

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SDN Dukuh Kupang V Surabaya

Naflah Sagita Ramadhania^{1,*}, Fatkul Anam², & Siti Juwariyah³

^{1,2)} Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV No. 54 Surabaya, Indonesia

³⁾ SDN Dukuh Kupang V Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV No. 534 Surabaya, Indonesia

^{*} Email corresponding author: ramadhaniappgnaflahsagita@gmail.com

Submitted: 15/05/2025

Accepted: 31/05/2025

Published: 02/06/2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan di kalangan peserta didik. Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan dan karakter peserta didik agar menjadi individu yang beriman, bertakwa, dan bertanggung jawab. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dipilih karena dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, pemahaman materi, serta melatih keberanian dan kedisiplinan mereka dalam belajar. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus I, hasil belajar menunjukkan bahwa 11 peserta didik (55%) belum tuntas, sedangkan 9 peserta didik (45%) berhasil mencapai ketuntasan. Meskipun terdapat peningkatan, ketuntasan klasikal yang ditargetkan sebesar 80% belum tercapai, sehingga dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II, jumlah peserta didik yang belum tuntas berkurang menjadi 3 peserta didik (15%), dan 17 peserta didik (85%) berhasil mencapai ketuntasan, sehingga target ketuntasan klasikal tercapai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Dengan menggunakan metode ini, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran di sekolah, khususnya dalam mata pelajaran matematika.

Kata kunci: Model Pembelajaran kooperatif, tipe *make a match*, Matematika, Hasil belajar

Abstract

This study aims to apply the Make a Match type cooperative learning model in improving math learning outcomes on addition and subtraction materials among students. Education in Indonesia aims to develop the abilities and characters of students to become individuals of faith, devotion, and responsibility. The Make a Match type cooperative learning model was chosen because it can increase students' activeness, understanding of the material, and train their courage and discipline in learning. This research was conducted in two cycles. In cycle I, the learning results showed that 11 learners (55%) were not yet complete, while 9 learners (45%) managed to achieve completeness. Although there was an increase, the targeted classical completeness of 80% had not been achieved, so it was continued to cycle II. In cycle II, the number of students who were not yet complete was reduced to 3 students (15%), and 17 students (85%) managed to achieve completeness, so that the target of classical completeness was achieved. The results showed that the application of Make a Match type cooperative learning model can improve students' math learning outcomes. By using this method, the learning atmosphere becomes more fun and interactive, increasing students' motivation and learning outcomes. This research is expected to make a positive contribution to the development of learning methods in schools, especially in the classroom.

Keywords: Cooperative Learning, Make A Match, Learning Outcomes, Mathematics Education

Copyright © 2025, Journal of Educational Science and E-Learning

How to cite: Ramadhania, N.S.R.; Anam, F.; & Juwariyah, S. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SDN Dukuh Kupang V Surabaya. *Journal of Educational Science and E-Learning*, 2(1), 44-50.

<https://doi.org/10.62354/jese.v2i1.34>

Publisher: Rena Cipta Mandiri, Malang, Indonesia



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-undang pendidikan Indonesia berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat agar dapat mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berilmu, mencapai kesejahteraan, mandiri, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Menurut Ki Hajar Dewantara (Putri & Akhwani, 2023) menjelaskan apabila pendidikan adalah upaya dalam menjadikan seseorang memiliki budi pekerti, berawasan, tanggap dan memajukan budaya serta mencapai kebahagiaan dan kesejahteraan.

Sebagaimana diperkuat dengan UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 (dalam Tong & Tobe, 2022) yang menyebutkan apabila pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan secara terencana guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif dan dapat mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan oleh diri, masyarakat, bangsa, maupun negara. Pendidikan tidak lepas dengan pengajaran dan belajar. Pengajaran merupakan bagian dari pendidikan yang berarti suatu proses dalam memberikan pengetahuan melalui pendidik pada peserta didik yang bertujuan untuk menciptakan manusia yang beradab. Selain itu, belajar merupakan perubahan tingkah laku oleh individu yang disebabkan oleh pengalaman yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Faktor yang dapat menjadi penunjang dalam terciptanya hasil belajar yang optimal adalah ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan menerima, memilih, dan menganalisis informasi yang didapat. Oleh karena itu, peserta didik harus dapat berpikir kritis, sistematis, kreatif, dan logis. Pembelajaran matematika dapat menjadi solusi dalam mengembangkan cara berpikir tersebut. Pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran di sekolah dasar dan mengandung beberapa konsep abstrak. Matematika berperan penting dalam kehidupan sehari-hari dalam menghadapi kemajuan IPTEK.

Akan tetapi, peserta didik cenderung menganggap apabila matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan seringkali di hindari dan membuat peserta didik tidak tertarik dalam melakukan pembelajaran. Serta, kurangnya inovasi dalam pembelajaran matematika membuat peserta didik mudah bosan dalam pembelajaran tersebut. Pada proses pembelajaran berlangsung terdapat beberapa hal yang menjadi masalah yaitu terdapat peserta didik yang kesulitan dalam membaca. Peserta didik kelas 1 dengan rentang usia 6-7 tahun masih dalam tahap *decoding stage* atau kemampuan menerjemahkan yang mana dalam tahap ini kemampuan menerjemahkannya masih baru mulai berkembang yang dapat mempengaruhi kecepatan membaca dan ketepatan dalam membaca sehingga, membutuhkan waktu yang lebih lama. Selain itu, kurangnya inovasi dan variasi yang dilakukan dalam pembelajaran membuat peserta didik merasa kesulitan dalam melakukan pembelajaran matematika. Sehingga hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik tidak mencapai KKTP yang diharapkan dengan minimal nilai 75.

Oleh karena itu diperlukan adanya inovasi pembelajaran menggunakan metode, pendekatan dan juga model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar KKTP peserta didik pada mata pelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20 dapat tercapai atau meningkat. Sehingga, peneliti terdorong untuk mendeskripsikan proses dan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada peserta didik kelas satu. Selain itu peserta didik kelas satu juga masih identik dengan kegiatan bermain sehingga diperlukan model pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Apabila peserta didik telah berminat dan tertarik mengikuti pembelajaran maka peserta didik akan memahami materi yang diajarkan serta dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satu model pembelajaran yang menyenangkan dan dapat

digunakan adalah model kooperatif tipe *Make A Match*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Arfilian et al., 2024), menyatakan apabila penggunaan model ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu menurut (Aliputri, 2018), penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN Wulung. Selanjutnya, menurut (Purnomo, 2021) model pembelajaran tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi garis singgung.

Model pembelajaran *Make A Match* adalah salah satu model pembelajaran yang menggunakan pendekatan konseptual dimana dalam model ini peserta didik diajarkan untuk memahami konsep secara aktif, efektif, kreatif interaktif, dan menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran. Pada model pembelajaran ini menggunakan soal dan kartu jawaban, peserta didik harus menempelkan jawaban yang sesuai dengan soal dengan beberapa jawaban dan soal yang telah diberikan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* mempunyai kelebihan diantaranya dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar mengajar, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, melatih tingkat percaya diri peserta didik untuk mempresentasikan hasil kerja, dan melatih peserta didik dalam menghargai waktu.

METODE PENELITIAN

Metode pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif dengan menggunakan bilangan untuk menghitung hasil belajar peserta didik dengan jenis penelitian yaitu penelitian Tindakan kelas (PTK). Menurut Masyhud (2021), Penelitian Tindakan Kelas merupakan prosedur penelitian kelas yang dirancang untuk memecahkan permasalahan nyata yang ada di suatu kelas. Subjek dalam penelitian yang telah dilakukan yaitu peserta didik kelas I semester 2 tahun pelajaran 2024/2025 di SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Penelitian dilakukan melalui 2 siklus dengan setiap siklus dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan.

Terdapat Langkah-langkah dalam model penelitian ini yang meliputi: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, (4) refleksi. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari-Februari 2025 di SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan menghasilkan apabila peserta didik kelas 1C mengalami kesulitan dalam membaca dan guru menggunakan model pembelajaran yang masih monoton. Selain itu, dilakukan pula analisis terhadap tingkat ketuntasan belajar siswa untuk menilai pencapaian nilai yang dilihat dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang ditetapkan yaitu sebesar ≥ 75 . Analisis ketuntasan ini mencakup ketuntasan klasikal di tingkat kelas. Adapun rumus perhitungan kedua aspek tersebut sebagai berikut :

a. Ketuntasan klasikal (kelas)

Peserta didik dikatakan tuntas apabila mendapatkan nilai setara atau lebih dari nilai KKTP, yakni sebesar 75. Penilaian ketuntasan klasikal merupakan hasil dari jumlah peserta didik tuntas dibagi jumlah peserta didik. Menurut Masyhud (2021), untuk rumus yang dapat digunakan untuk menghitung hasil belajar Peserta didik secara klasikal berikut ini.

$$E = \frac{\Sigma n}{\Sigma N} \times 100\%$$

Keterangan:

E = Ketuntasan Klasikal

Σn = Jumlah peserta didik tuntas

ΣN = Jumlah peserta didik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian dilakukan wawancara kepada guru kelas 1C untuk mendapatkan data terkait hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi sebelumnya. Dari hasil wawancara tersebut, berdasarkan jumlah peserta didik yaitu 20 terdapat 55% dinyatakan apabila hasil belajar tidak memenuhi KKTP ≥ 75 sebanyak 11 peserta didik. Berdasarkan data tersebut menunjukkan apabila peserta didik kelas 1C belum memahami materi, hal ini terjadi karena terdapat faktor salah satunya yaitu keterampilan membaca peserta didik kelas 1 dengan rentang usia 6-7 tahun masih dalam tahap *decoding stage* atau kemampuan menerjemahkan yang mana dalam tahap ini kemampuan menerjemahkannya masih baru mulai berkembang yang dapat mempengaruhi kecepatan membaca dan ketepatan dalam membaca sehingga, memerlukan waktu yang cukup lama.

1. Siklus I

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan persiapan administrasi pembelajaran berupa modul ajar, LKPD, bahan ajar, media pembelajaran berupa menempel dan kartu jawaban mengenai pembelajaran matematika dengan materi penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20. Selanjutnya, adalah tahap pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 yang dilaksanakan pada tanggal 3,4, dan 10 Februari pukul 07.30-08.40 WIB di kelas 1C SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Pembelajaran yang dilakukan peneliti mengacu pada modul ajar yang telah disusun sebelumnya. Pada akhir pembelajaran siklus 1 diadakan evaluasi pembelajaran melalui tes tertulis guna mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi. Hasil dari pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

No.	Hasil Belajar	Nilai KKTP	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
1	Tuntas	≥ 75	11	55%
2	Tidak Tuntas	≤ 75	9	45%

Berdasarkan tabel 1 diketahui apabila ketuntasan belajar peserta didik kelas 1C di SDN Dukuh Kupang V Surabaya yang mencapai nilai KKTP sebanyak 11 peserta didik dengan persentase 55% dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 9 peserta didik dengan persentase 45%. Sehingga, dapat disimpulkan apabila hasil tindakan pada siklus I terhadap hasil belajar peserta didik belum mencapai target yang diharapkan sesuai ketentuan yang telah ditetapkan yaitu sebanyak 80%. Maka dari itu, peneliti melanjutkan penelitian tindakan kelas lanjutan sebagai penguatan refleksi hasil belajar yang diperoleh pada siklus I sebelumnya.

2. Siklus II

Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 11,17, dan 18 Februari 2025 dengan melakukan 3 pertemuan yang masing-masing pertemuan dilaksanakan mulai pukul 07.30-08.40 WIB. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai modul ajar yang telah disusun sebelumnya dan pada akhir pembelajaran siklus II dilakukan asesmen melalui tes tertulis guna memperoleh hasil belajar peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Hasil belajar peserta didik dari pelaksanaan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

No.	Hasil Belajar	Nilai KKTP	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
1.	Tuntas	≥ 75	17	85%
2.	Tidak Tuntas	≤ 75	3	15%

Berdasarkan hasil belajar siklus II dapat disimpulkan bahwa terdapat 17 peserta didik dengan persentase sebanyak 85% dan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 3 peserta didik dengan persentase 15%. Berdasarkan hasil belajar siklus II peserta didik telah melampaui nilai ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan yaitu 80%. Hal ini dapat terjadi karena peneliti telah menerapkan pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Peneliti telah melakukan implementasi model pembelajaran ini pada LKPD peserta didik yang dikerjakan secara berkelompok dan memberikan soal evaluasi berupa tes yang bersisi soal-soal yang sesuai sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan dan hasil belajar dapat meningkat dari sebelumnya.

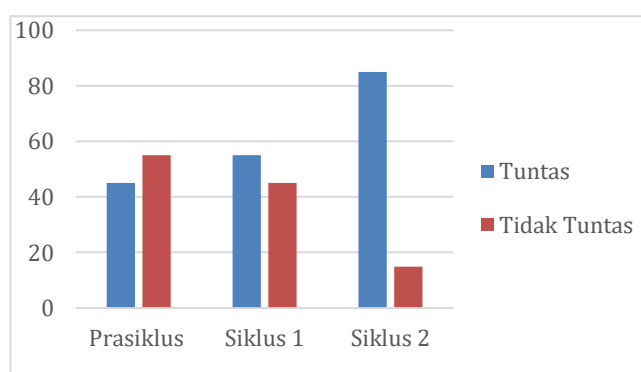
Pada model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, peneliti berhasil dalam meningkatkan aktivitas peserta didik dengan partisipasi peserta didik lebih aktif sepanjang kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru yang mampu merancang pembelajaran yang efektif dan efisien dikatakan guru yang memiliki kemampuan pedagogik. Sebagaimana menurut (Purnasari & Sadewo, 2020), menyatakan apabila pendidik harus dapat memilih model pembelajaran yang sesuai sehingga dapat tercipta kegiatan belajar mengajar yang efektif, efisien, dan menarik peserta didik. Pembelajaran yang dikatakan efektif apabila desain tersebut dapat memberikan dampak positif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, menyelesaikan permasalahan, dan memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Selain itu, pembelajara yang efisien dapat digambarkan melalui pelaksanaan pembelajaran dengan alokasi waktu yang sesuai berdasarkan yang telah direncanakan.

Adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan konsep belajar sambil bermain sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan melibatkan aktivitas peserta didik. Model pembelajaran ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami tugas melalui kartu yang ditempelkan pada LKPD yang telah disediakan dengan mencocokkan jawaban yang benar. Pada awal kegiatan pra siklus, berdasarkan hasil observasi dan wawancara sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dikatakan hasil belajar peserta didik masih rendah. Pada siklus I pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* disimpulkan hasil belajar matematika mengalami sedikit peningkatan, namun terdapat beberapa peserta didik yang belum tuntas. Sehingga, pembelajaran siklus I dinyatakan masih belum berhasil sehingga dilaksanakan pembelajaran siklus II. Pada siklus II kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan sehingga dapat melampaui nilai ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil belajar siklus II, maka pelaksanaan tindakan kelas sudah dianggap tuntas dan selesai karena dapat melebihi ketentuan klasikal 80%.

Tabel 3. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

No	Siklus	Nilai KKTP	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase (%)
1.	Pra siklus	75	9	11	45%
2.	Siklus I	75	13	7	55%
3.	Siklus II	75	17	3	85%

Perbandingan Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II



Gambar 1. Persentase Perbandingan Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan tabel 3 dan gambar 2, nilai persentase hasil belajar pra siklus sebesar 45% artinya hasil belajar matematika masih rendah. Pada siklus I dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* meningkatkan hasil belajar dengan persentase sebanyak 55% hasil belajar tersebut mengalami peningkatan sebanyak 10% sehingga terbukti dan dapat dilanjutkan untuk siklus berikutnya. Pada siklus II jumlah peserta didik tuntas adalah sebanyak 85% artinya hasil belajar meningkat sebanyak 30% dan mengalami peningkatan signifikan. Sehingga, kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran tipe *make a match* pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20 berhasil dengan baik dan optimal dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Artinya, model pembelajaran ini merupakan salah satu alternatif penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dapat diterapkan oleh guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, sebelum dilakukan tindakan terdapat 11 peserta didik yang belum tuntas dengan persentase 55% dari 100% peserta didik. Setelah melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada siklus I menghasilkan penurunan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 9 peserta didik dengan persentase 45% dan peserta didik tuntas sebanyak 11 dengan persentase 55%. Dikarenakan ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus I belum mencapai target 80%, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II. Dimana, jumlah peserta didik yang belum tuntas hanya 3 peserta didik dengan persentase 15%. Sehingga, penelitian ini terbukti apabila model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan hidayah dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Pada Peserta Didik Kelas I Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SDN DUKUH KUPANG V Surabaya" penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing, guru pamong, dan peserta didik beserta wali kelas kelas 1C di SDN Dukuh Kupang V Surabaya atas waktu dan tenaga yang diberikan dalam proses penelitian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70–77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>
- Arfilian, N., Yuanta, F., & Juwariyah, S. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas 1 SDN Dukuh Kupang V Surabaya*. 8, 19671–19678.
- Masyhud, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (7th ed.)*. Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetesnsi Pedagogik. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 10–31. <https://pdfs.semanticscholar.org/0a56/29e7a0c1602f5368b5ba7aab6d63c74e8744.pdf>
- Purnomo, C. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education and Religious Studies*, 1(02), 53–57. <https://doi.org/10.57060/jers.v1i02.22>
- Putri, V. A. R., & Akhwani. (2023). Pemikiran ki hadjar dewantara tentang pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1514–1519.
- Tong, J., & Tobe, A. A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iii Di Sd Muhammadiyah 2 Kupang. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(1), 263–269. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i1.662>