

## Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Berhitung Peserta Didik Kelas 2 pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan

Lintang Ayu Ningrum<sup>1\*</sup>, Nur Indah Wulan Sari<sup>1</sup>, Nahdliyah Jadidah<sup>1</sup>, Audia Riske<sup>1</sup>, Muhammad Misbachul Alim Diwangkara<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar berhitung siswa kelas 2 SDN Karangtanjung pada materi penjumlahan dan pengurangan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas 2 SDN Karangtanjung yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* dapat meningkatkan keaktifan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi matematika. Data yang diperoleh dari tes tertulis menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, dengan lebih banyak siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah penerapan model ini. Pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

### Kata kunci

Hasil Belajar; *Make a Match*; Pembelajaran Kooperatif; Penelitian Tindakan Kelas

### Abstract

*This study aims to improve the learning outcomes of grade 2 students of SDN Karangtanjung in addition and subtraction by applying the Make a Match cooperative learning model. The method used is Classroom Action Research (CAR), which uses a qualitative approach and is carried out in two cycles. Each cycle involves planning, implementation, observation, and reflection stages. The study subjects were 30 grade 2 students of SDN Karangtanjung who had difficulty understanding basic mathematical concepts. The results showed that applying the Make-a-Match model could improve student activity and understanding of mathematical materials. Data obtained from written tests showed a significant increase in student learning outcomes, with more students achieving the Minimum Completion Criteria (KKM) after applying this model. This interactive and collaborative learning has proven effective in increasing student motivation and involvement and creating a pleasant learning atmosphere.*

### Keywords

*Learning Outcomes; Make a Match; Cooperative Learning; Classroom Action Research*

## Pendahuluan

Pada konteks pendidikan dasar, pembelajaran matematika sering kali menjadi tantangan bagi banyak siswa, terutama dalam hal pemahaman konsep dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Rendahnya prestasi siswa dalam matematika dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk metode pengajaran yang kurang efektif, kurangnya keterlibatan siswa, serta faktor eksternal seperti dukungan orang tua dan lingkungan sekolah (Agustyaningrum, Pradanti and Yuliana, 2022). Pada hal ini, model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe *Make a Match*, telah muncul sebagai alternatif yang menjanjikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial siswa melalui interaksi dan kolaborasi dalam kelompok (Sambawarana, 2022).

Pentingnya penelitian ini sangat tinggi mengingat pentingnya kemampuan berhitung dasar bagi siswa kelas 2 SD sebagai fondasi untuk pembelajaran matematika yang lebih kompleks di tingkat selanjutnya. Melalui meningkatnya tuntutan untuk menghasilkan siswa yang tidak hanya kompeten secara akademis tetapi juga memiliki keterampilan sosial yang baik, penerapan model pembelajaran yang inovatif dan efektif menjadi sangat penting. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar berhitung siswa kelas 2 pada materi penjumlahan dan pengurangan, serta untuk memberikan wawasan baru dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar (Karmada, 2023).

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengeksplorasi berbagai model pembelajaran kooperatif dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian oleh (Salimah and Pritasari, 2024) menunjukkan bahwa model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran matematika. Selain itu, penelitian oleh (Mochamad Arsad Ibrahim, M. Ridwan Effendi and Enan Kusnandar, 2024) juga menemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa di mata pelajaran fiqih. Penelitian berupa efektivitas media pembelajaran *big book* (Ramadhan and Khairunnisa, 2021) telah dilaksanakan. Namun, meskipun banyak penelitian yang menunjukkan efektivitas model ini, masih terdapat kekurangan dalam literatur mengenai penerapan spesifik model *Make a Match* pada siswa kelas 2 SD dalam konteks penjumlahan dan pengurangan.

Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada pertanyaan penelitian: "Bagaimana efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar berhitung siswa kelas 2 pada materi penjumlahan dan pengurangan?" Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penerapan model *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Karangtanjung pada materi penjumlahan dan pengurangan. Secara khusus, penelitian ini akan mengukur sejauh mana model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, dan mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam implementasi model *Make a Match* di kelas. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan solusi praktis untuk mengatasi permasalahan pembelajaran matematika, khususnya pada tingkat sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran di Indonesia.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode kualitatif untuk meningkatkan hasil belajar berhitung pada siswa kelas 2 SDN Karangtanjung melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada materi penjumlahan dan pengurangan. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa kelas 2 SDN Karangtanjung yang mengalami kesulitan dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti merancang aktivitas pembelajaran yang melibatkan model *Make a Match*, termasuk persiapan materi dan media yang diperlukan.

Pelaksanaan dilakukan dengan membagi siswa ke dalam kelompok kecil dan memberikan kartu soal serta jawaban yang harus dicocokkan. Selama proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi terhadap keterlibatan siswa, baik

dalam diskusi kelompok maupun dalam penerapan konsep matematika. Refleksi dilakukan setelah setiap siklus untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan mengidentifikasi langkah-langkah perbaikan yang perlu dilakukan pada siklus berikutnya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi untuk memantau aktivitas siswa, tes tertulis untuk mengukur pemahaman materi, wawancara untuk memperoleh umpan balik dari siswa, dan dokumentasi untuk merekam proses pembelajaran.

Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif melalui identifikasi tema-tema penting yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar, serta secara kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata siswa dan tingkat ketuntasan belajar. Melalui metode ini, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam matematika dan memberikan wawasan tentang efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, dan wawancara dengan siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar siswa pada tiap siklus (Sudjana, 2017).

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus untuk menguji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Karangtanjung pada materi penjumlahan dan pengurangan. Masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut adalah uraian hasil penelitian berdasarkan setiap siklus yang dilakukan:

#### A. Hasil Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model *Make a Match*. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang masing-masing terdiri dari lima hingga enam orang. Guru memberikan kartu soal dan jawaban yang harus dicocokkan oleh siswa. Proses pembelajaran dimulai dengan penjelasan materi secara singkat, diikuti dengan pembagian kartu kepada setiap siswa. Siswa kemudian berinteraksi dengan anggota kelompok untuk mencari pasangan kartu yang sesuai.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa antusiasme siswa cukup tinggi terhadap metode pembelajaran ini. Sebagian besar siswa terlihat bersemangat mengikuti kegiatan, meskipun beberapa siswa masih terlihat ragu-ragu dan bingung mengenai aturan permainan. Guru harus memberikan panduan tambahan selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, beberapa siswa yang tergolong pasif masih kurang aktif dalam bekerja sama dengan anggota kelompok.

Hasil tes evaluasi pada akhir siklus I menunjukkan bahwa dari 30 siswa, hanya 20 siswa (66,7%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Nilai rata-rata kelas adalah 72,5. Sebagian besar siswa yang belum mencapai KKM mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar penjumlahan dan pengurangan, terutama ketika menghadapi soal cerita. Kendala yang ditemukan pada Siklus I:

1. Siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami aturan permainan, sehingga waktu pembelajaran kurang optimal
2. Beberapa siswa masih cenderung pasif dan tidak terlibat aktif dalam diskusi kelompok
3. Kartu soal dan jawaban dianggap kurang menarik, sehingga kurang memotivasi siswa untuk berpartisipasi

#### B. Hasil Siklus II

Berdasarkan refleksi dari siklus I, perbaikan dilakukan pada siklus II untuk mengatasi kendala yang ditemukan. Beberapa langkah perbaikan meliputi:

1. Guru memberikan penjelasan lebih rinci tentang mekanisme permainan sebelum pembelajaran dimulai. Guru juga memberikan contoh langsung tentang cara mencocokkan kartu.
2. Kartu soal dan jawaban dibuat lebih menarik dengan tambahan ilustrasi sederhana dan warna cerah untuk menarik perhatian siswa.
3. Guru memberikan penghargaan berupa pujian atau hadiah kecil kepada kelompok yang berhasil menyelesaikan tugas dengan cepat dan benar untuk meningkatkan motivasi siswa.

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa selama pembelajaran. Siswa lebih aktif dalam berdiskusi dan bekerja sama dengan anggota kelompok untuk mencocokkan kartu. Interaksi antar siswa juga terlihat lebih baik dibandingkan siklus I. Guru melaporkan bahwa siswa tampak lebih percaya diri saat menjawab pertanyaan dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi.

Hasil tes evaluasi pada akhir siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari 30 siswa, sebanyak 27 siswa (90%) berhasil mencapai KKM. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 80,5. Siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan pada siklus I menunjukkan perbaikan dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan, termasuk soal cerita.

### C. Perbandingan Hasil Siklus I dan II

Peningkatan hasil belajar siswa antara siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Indikator	Kegiatan	Tujuan	Peningkatan
Jumlah siswa mencapai KKM	20 Siswa	27 Siswa	+7 Siswa
Persentase Ketuntasan	66,7 %	90%	+23,3 %
Rata-Rata nilai kelas	72,5	80,5	+8,0

#### Analisis Keterlibatan Siswa

Selain hasil belajar, keterlibatan siswa selama proses pembelajaran juga dianalisis. Pada siklus I, hanya sekitar 60% siswa yang menunjukkan keaktifan tinggi dalam mengikuti pembelajaran, seperti berdiskusi dengan anggota kelompok dan mencoba mencocokkan kartu dengan mandiri. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, keaktifan siswa meningkat menjadi 85%. Hal ini menunjukkan bahwa model *Make a Match* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

### D. Temuan Utama

1. Model *Make a Match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan.
2. Perbaikan dalam desain pembelajaran, seperti penyesuaian kartu dan penghargaan, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.
3. Kendala pada siklus I dapat diatasi dengan memberikan panduan yang lebih jelas dan media pembelajaran yang menarik.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Karangtanjung pada materi penjumlahan dan pengurangan. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan pada setiap siklus, di mana terdapat peningkatan signifikan baik dalam hal nilai rata-rata kelas maupun jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pembahasan ini mencakup efektivitas model pembelajaran, perbaikan yang dilakukan, dan kaitannya dengan teori pembelajaran yang relevan.

### A. Efektivitas Model Pembelajaran Tipe *Make a Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui aktivitas mencocokkan kartu soal dan jawaban. Berdasarkan hasil observasi, model ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias untuk belajar. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama, interaksi, dan tanggung jawab individu (Ibrahim, 2000; Lie, 2010).

Pada siklus I, meskipun hasil belajar siswa belum optimal, terlihat bahwa model ini mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan metode konvensional. Namun, terdapat beberapa kendala, seperti kurangnya pemahaman siswa terhadap aturan permainan dan rendahnya kualitas media pembelajaran. Kendala ini berhasil diatasi pada siklus II dengan melakukan perbaikan, yang kemudian menghasilkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa.

B. Perbaikan pada Siklus II

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penjelasan lebih rinci tentang aturan permainan membuat siswa lebih memahami tugas mereka, sehingga pembelajaran berjalan lebih lancar. Penyesuaian desain kartu dengan menambahkan elemen visual seperti ilustrasi dan warna cerah juga berhasil menarik perhatian siswa, hal ini dikarenakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain itu, pemberian penghargaan kepada kelompok yang berhasil mencocokkan kartu dengan cepat dan benar memberikan dorongan motivasi kepada siswa. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Rahadi (2003), di mana penghargaan dapat meningkatkan semangat siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

C. Hubungan dengan Teori Pembelajaran Kooperatif

Model *Make a Match* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial dan akademik siswa (Lie, 2010). Interaksi dalam kelompok kecil memungkinkan siswa untuk saling berbagi pengetahuan, berdiskusi, dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas. Hal ini mendukung teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky, di mana interaksi sosial memegang peranan penting dalam proses belajar.

Peningkatan hasil belajar pada siklus II juga menunjukkan bahwa model ini mampu membantu siswa memahami konsep matematika, terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan. Proses mencocokkan kartu secara tidak langsung melibatkan keterampilan berpikir kritis, di mana siswa harus menganalisis dan memadukan informasi untuk menemukan jawaban yang tepat.

D. Faktor Pendukung dan Penghambat

1. Faktor Pendukung:

- a. Antusiasme siswa terhadap metode pembelajaran baru yang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi sosial
- b. Perbaikan desain kartu dan pemberian penghargaan yang meningkatkan motivasi belajar siswa
- c. Dukungan guru dalam memberikan arahan dan bimbingan selama pembelajaran berlangsung

2. Faktor Penghambat:

- a. Pada siklus I, kurangnya pemahaman siswa terhadap aturan permainan menghambat kelancaran pembelajaran
- b. Beberapa siswa yang pasif membutuhkan dorongan lebih untuk terlibat aktif dalam kegiatan kelompok

E. Relevansi Hasil dengan Penelitian Sebelumnya

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode ini dapat mengoptimalkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. *Make a Match* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran melalui aktivitas mencocokkan soal dan jawaban.

F. Implikasi Praktis

Peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Make a Match* menunjukkan bahwa metode ini layak diimplementasikan secara lebih luas dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Guru dapat memanfaatkan model ini untuk mengajarkan berbagai konsep matematika lainnya, seperti perkalian, pembagian, atau pengukuran. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan harus terus dikembangkan agar lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Melalui perencanaan yang baik dan penggunaan media yang menarik, model ini dapat menjadi alternatif yang inovatif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Karangtanjung pada materi penjumlahan dan pengurangan. Hal ini terbukti dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas dan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada siklus kedua, dibandingkan dengan siklus pertama.

Model *Make a Match* terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas saling mencocokkan kartu soal dan jawaban dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika, serta mengembangkan keterampilan sosial mereka dalam bekerja sama dengan teman sekelas. Meskipun demikian, penelitian ini juga menunjukkan beberapa keterbatasan, seperti durasi waktu yang singkat dan variasi kemampuan siswa yang berbeda. Oleh karena itu, penerapan model ini membutuhkan perencanaan dan bimbingan yang cermat dari guru untuk dapat mengatasi perbedaan tingkat kemampuan siswa dan mengoptimalkan hasil pembelajaran.

## Konflik Kepentingan

Tidak ada potensi konflik kepentingan yang relevan dengan artikel ilmiah penelitian ini.

## Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepada pihak sekolah dan guru kelas 2 SDN Karangtanjung di Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo atas kerjasama dan dukungan sebagai mitra pengabdian kepada masyarakat.

## Daftar Pustaka

Agustyaningrum, N., Pradanti, P. and Yuliana (2022) 'Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar?', *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 5(1), pp. 568–582. Available at: <https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>.

Ibrahim, M. (2000) *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Unesa University Press.

Karmada, G. (2023) 'Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Melalui Google Meet Pada Siswa Kelas II SD', *Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), pp. 76–84. Available at: <https://doi.org/10.23887/iji.v4i2.60573>.

Lie, A. (2010) *Cooperatif Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.

Mochamad Arsad Ibrahim, M. Ridwan Effendi and Enan Kusnandar (2024) 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih BAB Shalat Jum'at', *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 3(1), pp. 90–99. Available at: <https://doi.org/10.58540/jipsi.v3i1.564>.

Ramadhan, N. and Khairunnisa, K. (2021) 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Big Book Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku', *Tarbiyah Wa Ta'lim Jurnal Penelitian dan Pembelajaran*, 8(1). Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.21093/twt.v8i1.3208>.

Salimah, M.N. and Pritasari, A.C. (2024) 'Pengaruh Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Kognitif Muatan Matematika Siswa Sekolah Dasar', *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(3), pp. 144–154. Available at: <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i3.1233>.

Sambawarana, A.A.N. (2022) 'Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar', *Journal of Education Action Research*, 6(4), pp. 446–452. Available at: <https://doi.org/10.23887/jear.v6i4.45871>.

Sudjana, N. (2017) *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.