



Pemanfaatan Model Pembelajaran Make a Match Dalam Pembelajaran Matematika: Studi Kasus di Salah Satu Sekolah Dasar Islam

Nurlita Awaliah¹

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah, Bekasi, Indonesia; nurlitaawaliah@gmail.com

Fitri Yessi Jami²

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah, Bekasi, Indonesia; fitriyessijami@gmail.com

Fadilah Prabowo³

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah, Bekasi, Indonesia; fadilahprabowo@gmail.com

Abstrak. Dalam proses pembelajaran di sekolah antara pendidik dan peserta didik harus ada interaksi sosial yang terjalin. Sebagai pendidik sudah seharusnya menyadari apa yang semestinya dilakukan untuk dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi peserta didik agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu pemilihan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sangat dibutuhkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar adalah model pembelajaran *make a match*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan model pembelajaran *make a match* serta penanganan guru dalam mengatasi peserta didik yang tertinggal pada pembelajaran matematika melalui model *make a match*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang dipakai peneliti adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian diketahui bahwa pemanfaatan model pembelajaran *make a match* di salah satu sekolah dasar di Karawang sudah terencana sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan oleh guru, dengan pelaksanaan dan proses pembelajaran sesuai tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Adapun penanganan guru dalam mengatasi peserta didik yang tertinggal dalam pembelajaran yaitu : 1) memberikan motivasi kepada peserta didik, 2) melakukan kegiatan belajar di luar kelas agar mempermudah pergerakan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih seru dan menyenangkan, 3) guru dapat mengulang kembali pembelajaran dengan model serupa, dan melakukan evaluasi disetiap akhir setelah pembelajaran.

Kata Kunci: model pembelajaran, *make a match*, pembelajaran matematika.

Abstract. In the learning process at school between educators and students there must be social interaction. As educators, you should be aware of what should be done to create a conducive learning environment for students to achieve the expected goals. Therefore, choosing an interesting and fun learning model is very necessary. One learning model that can be applied to mathematics subjects, especially at the elementary school level, is the *make a match* learning model. This research aims to determine the use of the *make a match* learning model and the teacher's handling of students who are lagging behind in mathematics learning through the *make a match* model. This research uses a descriptive qualitative research type. Data collection techniques used by researchers are observation,

interviews, and documentation. The results of the research show that the use of the make a match learning model at the Islamic Elementary School has been planned in accordance with the Learning Implementation Plan (RPP) that has been prepared by the teacher, with the implementation and learning process according to the stages, namely initial activities, core activities and closing activities. The teacher's handling of dealing with students who are lagging behind in learning is: 1) providing motivation to students, 2) carrying out learning activities outside the classroom to make it easier for students to move so that learning becomes more exciting and enjoyable, 3) teachers can repeat learning with similar model, and carry out evaluations at the end of each lesson.

Keywords: learning model, make a match, mathematics learning.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kewajiban setiap manusia untuk mencapai dan menerimanya, setiap orang telah dijamin dalam undang-undang untuk mendapatkan pendidikan yang layak dan sudah seharusnya memperoleh pendidikan secara baik. Pada pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang dijelaskan oleh (Rumihat, 2011) bahwa 'pendidikan merupakan usaha secara sadar yang terencana dalam proses pembelajaran untuk mewujudkan suasana terciptanya dengan baik agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan atau skillnya dalam kemampuan spiritual keagamaannya, mengembangkan kemampuan pengendalian dirinya, mampu mengembangkan kepribadiannya, mampu mengembangkan kecerdasannya, serta keterampilan yang diperlukan dari dirinya untuk masyarakat, bangsa serta Negara'.

Dalam pembelajaran antara pendidik dan peserta didik harus ada interaksi sosial yang terjalin. pendidikan merupakan prioritas utama yang mempunyai peranan besar dalam upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia. Hal ini sejalan dengan Astika (2011) dalam kutipan (Handayani & Jonata, 2021) yang menjelaskan bahwa 'pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Namun pada kenyataannya beberapa guru pada tingkat sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam mengaktifkan peserta didik disaat proses pembelajaran sehingga mengakibatkan proses pembelajaran belum memenuhi standar proses sesuai dengan yang diharapkan. Hal yang sama

diungkapkan oleh (Fahri L. M. & Qusyairi L. H., 2019) tugas guru sebagai pendidik berusaha menciptakan suasana belajar yang menggairahkan dan menyenangkan untuk peserta didik. Guru tidak hanya mendominasi selama proses pembelajaran, tetapi guru juga membantu dalam menciptakan kondisi yang kondusif serta memberikan motivasi dan bimbingan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dan kreativitasnya, melalui interaksi belajar.

Matematika bagi sebagian peserta didik sekolah dasar kerap dianggap sulit. Hal tersebut tak lepas dari bidang kajian matematika yang dominan tentang rumus dan angka-angka. Akibatnya, sebagian orang menganggap pembelajaran matematika terlihat rumit dan butuh teknik khusus dalam mempelajarinya. Oleh karenanya, mengajarkan mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar tidak boleh asal-asalan. Karena sifat matematika yang abstrak justru membuat anak sulit memahaminya. Dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai agar tujuan pembelajaran matematika bisa tercapai. Salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran adalah kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran (Susanti, 2023).

Proses belajar mengajar di sekolah, penggunaan model pembelajaran matematika yang dapat digunakan guru merupakan salah satu faktor dari luar diri peserta didik yang dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik. Agar proses pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih aktif dan terarah, maka guru sebagai pemegang peran penting dalam kesuksesan pembelajaran matematika di kelas serta dapat mampu menguasai dan memahami tujuan dari pembelajaran matematika. Menurut Sundari F, 2017 menjelaskan guru adalah insan pembelajar, yang selain mengajar secara wajar juga harus terus belajar, membaca, menulis, serta menghasilkan bahan-bahan ajar dan karya-karya ilmiah yang relevan. Membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan pribadi yang berpengaruh besar dalam proses pembelajaran (Rahmawati & Suryadi, 2019) . Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran matematika khususnya di jenjang sekolah dasar adalah model pembelajaran *make a match*. Pada model pembelajaran *make a match* ini

diatur dengan sedemikian rupa, sehingga proses pembelajaran dapat lebih menyenangkan karena peserta didik melakukan kegiatan dengan belajar sambil bermain. Oleh Karena itu terdapat berbagai cara yang dapat menangani peserta didik yang tertinggal dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match*. Dengan demikian ini, peserta didik tidak mudah jenuh dan merasa bosan saat pelajaran sedang berlangsung karena pembelajaran dibuat menyenangkan.

Berdasarkan hasil eksplorasi terhadap penelitian-penelitian terdahulu, peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, akan tetapi berbeda fokus penelitiannya. Penelitian sejenis sudah dilakukan oleh (Suprpta, 2020) meneliti tentang “penggunaan model pembelajaran *make a match* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa”. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian yang berfokus pada langkah-langkah pengajaran matematika dan juga mengetahui upaya untuk mengatasi peserta didik yang tertinggal dalam pembelajaran tersebut.

Berdasarkan latar belakang dan kajian literatur di atas, tujuan dari diadakannya penulisan ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan model pembelajaran *make a match* dalam pelajaran matematika di sekolah dasar serta penanganan guru dalam mengatasi peserta didik yang tertinggal pada pembelajara matematika melalui model *make a match*.

B. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan alasan peneliti akan memperoleh gambaran yang menyeluruh mengenai pemanfaatan model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Dengan menggunakan penelitian tersebut peneliti bermaksud memahami fenomena yang dialami oleh partisipan misalnya seperti perilaku, kebiasaan, dan realita peristiwa tentang yang diteliti. Desain yang digunakan yaitu desain field research, karena peneliti mengumpulkan berbagai data, informasi pembelajaran *make a match* serta fakta secara langsung kepada subjek

yang dituju. Dalam teknik ini peneliti menggunakan purposive sampling merupakan suatu cara pengambilan dimana setiap anggota populasi diberikan kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel (Arieska & Herdiani, 2018). Penelitian ini dilakukan di salah satu SD Islam di Karawang pada siswa kelas III dalam rentang waktu satu semester (ganjil) tahun pelajaran 2021/2022. Partisipan penelitian ini yaitu dua guru kelas mata pelajaran matematika, dan enam peserta didik dari masing-masing kelas tiga dengan total 12 peserta didik yang terdiri dari peserta didik yang memiliki keaktifan tinggi, sedang, dan rendah dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *make a match*. Hal ini dilakukan karena peneliti ingin mengetahui sejauh mana keaktifan dan pengetahuan yang didapatkan dari peserta didik yang memiliki keaktifan tinggi, sedang, dan rendah setelah mendapatkan pengajaran dengan model pembelajaran *make a match* yang diajarkan oleh kedua pengampu mata pelajaran matematika pada kelas tiga sekolah dasar.

Pada teknik pengumpulan data peneliti melakukan pengumpulan data di lapangan menggunakan beberapa tahap, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik observasi digunakan untuk mengamati secara langsung serta melihat proses belajar mengajar pada mata pelajaran matematika dan peneliti ikut serta secara langsung agar dapat mengetahui keadaan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran mata pelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *make a match*. Kegiatan observasi dilakukan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan proses pembelajaran serta langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dalam memanfaatkan model pembelajaran *make a match* kepada peserta didik dalam pengajaran mata pelajaran matematika di kelas tiga sekolah dasar. Teknik wawancara dilakukan dengan cara bertanya kepada partisipan, baik secara langsung atau pun tidak langsung. Pada teknik wawancara ini, peneliti menggali data agar mengetahui lebih jauh tentang hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang diteliti yaitu tentang langkah-langkah pengajaran matematika menggunakan model *make a match* dan pemanfaatan model pembelajaran

make a match dalam pelajaran matematika serta penanganan guru dalam mengatasi peserta didik yang tertinggal pada pembelajaran matematika.

Dengan teknik pengumpulan data dokumentasi ini, peneliti dapat memperoleh informasi bukan dari orang sebagai narasumber. Tetapi digunakan untuk mendapatkan data atau informasi meliputi proses dan kebiasaan guru dalam memanfaatkan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran matematika dan peserta didik, buku yang digunakan dalam pembelajaran, foto atau video selama kegiatan dan proses pembelajaran berlangsung, dan sebagainya. Dalam dokumentasi ini penelitian digunakan sebagai bukti hasil aktivitas yang dilaksanakan oleh guru dalam menggunakan model pembelajaran *make a match* pada peserta didik kelas tiga sekolah dasar.

Dalam proses pengumpulan data, teknik analisis data yang digunakan yaitu data Model Miles dan Huberman. Menurut keduanya, proses analisis data kualitatif dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu data reduction, data display dan penarikan kesimpulan. 'model analisis data terdiri dari tahap reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan *conclusioan drawing/verification*' (Nurani & Najila, 2020) . Penelitian deskriptif adalah seluruh data yang telah didapatkan, diolah, dan kemudian hasilnya disajikan secara keseluruhan. Analisis dalam penelitian kualitatif dilakukan saat sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan, dan setelah selesai dilapangan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perencanaan model pembelajaran *make a match* pada pelajaran matematika

Langkah awal yang dilakukan yaitu peneliti mengamati proses belajar sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *make a match* serta mencocokkan perencanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan selama 2 jam pembelajaran setiap pertemuan yang telah dibuat dengan tujuan pembelajaran pada pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Agar proses belajar mengajar terarah langkah-langkah yang

disiapkan oleh guru yaitu: pertama, dengan menentukan materi inti pada mata pelajaran matematika, setelah itu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media dan bahan ajar yang akan digunakan khususnya yang mendukung penerapan model pembelajaran *make a match*. Kemudian menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan terakhir menyiapkan rencana evaluasi hasil belajar untuk melihat tingkat penguasaan materi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap peserta didik kelas III bahwasanya peserta didik diawal pembelajaran diberikan informasi pembelajaran tersebut menggunakan Model Pembelajaran *make a match* karena sebelum itu guru mengenalkan terlebih dulu kepada peserta didik bahwa akan belajar menggunakan model pembelajaran *make a match* yang baru pertama kali diterapkan pada mata pelajaran matematika di kelas III.

2. Pelaksanaan dan Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada kelas III, Dalam pembelajaran matematika, model pembelajaran *maka a match* sebelumnya belum pernah digunakan oleh guru untuk mengajar matematika pada kelas III Sekolah Dasar. Oleh karena itu, untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran maka, pemilihan model pembelajaran sangat peting dalam sebuah proses pembelajaran. Dalam hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, bahwa ketika proses pembelajaran guru memilih model pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam pembelajaran matematika. Sebagaimana hasil wawancara dengan guru RTY selaku guru kelas III yang mengajar matematika memaparkan bahwa:

“Untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam pembelajaran matematika, saya menggunakan model pembelajaran yang membuat peserta didik tidak merasa bosan dan lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Salah

satunya saya memilih model pembelajaran make a match pada pembelajaran matematika di kelas III. Dengan menggunakan model pembelajaran tersebut peserta didik lebih semangat dan suasana belajar pun tidak monoton.” (Wawancara RTY)

Berdasarkan hasil penelitian dalam bentuk wawancara serta observasi yang dilakukan oleh peneliti, bahwasannya langkah-langkah yang dilakukan oleh masing-masing guru dapat disesuaikan dengan kondisi kelasnya karena tidak semua kelas memiliki karakteristik peserta didik yang sama. Pada pembentukan kelompok, setiap kelompok terdapat 2 peserta didik, satu peserta didik mendapat kartu pertanyaan dan satu lainnya mendapat kartu jawaban. Masing-masing peserta didik mendapatkan 1 kartu. Kemudian guru menjelaskan bagaimana cara menggunakan kartu tersebut. Setelah itu guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi agar mendapatkan pasangan kartu yang telah dimilikinya. Peneliti mengamati ketika peserta didik yang asyik berdiskusi untuk mencari pasangan kartunya. Bagi peserta didik yang telah menemukan jawaban atau pertanyaan yang sesuai dengan kartunya kemudian maju ke depan agar guru dapat membedakan peserta didik yang cepat dalam menemukan pasangannya dan yang masih mencari pasangan kartunya. Setelah semua peserta didik menemukan pasangan kartunya masing-masing, guru mengajak peserta didik untuk mengoreksi serta membahas bersama pertanyaan dan jawaban yang telah mereka cocokkan satu sama lain dan menyimpulkannya bersama.

3. Cara guru menangani peserta didik yang tertinggal dalam pembelajaran menggunakan *model make a match*

Dalam model pembelajaran tentunya ada kelebihan dan kekurangan pada model tersebut, kelebihan menerapkan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran matematika adalah peserta didik akan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, pembelajaran lebih menyenangkan karena menggunakan media yang membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, dan dapat

meningkatkan kreativitas berpikir peserta didik. Selain itu juga, dapat meminimalisir kejenuhan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dapat diketahui bahwa kelebihan penerapan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran matematika yaitu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, peserta didik dapat terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga membuat peserta didik lebih aktif dan dapat meningkatkan kreatifitas berfikir peserta didik karena mengajak siswa untuk dapat menghafal atau mengingat materi pembelajaran dengan cara yang baru.

Dengan kelebihan di atas, namun ada beberapa faktor yang menghambat peserta didik dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match* diantaranya yaitu pada saat pembelajaran dilaksanakan dibutuhkan waktu serta tempat yang memadai untuk menunjang pembelajaran di kelas. Kendala dalam proses pembelajaran dengan model *make a match* adalah peserta didik masih belum terbiasa dengan penerapan model pembelajaran *make a match* pada awal dilakukan karena mereka baru melakukan model pembelajaran tersebut, jadi perlu adaptasi dalam menerapkannya. Hal ini dapat diketahui berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan serta hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru RTY selaku guru mata pelajaran matematika.

Dengan adanya kendala yang dialami tersebut, maka guru perlu menemukan solusi atau alternatif lain untuk memecahkan permasalahan pada pembelajaran matematika, yaitu dengan cara menangani peserta didik yang tertinggal dalam pembelajaran menggunakan model *make a match* adalah dengan memberikan motivasi kepada peserta didik. Pada saat model pembelajaran pertama dilakukan beberapa peserta didik masih ada yang bingung. Maka cara menanganinya yaitu dengan melakukan model pembelajaran *make a match* di pertemuan selanjutnya dengan cara dan langkah-langkah yang sama. Kemudian ajak peserta didik

keluar kelas dan melakukan kegiatan belajar di luar kelas agar lebih efektif dan leluasa ketika mencari pasangan kartunya. Setelah itu guru melakukan evaluasi kembali setelah pembelajaran tersebut, maka hasil pembelajaran lebih kondusif dan lancar dibandingkan dengan saat pertama kali model pembelajaran *make a match* diterapkan.

Dari pemaparan di atas mengenai kendala menggunakan model pembelajaran *make a match* dapat disimpulkan bahwa peserta didik perlu adaptasi dengan penggunaan model pembelajaran yang baru diterapkan. Dan juga ruang kelas yang kurang mendukung serta beberapa peserta didik yang masih pasif dalam proses pembelajaran sehingga terjadi kesulitan dalam menemukan pasangan kartunya. Maka dengan adanya waktu yang cukup dan sarana yang mendukung proses pembelajaran akan lebih efektif dan berjalan dengan lancar. Serta dengan adanya penanganan yang dilakukan oleh guru kelas, maka pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *make a match* menjadi lebih menyenangkan karena peserta didik sudah lebih mengetahui langkah-langkah yang akan dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat yang didapat oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran matematika, yaitu: pertama, guru menjadikan peserta didik lebih aktif dan peserta didik dapat terlibat langsung saat pembelajaran. Kedua, membuat suasana belajar di kelas menjadi lebih menyenangkan karena terdapat unsur permainan. Ketiga, guru dapat mengkolaborasikan model maupun pendekatan dalam belajar sehingga menciptakan variasi dalam belajar. Adapun manfaat yang didapat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan model *make a match* yaitu: pertama, peserta didik mendapat kesempatan untuk berinteraksi dengan peserta didik lainnya saat pembelajaran. Kedua, Model pembelajaran *make a match* dapat memberikan pelajaran kepada peserta

didik agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara bekerjasama. Ketiga, melatih kefokusannya peserta didik saat pembelajaran yaitu dengan mencari pasangan kartunya secara tepat. Penanganan guru pada peserta didik yang tertinggal dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model *make a match* yaitu dengan memberikan motivasi kepada peserta didik, kemudian melakukan kegiatan belajar di luar kelas agar mempermudah pergerakan peserta didik. Kemudian guru dapat mengulang kembali pembelajaran dengan model serupa, dan melakukan evaluasi disetiap akhir setelah pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, adapun saran yang dapat diberikan yaitu untuk Kepala Sekolah hendaknya mendukung program keterlibatan dalam meningkatkan profesional para guru dengan meng-update pengetahuannya serta mengadakan pelatihan guru secara rutin mengenai model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan kepada peserta didik sesuai dengan tema yang ada. Guru diharapkan memperluas pengetahuan mengenai model-model pembelajaran lainnya agar dapat menerapkannya di kelas secara bervariasi sesuai dengan materi yang diajarkan. Peserta didik hendaknya mampu mengikuti pembelajaran dengan lebih antusias dan aktif sehingga mampu menguasai materi yang diajarkan dan lebih meningkatkan rasa percaya diri dan cara belajar dengan mengembangkan kreativitas dan daya pikir kritis pada diri peserta didik.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Arieska, P. K., & Herdiani, N. (2018). *Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif* (Vol. 6). Statistika.
- Fahri L. M. , & Qusyairi L. H. (2019, Mei). Interaksi Sosial Dalam Proses Pembelajaran. *PALAPA: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan, Vol 7 No 1*. doi:10.36088/palapa.v7i1.194
- H. P., & Jonata. (2021). Pemanfaatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Melalui Materi Bangun Datar. *Jurnal Dharma PGSD, 1 No 2*.

- Nurani, & Najila, I. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Matematika Berbasis Daring Menggunakan Aplikasi Google Classroom Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal PGSD*, 6 (1).
- Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4, 51.
- Rumihat, T. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: PT Rajagrafindo Persada.
- Suprpta, D. N. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa. *Journal of Educational Action Research*. doi:prefix 10.23887/jear
- Susanti. (2023, Januari Senin). *Mengatasi Kesulitan Siswa dalam Belajar Matematika*. (Permadi, Ed.) Retrieved from Retrieved from Tribun Jateng: <https://jateng.tribunnews.com/2023/01/09/oep-mampu-mengatasi-kesulitan-siswa-dalam-belajar-matematika>