
5	Mempresentasikan hasil temuan	12	54,5%
Rata-rata		14	63,6%

Keaktifan siswa pada siklus I mencapai rata-rata 63,6% yang berada pada kategori Cukup Aktif (61%-80% = Aktif, namun karena berada di batas bawah dan secara kualitatif masih banyak kekurangan, maka dikategorikan cukup aktif). Dari tabel di atas, terlihat bahwa indikator "berpartisipasi mencari pasangan kartu" memiliki persentase tertinggi (81,8%), sedangkan indikator "aktif bertanya dan menjawab" memiliki persentase terendah (45,5%).

Tabel 2. Hasil Tes Kemampuan Berhitung Siklus I

No	Deskripsi	Nilai
1	Nilai tertinggi	85
2	Nilai terendah	45
3	Rata-rata kelas	65,9
4	Jumlah siswa tuntas (≥ 70)	12

5	Jumlah siswa tidak tuntas (<70)	10
6	Ketuntasan klasikal	54,5%

Hasil tes siklus I menunjukkan rata-rata kelas sebesar 65,9 dengan ketuntasan klasikal 54,5% (12 siswa tuntas). Meskipun mengalami peningkatan dari kondisi awal, namun hasil ini belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan ($\geq 80\%$).

4).Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan tes siklus I, ditemukan beberapa kelemahan:

- Banyak siswa yang masih bingung dengan aturan permainan *Make a Match*.
- Beberapa siswa cenderung bermain-main dan tidak serius mencari pasangan kartu.
- Masih ada siswa yang malu-malu untuk bertanya atau menjawab pertanyaan.
- Waktu yang disediakan untuk mencari pasangan kartu masih kurang.
- Guru kurang memberikan bimbingan individual kepada siswa yang lambat.

Berdasarkan refleksi tersebut, direncanakan perbaikan untuk siklus II, yaitu:

- Memberikan penjelasan yang lebih rinci tentang aturan permainan dan memberikan contoh terlebih dahulu.
- Menambahkan reward (bintang atau hadiah kecil) bagi siswa yang aktif dan berhasil menemukan pasangan dengan cepat.
- Memberikan motivasi dan dorongan agar siswa lebih berani bertanya dan menjawab.
- Menambah alokasi waktu untuk kegiatan mencari pasangan kartu.
- Memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa yang mengalami kesulitan.

c. Siklus II

1) Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, peneliti menyusun Modul Ajar untuk siklus II dengan materi pengurangan bilangan 1-20. Media kartu *Make a Match* diperbaiki dengan gambar dan warna yang lebih menarik. Peneliti juga menyiapkan reward berupa stiker bintang untuk memotivasi siswa. Lembar observasi dan soal tes siklus II juga disiapkan.

2) Pelaksanaan Tindakan

Siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan materi pengurangan bilangan 1-20. Sebelum memulai permainan, guru

memberikan penjelasan yang lebih rinci dan mendemonstrasikan cara bermain Make a Match. Guru juga memberikan motivasi dan menjanjikan reward bagi siswa yang aktif.

Langkah-langkah pembelajaran pada siklus II pada dasarnya sama dengan siklus I, namun dengan beberapa perbaikan: 1) Guru memberikan contoh cara mencari pasangan kartu di depan kelas; 2) Guru memberikan waktu yang lebih lama untuk kegiatan mencari pasangan. 3) Guru berkeliling memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan. 4) Guru memberikan reward kepada siswa yang aktif dan berhasil.

3) Hasil Observasi

Tabel 3. Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus II

No	Indikator Keaktifan	Jumlah Siswa Aktif	Persentase
1	Memperhatikan penjelasan guru	20	90,9%
2	Aktif bertanya dan menjawab	17	77,3%
3	Berpartisipasi mencari pasangan kartu	21	95,5%
4	Bekerja sama dengan teman	19	86,4%

5	Mempresentasikan hasil temuan	18	81,8%
ata-rata		19	86,4%

Keaktifan siswa pada siklus II mencapai rata-rata 86,4% yang berada pada kategori Aktif. Terjadi peningkatan yang signifikan dari siklus I (63,6%) ke siklus II (86,4%), yaitu sebesar 22,8%. Seluruh indikator keaktifan mengalami peningkatan dan berada di atas 75%.

Tabel 4. Hasil Tes Kemampuan Berhitung Siklus II

No	Deskripsi	Nilai
1	Nilai tertinggi	100
2	Nilai terendah	55
3	Rata-rata kelas	80,5
4	Jumlah siswa tuntas (≥ 70)	19
5	Jumlah siswa tidak tuntas (< 70)	3
6	Ketuntasan klasikal	86,4%

Hasil tes siklus II menunjukkan rata-rata kelas sebesar 80,5 dengan ketuntasan klasikal 86,4% (19 siswa tuntas). Hasil ini telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu ketuntasan klasikal $\geq 80\%$.

d. Perbandingan Hasil Antar Siklus

Tabel 5. Perbandingan Keaktifan Siswa Antar Siklus

Aspek	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Persentase Keaktifan	31,8%	63,6%	86,4%	54,6%
Kategori	Sangat Kurang Aktif	Cukup Aktif	Aktif	-

Tabel 6. Perbandingan Kemampuan Berhitung Antar Siklus

Aspek	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Rata-rata Kelas	58,6	65,9	80,5	21,9
Ketuntasan Klasikal	40,9%	54,5%	86,4%	45,5%
Jumlah Siswa Tuntas	9	12	19	10

2. Pembahasan

a. Peningkatan Keaktifan Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas 1 SDN 053 Lara III. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase keaktifan siswa dari pra-siklus sebesar 31,8% (sangat kurang aktif), menjadi 63,6%

pada siklus I (cukup aktif), dan meningkat menjadi 86,4% pada siklus II (aktif).

Peningkatan keaktifan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Lorna Curran (dalam Komalasari, 2014) bahwa model *Make a Match* dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan melalui aktivitas mencari pasangan kartu. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bergerak, berinteraksi, dan berkomunikasi dengan teman sekelasnya, sehingga mendorong keterlibatan aktif secara fisik maupun mental.

Pada siklus I, keaktifan siswa masih tergolong cukup aktif karena beberapa kendala, seperti siswa yang belum terbiasa dengan model pembelajaran ini, kebingungan dalam memahami aturan permainan, dan masih ada siswa yang malu-malu. Hal ini sesuai dengan pendapat Slavin (2015) yang menyatakan bahwa pada tahap awal penerapan model pembelajaran kooperatif, siswa memerlukan waktu untuk beradaptasi.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, yaitu dengan memberikan penjelasan yang lebih rinci, demonstrasi, pemberian reward,

dan bimbingan yang lebih intensif, keaktifan siswa meningkat secara signifikan. Siswa menjadi lebih antusias, berani bertanya dan menjawab, serta aktif berpartisipasi dalam kegiatan mencari pasangan kartu. Temuan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ningsih, dkk. (2017) yang menemukan bahwa model *Make a Match* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika.

b. Peningkatan Kemampuan Berhitung

Penerapan model *Make a Match* juga berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung siswa. Rata-rata nilai kemampuan berhitung meningkat dari 58,6 pada pra-siklus, menjadi 65,9 pada siklus I, dan mencapai 80,5 pada siklus II. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 40,9% menjadi 54,5% dan akhirnya mencapai 86,4%.

Peningkatan kemampuan berhitung ini dapat dijelaskan melalui beberapa teori belajar. Pertama, teori konstruktivisme Piaget (dalam Desmita, 2019) menekankan bahwa anak usia kelas 1 SD (6-7 tahun) berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran harus

melibatkan benda-benda konkret dan aktivitas fisik. Model *Make a Match* memungkinkan siswa untuk belajar sambil bergerak, menyentuh kartu, dan berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran.

Kedua, teori belajar Vygotsky (dalam Trianto, 2015) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran (*Zone of Proximal Development*). Melalui model *Make a Match*, siswa berinteraksi dengan teman sebaya saat mencari pasangan kartu, saling bertanya, dan berdiskusi. Interaksi ini membantu siswa membangun pemahaman tentang konsep penjumlahan dan pengurangan.

Ketiga, teori motivasi belajar menyatakan bahwa unsur permainan dan kompetisi yang sehat dalam model *Make a Match* dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar (Djamarah, 2017). Ketika siswa merasa senang dan termotivasi, mereka akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Pada siklus I, peningkatan kemampuan berhitung belum optimal karena siswa masih fokus pada proses adaptasi dengan model pembelajaran baru. Setelah perbaikan

pada siklus II, kemampuan berhitung siswa meningkat secara signifikan. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahmawati dan Indriani (2018) yang menemukan bahwa model *Make a Match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

Meskipun pada siklus II terdapat 3 siswa yang belum tuntas (nilai <70), namun secara umum indikator keberhasilan telah tercapai. Ketiga siswa tersebut perlu mendapatkan perhatian khusus melalui program remedial atau bimbingan individual lebih lanjut.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas 1 SDN 053 Lara III. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase keaktifan siswa dari pra-siklus sebesar 31,8% (sangat kurang aktif), meningkat menjadi 63,6% pada siklus I (cukup aktif), dan mencapai 86,4% pada siklus II (aktif).

2. Penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 1 SDN 053 Lara III. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai kemampuan berhitung dari 58,6 pada pra-siklus, menjadi 65,9 pada siklus I, dan mencapai 80,5 pada siklus II. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 40,9% menjadi 54,5% dan mencapai 86,4% pada siklus II.
3. Dengan tercapainya indikator keberhasilan (keaktifan $\geq 75\%$ dan ketuntasan klasikal $\geq 80\%$), maka penelitian ini dinyatakan berhasil dan model pembelajaran *Make a Match* direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika di kelas 1 SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Curran, L. (1994). *Make a Match: A Cooperative Learning Strategy*. San Francisco: Kagan Publishing.

Desmita. (2019). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Djamarah, S. B. (2017). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Komalasari, K. (2014). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.

Ningsih, S., dkk. (2017). Penerapan Model Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 45-56.

Rahmawati, D. & Indriani, F. (2018). Efektivitas Model Make a Match terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 112-125.

Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.