

## KEEFEKTIFAN MODEL *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA RORUMAT MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Retno Kuswari<sup>1</sup>, Rasiman<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang  
[Email : retnokuswari@gmail.com](mailto:retnokuswari@gmail.com)

### Abstrak

Peneliti ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektif atau tidaknya model pembelajaran *Make a Match* dengan media Roda Putar Rumus Matematika terhadap hasil belajar materi Luas Bangun Datar siswa kelas IV SD Negeri Kalibanteng Kidul 03 Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen jenis kuantitatif. Penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas IV SD Negeri Kalibanteng Kidul 03 Semarang berjumlah 27 siswa tahun ajaran 2019/2020. Instrumen yang digunakan adalah (1) wawancara untuk mendapatkan informasi tentang kondisi awal siswa serta materi yang akan diajarkan. (2) Dokumentasi mendapatkan dokumen sekolah mengenai nama siswa, jumlah siswa, dan data-data yang diperlukan dalam penelitian dan dokumen pelaksanaan kegiatan pembelajaran selama penelitian. (3) tes untuk mengukur ini untuk mengukur hasil belajar siswa aspek kognitif. Analisis Data menggunakan Teknis analisis data peneliti menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (uji-t). Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kelas tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji Homogenitas Untuk menguji homogenitas varians dari dua kelompok data Uji hipotesis menggunakan uji t-test. Hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa model *Make a Match* dengan media Roda Putar Rumus Matematika efektif terhadap hasil belajar materi Luas Bangun Datar kelas IV SDN Kalibanteng Kidul 03 Semarang. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil *posttest* lebih tinggi dari pada *pretest* selain itu diperkuat dengan hasil perhitungan uji t diperoleh  $t_{hitung}$  untuk hasil belajar sebesar 7,168 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,703 karena  $t_{hitung} (7,168) > t_{tabel} (1,703)$  maka hal ini menunjukkan bahwa uji t hasil belajar signifikan.

**Kata Kunci :** Make a Match, Roda Putar Rumus Matematika, Hasil Belajar, Matematika.

### Abtrack

This researcher aims to identify whether or not the *Make a Match* learning model is effective with the media Roda Putar Mathematical Formula on the results of learning material Broadly Build Flat fourth grade students of SD Negeri Kalibanteng Kidul 03 Semarang. This research is a quantitative type of research. This study uses *One Group Pretest-Posttest Design*. The population in this study were all fourth grade students of SD Negeri Kalibanteng Kidul 03 Semarang totaling 27 students in the academic year 2019/2020. The instruments used are (1) interviews to get information about the students' initial conditions and the material to be taught. (2) Documentation of obtaining school documents regarding student names, number of students, and data needed in research and document implementation of learning activities during the study. (3) tests to measure this to measure student learning outcomes on cognitive aspects. Data Analysis using Technical data analysis researchers used the normality test, homogeneity test and hypothesis test (t-test). The normality test is used to find out whether the class is normally distributed or not. Homogeneity Test To test the variance homogeneity of two groups of data Hypothesis testing uses the t-test. The results of the research carried out can be concluded that the *Make a Match* model with Roda media plays an effective Mathematical Formula on the learning outcomes of the 4th grade Datar Build Up material in SDN Kalibanteng Kidul 03 Semarang. This can be seen from the average *posttest* results higher than the *pretest*, but it is also reinforced by the results of t-test calculation obtained by tcount for learning outcomes of 7.168 and  $t_{table}$  of 1.703 because  $t_{count} (7.168) > t_{table} (1.703)$  then this indicates that t test significant learning outcomes.

**Keywords:** *Make a Match, Wheel Play Mathematical Formulas, Learning Outcomes, Mathematics.*

## 1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki kekuatan (pengaruh) yang dinamis dalam kehidupan manusia dimasa depan. Pendidikan dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara *optimal*, yaitu pengembangan potensi individu yang setinggi-tingginya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual, sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosial budaya dimana dia hidup.

Pendidikan adalah pengaruh lingkungan atas individu untuk menghasilkan perubahan-perubahan yang tetap (permanen) di dalam kebiasaan-kebiasaan tingkah lakunya, pemikirannya dan sikapnya (Prof. Dr. A. Y. Soegeng Ysh, 2009:4). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Sekolah dasar sebagai suatu lembaga pendidikan yang idealnya mampu melakukan proses edukasi, sosialisasi, dan informasi. Adapun dengan pembelajaran merupakan inti proses pendidikan pada sistem persekolahan. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran harus menjadi perhatian utama dalam setiap peningkatan kualitas pendidikan di SD.

Matematika merupakan ilmu tentang struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat dan akhirnya ke dalil (Ruseffendi, 1991:261). Pendapat dari Johnson dan Rising yang dikutip dari Ruseffendi (Suwangsih dan Tiurlina, 2010; Subarinah, 2006) mengungkapkan bahwa matematika adalah bahasa yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat representasinya menggunakan simbol. Selain itu, Kline (Suwangsih dan Tiurlina, 2010; Subarinah, 2006) berpendapat bahwa matematika bukan pengetahuan tersendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu untuk membantu manusia dalam menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SD Negeri Kalibanteng Kidul 03 Semarang kelas IV diperoleh dengan hasil matematika materi luas bangun datar masih rendah di bawah nilai KKM, dikarenakan dalam proses pembelajaran masih berpusat pada guru yang menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung. Sehingga hasil belajar matematika materi luas bangun datar kelas IV sangat masih rendah, karena proses pembelajaran guru masih monoton dan belum menggunakan model dan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan karakter siswa kelas IV.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV yaitu Pak Suhardi, S.Pd, Tgl 22 Juni 2018, mengatakan bahwa siswa menganggap pada mata pelajaran matematika itu tergolong mata pelajaran yang sulit dan tidak menarik. Anggapan tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah dibawah KKM. Berdasarkan masalah yang ditemukan di SD Negeri Kalibanteng Kidul 03 Semarang maka disimpulkan bahwa perlunya satu model dan media pembelajaran agar tercipta kegiatan pembelajaran yang menarik dan banyak melibatkan siswa dikelas. Oleh karena itu pembelajaran matematika harus berpusat pada siswa sehingga memudahkan siswa dalam pembentukan pengetahuan dan penalaran.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan model *Make a match*. Model *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Loma Curran. Ciri utama model *make a match* adalah siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan Usia (Isjoni, 2010:78).

Dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, agar bahan pengajaran yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami siswa diperlukan alat bantu pembelajaran yang disebut dengan media. Media adalah alat bantu pembelajaran secara sengaja dan

terencana disiapkan atau disediakan guru untuk mempresentasikan dan atau menjelaskan bahan pelajaran, serta digunakan siswa untuk dapat terlibat langsung dengan pembelajaran matematika. Peralatan yang akan digunakan dalam kelas dapat digunakan untuk mengerjakan sesuatu tugas, tempat menulis pelajaran, membuat grafik, menampilkan gambar atau tabel, memberikan penjelasan, mengamati dan mempelajari hasil perhitungan, dan berlatih soal-soal.

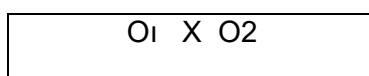
Media yang digunakan adalah media roda putar rumus matematika atau disingkat dengan RORUMAT, media ini adalah media sederhana atau media visual. Media roda putar rumus matematika adalah media putar yang berisi tentang berbagai rumus luas bangun datar. Dalam sekali berputar akan memperlihatkan rumus yang tepat sesuai dengan bangun datar yang ditunjukkan. Media ini mempunyai kelebihan selain mudah digunakan juga mudah untuk membuatnya, mempermudah siswa dalam memahami rumus luas bangun datar, memberikan semangat untuk belajar, dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan. Penggunaan model ini didukung oleh media pembelajaran dengan harapan supaya hasil nilai pelajaran matematika siswa minimal sesuai KKM.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka penulis mengkaji dan melakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian yang berjudul "*Keefektifan Model Make a Match dengan Media RORUMAT terhadap Hasil Belajar Materi Luas Bangun Datar Siswa Kelas IV SD Negeri Kalibanteng Kidul 03 Semarang*".

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen jenis kuantitatif. Penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Kalibanteng Kidul 03 Semarang pada tanggal 26-27 Maret 2019 pada tahun ajaran 2019/2020 semester genap pada siswa kelas IV SD Negeri Kalibanteng Kidul 03 Semarang Tahun pelajaran 2019/2020.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas IV SD Negeri Kalibanteng Kidul 03 Semarang berjumlah 27 siswa tahun ajaran 2019/2020. Sugiyono (2011: 74) desain pada penelitian eksperimen ini peneliti menggunakan Pre-Experimental Designs dengan bentuk One-Group Pretest Posttest Design. Bentuk desain penelitian ini memberikan tes awal (pretest) terlebih dahulu kepada sampel penelitian sebelum diberi perlakuan dengan model Make a match dengan media Roda rumus matematika. Kemudian melakukan tes akhir (posttest) setelah diberi perlakuan dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Gambaran desain One Group Pretest-Posttest Design (Sugiyono, 2011: 75) sebagai berikut:



Gambar 1. Desain One Group Pretest-Posttest Design

Keterangan :

O1 = Nilai tes awal atau pretest (sebelum menggunakan model Make a match dengan media Roda putar rumus matematika).

O2 = Nilai tes akhir atau posttest (setelah menggunakan model Make a match dengan media Roda putar rumus matematika).

X = Perlakuan model Make a match dengan media Roda putar rumus matematika terhadap hasil belajar siswa.

Teknik Pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka cara pengambilan data yang digunakan adalah Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan

permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV yaitu Bapak Suhadi, S.Pd untuk mengetahui data nilai tes terakhir mata pelajaran matematika siswa, serta mengajukan beberapa pertanyaan mengenai proses belajar matematika yang dilakukan oleh guru kelas, kemudian mencari tahu masalah-masalah yang dihadapi oleh guru kelas dalam pembelajaran matematika. Sehingga hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dapat dijadikan sebagai bahan untuk proses penelitian.

Metode tes ini digunakan peneliti ini untuk mengukur hasil belajar siswa baik yang tidak menggunakan media maupun pembelajaran yang menggunakan model *Make a Match* tes yang digunakan penelitian ini adalah : (1) *Pre Test* merupakan langkah awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pembelajaran yang disampaikan. (2) *Post Test* merupakan uji eksperimen yaitu test yang dilaksanakan setelah eksperimen dilaksanakan. Tujuan post test adalah untuk mendapatkan nilai sampel setelah diberi perlakuan. Peserta didik dikatakan berhasil mencapai hasil belajar jika nilainya diatas KKM, yaitu 68. Selain itu penilaian hasil belajar juga dapat dikategorikan menjadi 4 indikator diantaranya adalah Baik Sekali, Baik, Cukup, dan kurang. Pengembangan instrumen tes terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: (1) mengkaji silabus mata pelajaran Matematika kelas IV SD; (2) menyusun kisi-kisi tes didasarkan pada teori yang dikembangkan oleh Bloom; (3) menulis butir soal; (4) menelaah butir soal; (5) melakukan uji coba; dan (6) menganalisis butir soal.

Setelah proses validasi berdasarkan pendapat ahli dilakukan, instrumen diujicobakan pada siswa kelas IV SD yang memiliki karakteristik yang hampir sama dengan siswa yang menjadi subjek penelitian ini. Sekolah yang dipilih sebagai tempat uji coba instrumen adalah SD Kalibanteng Kidul 03 Semarang.

Teknis analisis data peneliti menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (uji-t). Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kelas tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji Homogenitas Untuk menguji homogenitas varians dari dua kelompok data. Rumus uji homogenitas varians yang digunakan yaitu rumus uji F. Adapun rumus Uji F adalah sebagai berikut :

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \text{Varians kelompok 1} \\ S_2^2 &= \text{Varians kelompok 2} \end{aligned}$$

Kriteria pengujian untuk mengetahui data yang mempunyai varians yang homogen yaitu, Apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka sampel dikatakan homogen,  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  maka data tersebut tidak homogen taraf signifikan 5%. Dalam penelitian ini menggunakan one group pretest posttest design, yang hasilnya akan dianalisis menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum xd^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

$$\begin{aligned} Md &= \text{mean dari perbedaan } pretest \text{ dengan } posttest \\ \sum xd^2 &= \text{jumlah kuadrat deviasi} \\ xd &= \text{deviasi masing-masing subjek } (d - Md) \\ N &= \text{subjek pada sampel} \\ db &= \text{ditentukan dengan } N - 1 \end{aligned}$$

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini subyek dikenakan dua kali pengukuran, yang pertama sebelum kegiatan dengan menggunakan model *make a Match*, dengan media Roda putar rumus Matematika siswa diberikan soal *Pretest*, dan yang kedua setelah kegiatan dengan menggunakan model *Make a Match* dengan Media Roda putar rumus matematika, siswa diberikan soal *Posttest*. Peneliti mengambil satu kelas sebagai sampel penelitian. Pengambilan sampel ini didasarkan pada kelas yang berdistribusi normal.

Data hasil uji coba normalitas awal menggunakan uji liliefors untuk nilai hasil *pretest* yang hasilnya didapatkan bahwa  $L_0$  hasil belajar (0,1101) <  $L_{tabel}$  (0,173) maka  $H_0$  diterima, sehingga sampel berasal dari populasi tersebut berdistribusi normal. Dari data uji normalitas menggunakan uji liliefors untuk nilai hasil *posttest* memenuhi kriteria pengujian yaitu  $L_0 < L_{tabel}$ , hal ini menunjukkan bahwa sampel hasil *posttest* berdistribusi normal.

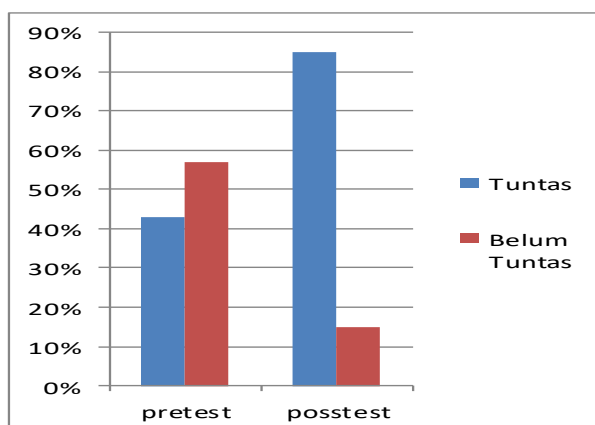
Untuk mengetahui apakah model *Make a Match* dengan media Roda Putar Rumus Matematika efektif terhadap hasil belajar materi Luas bangun datar kelas IV SD N Kalibanteng Kidul 03 Semarang ini dilakukan analisis tahap akhir berupa uji t. Hasil analisis data akhir untuk pengujian hipotesis pada hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen didapatkan  $t_{hitung}$  (0,1225) >  $t_{tabel}$  (1,61) untuk nilai hasil belajar, dimana menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  berada pada daerah penerimaan  $H_a$ . Hal ini menunjukkan bahwa apakah model *Make a Match* dengan media Roda Putar Rumus Matematika efektif terhadap hasil belajar materi Luas Bangun Datar kelas IV SD N Kalibanteng Kidul 03 Semarang.

Tabel 1. Uji Ketuntasan Belajar Klasikal

Data	Ketuntasan Belajar Individu	Kriteria
Pretest	44%	Tidak Tuntas
posttest	85%	Tuntas

Setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan model *Make a Match* dengan media Roda Putar Rumus matematika terkumpul berbagai data seperti rata-rata nilai hasil belajar pretest dan posttest. Pada rata-rata nilai hasil belajar sebelum diberi Model *Make a Match* dengan media Roda Putar Rumus matematika adalah 58,52. Sebanyak 12 siswa yang tuntas dan 15 siswa yang tidak tuntas. Setelah diberi perlakuan dengan model *Make a Match* dengan media Roda Putar Rumus Matematika nilai rata-rata *posttest* adalah 76,30. Sebanyak 23 siswa tuntas dan 4 siswa yang tidak tuntas.

Meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar siswa dikarenakan perhatian siswa dalam proses pembelajaran sangat tinggi yang dimana pada proses pembelajaran menggunakan model *Make a Match* dengan media Roda Putar Rumus Matematika. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar diagram di bawah ini :



Gambar 2. Diagram batang ketuntasan hasil belajar pretest dan posttest

Beberapa faktor yang menyebabkan pembelajaran pada kelas eksperimen hasil belajar efektif dikarenakan dalam proses pembelajaran siswa terlihat lebih aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui serangkaian tugas baik secara individu maupun secara kelompok, sehingga pengetahuan tersebut akan lebih lama dalam memorinya. Dengan model *Make a Match* dengan media Roda Putar Rumus Matematika juga dapat termotivasi agar siswa lebih percaya diri dan berani bertanya dalam memahami pelajaran yang diajarkan agar mencapai hasil belajar yang optimal dan berlomba-lomba untuk mencari pasangan sesuai dengan pertanyaan yang diperoleh.

Hasil belajar yang maksimal juga disebabkan oleh pelaksanaan pembelajaran yang sudah sesuai sintak model *Make a Match*. Pada pelaksanaan proses penelitian ini terdapat beberapa kekurangan diantaranya adalah masih ada beberapa siswa yang ramai sendiri atau mengobrol. Setelah dilakukan perhitungan uji hipotesis yang telah dipaparkan pada analisis data akhir diperoleh kesimpulan sebagai hasil penelitian ini menyatakan bahwa model *Make a Match* dengan media Roda Putar Rumus Matematika efektif terhadap hasil belajar materi Luas Bangun datar kelas IV SD N kalibanteng Kidul 03 Semarang.

Ketuntasan belajar individual dinyatakan sudah tercapai apabila peserta didik telah menguasai sekurang-kurangnya 70% terhadap materi setiap bahasan yang diajukan. Ketuntasan belajar klasikal 70% dari jumlah peserta didik secara keseluruhan mencapai KKM. Berikut tabel ketuntasan belajar peserta didik:

Tabel 2. Uji Ketuntasan Belajar Klasikal

Data	Ketuntasan Belajar Individu	Kriteria
Pretest	44%	Tidak Tuntas
posttest	85%	Tuntas

Ketuntasan belajar peserta didik secara individu dan klasikal mengalami peningkatan. Dapat dilihat dari data hasil belajar *post-test* lebih baik daripada *pretest*. Faktor yang mempengaruhi ketuntasan hasil belajar peserta didik diantaranya pemahaman konsep materi yang diperoleh peserta didik. Dalam aspek pengetahuan terkait dengan materi Luas bangun datar, peserta didik paham akan macam-macam bangun datar, dan menegathui cara menghitung dengan benar yang sudah dijelaskan, peserta didik juga mampu berpikir kritis dalam mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan masalah sehari-hari yang berhubungan dengan Luas bangun datar. Sebelum diberi perlakuan (*pretest*) nilai siswa masih banyak yang bearada dibawah KKM, namun setelah diberikan perlakuan nilai siswa banyak yang diatas KKM.

Jadi dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik meningkat setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Make a Match* dengan media Roda Putar Rumus matematika. Keberhasilan model *Make a Match* dapat dilihat melalui sintaks model *Make a Match* yang telah tercapai, yaitu: 1) Siswa dapat meningkatkan aktivitas belajar secara kognitif maupun fisik. 2) Siswa merasa senang dan tertantang untuk mencari pasangan karena unsur model ini adalah permainan. 3) Melatih siswa untuk lebih efektif dalam bertanya dan berani tampil presentasi. 4) Dan melatih siswa lebih disiplin karena menghargai waktu yang ditentukan guru.

Dalam kegiatan diatas bahwa siswa kelas IV SDN Kalibanteng Kidul 03 Semarang sudah masuk kriteria yang sesuai, Pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam lembar kertas diselesaikan dengan baik, dan banyak siswa yang ingin bermain menggunakan model *Make a Match* dengan baik.

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan analisis data, uji normalitas, uji ketuntasan belajar Individu, dan uji t maka tahap selanjutnya untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *make a match* dengan media RORUMAT dilakukan uji keefektifan. Perhitungan uji normalitas menunjukkan

data hasil pretest dan posttest, pada hasil pretest menunjukkan rata-rata 58,52, sedangkan hasil posttest menunjukkan rata-rata 76,30. uji t dari pretest dan posttest diperoleh  $t_{hitung}$  7,168 dan  $t_{tabel}$  1,703 dengan taraf signifikan 5%. Perhitungan persentase ketuntasan belajar individu pretest 48% dan posttest 85%, maka ketuntasan belajar klasikal posttest lebih baik dibandingkan pretest. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Make a Match dengan media RORUMAT efektif terhadap hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian, maka saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut: 1) Model *Make a Match* dengan media Roda Putar Rumus Matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa, oleh karena itu guru perlu menerapkan model *Make a Match* dengan media Roda Putar Rumus Matematika dengan baik agar siswa lebih semangat dan antusias dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. 2) Hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar penelitian lanjut.

## Daftar Pustaka

- Aulia, A. 2016. *Penerapan Pembelajaran Tanya Jawab dalam bentuk Roda Putar Keberuntungan untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Tajung*. <http://eprints.radenfatali.ac.id/>.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isrok'atun dan Amalia Rosmala. 2014. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran*. Semarang: Unnes Press.
- 2013. *Teori Belajar dan Implementasinya dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rusman.2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Keprofesionalan Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Rohmitawati,2008.*Matematikaku*. <http://limas.p4matematikaku.com> (diunduh tanggal 14 maret 2019).
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Suherman Ar, Erman, dkk. 2001. *Common Text Book "Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer"*. Bandung: JICA.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*.Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. *JEAR*, Vol. 2, No. 3, Tahun 2018, pp. 240-248 248 *JEAR*. P-ISSN: 2580-4790 E-ISSN: 2549-3272
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo:Masmedia Buana Pustaka.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Widyaningrum, Ika. 2015. *Peningkatan Motivasi Belajar IPS menggunakan Metode Make A Match pada siswa kelas VA SD Negeri Golo Yogyakarta*. Edisi 15 Th ke IV Agustus 2015 (diunduh 27 september 2018).

Yesiana, P. F. 2016. "Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Gugus IV Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017". *Mimbar Pgsd*. Volume 6, Nomor 3.