



KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA PAPAN PERKALIAN TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PERKALIAN KELAS II SDN GUGUS SRIKANDI SEMARANG

Kurnia Sari Ningrum[✉], Elok Fariha Sari

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **Juli 2021**

Disetujui **Agustus 2021**

Dipublikasikan **September 2021**

Keywords:

make a match; multiplication board; multiplication;

Abstrak

Pelaksanaan pembelajaran matematika kelas II SDN Gugus Srikandi Semarang cenderung menggunakan model konvensional, tutor sebaya, penerapan permainan bingo, serta kurangnya inovasi media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model pembelajaran *make a match* berbantuan media papan perkalian dibandingkan model kelas kontrol berbantuan papan tulis terhadap pemahaman konsep perkalian. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan *quasi experimental design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sample random sampling*. Teknik pengumpulan data wawancara, dokumentasi dan tes. Teknik Analisis data yang digunakan adalah uji ketuntasan belajar, uji hipotesis dan uji n-gain. Hasil uji ketuntasan belajar kelas eksperimen lebih dari 75% yaitu 76,77% sedangkan kelas kontrol 66,33%, hasil uji hipotesis menunjukkan $t_{hitung} (19,690) > t_{tabel} (2,002)$, dan hasil uji n-gain kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol yaitu 0,711 termasuk kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol 0,194 termasuk kategori rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan media papan perkalian pada kelas eksperimen efektif daripada model pembelajaran kelas kontrol berbantuan papan tulis.

Abstract

The mathematics learning in the second grade of Srikandi Cluster Elementary School Semarang were still using conventional models, peer tutors, bingo games, and a lack of innovation in learning media. This study aimed to test the effectiveness of the make a match learning model assisted by the multiplication board media compared to the blackboard-assisted model on understanding the concept of multiplication. This research was an experimental study with a quasi experimental design. The sampling technique used random sample sampling. The data collection techniques were interviews, documentation and tests. The data analysis technique used the learning mastery test, hypothesis test and n-gain test. The results of the learning mastery test of the experimental class were more than 75%, amounted to 76,77% while the control class only got a score of 66,33%, the results of the hypothesis test showed that $t_{count} (19,690) > t_{table} (2.002)$, and the results of the n-gain test for the experimental class were higher than the control class, which was 0.711 included in the high category, while the control class was 0.194 included in the low category. So it can be concluded that the make a match learning model assisted by the multiplication board media in the experimental class was effective than the blackboard-assisted learning model.

© 2021 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Karangwono RT 03 RW 01, Tambakromo, Pati
E-mail: niak0377@gmail.com

PENDAHULUAN

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan kegiatan belajar mengajar pada satuan pendidikan dilaksanakan dengan interaktif, inspiratif, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk dapat berperan aktif, memberikan ruang untuk mengasah kreativitas, kemandirian serta potensi yang lainnya sesuai dengan bakat dan minat. Sehingga untuk tercapainya kompetensi lulusan, setiap satuan pendidikan perlu adanya perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Peraturan Menteri Pemerintah dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang KI dan KD menjelaskan bahwa adanya empat tujuan dari kurikulum, antara lain: kompetensi sikap spiritual, sikap afektif, kognitif dan psikomotorik. Salah satu mata pelajaran yang ditempuh pada Pendidikan Dasar dan Menengah sesuai dengan Permendikbud No. 37 Tahun 2018 tentang KI dan KD serta untuk mencapai keempat kompetensi ialah mata pelajaran matematika. Salajang, Runtu dan Tumangkeng (2018: 315) menjelaskan bahwa matematika merupakan ilmu yang diajarkan sejak kelas satu sekolah dasar yang dimasukkan sebagai mata pelajaran dan secara bertahap meningkat pada jenjang kelas pendidikan selanjutnya. Siswono (dalam Amidi dan Zahid, 2016:587) tujuan pembelajaran matematika adalah mengembangkan aktivitas yang kreatif bagi peserta didik dengan melibatkan imajinasi, intuisi, rasa ingin tahu dan membuat prediksi serta mencoba-coba.

Berdasarkan hasil wawancara dan nilai matematika kelas II SDN Gugus Srikandi Semarang, diperoleh beberapa permasalahan dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan adalah konvensional dan tutor sebaya, metode yang diterapkan berkelompok per meja dan penerapan permainan bingo. Kurangnya inovasi media pembelajaran pada pembelajaran matematika, serta kurangnya pemahaman siswa terhadap materi perkalian, pembagian dan soal cerita. Permasalahan tersebut didukung dengan data hasil belajar matematika di SDN Gugus Srikandi Semarang berupa penilaian tengah semester kelas II, dengan presentase 42,77% di atas KKM dan 57,23% belum tuntas atau masih di bawah KKM. Salah satu upaya untuk menarik perhatian ketika pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran. Menurut Saresti (2018:6) menjelaskan model pembelajaran *make a match* merupakan model dengan penerapan kartu berpasangan. Safitri, Yulianti dan Sutiarsa (2018: 336) menjelaskan penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan meningkatkan hasil belajar. Nugraheni (2017:143) menjelaskan media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Pada penelitian ini media yang digunakan yaitu media papan perkalian. Utami, Purnamasari dan Supandi (2017:54) menjelaskan media papan cerdas perkalian adalah alat yang berupa papan dan lidi sebagai alat bantu untuk menghitung. Tetapi, peneliti menggunakan papan berukuran 40 cm x 60 cm yang dilapisi dengan banner didesain

menarik serta dimainkan menggunakan kancing baju bermotif bunga.

Berdasarkan hasil wawancara, salah satu materi yang belum dipahami oleh siswa yaitu siswa belum mampu memahami konsep perkalian. Menurut Kilpatrick (dalam Lestari dan Yudhanegara, 2017:81) siswa paham terhadap suatu konsep dapat dilihat dari beberapa indikator, antara lain: 1) menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari; 2) mengklasifikasikan objek berdasarkan konsep matematis; 3) menyajikan konsep dalam berbagai representasi; 4) menerapkan konsep secara algoritma; 5) memberikan contoh dan bukan contoh; dan 6) mengkaitkan berbagai konsep matematika secara internal dan eksternal. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan indikator yang pertama, kedua dan ketiga dikarenakan siswa kelas II SD termasuk pada tahap operasional konkret. Sehingga apabila nilai yang diperoleh peserta didik memenuhi indikator pemahaman konsep dan mengalami peningkatan, maka dapat dikatakan bahwa siswa paham terhadap konsep. Sesuai dengan pendapat Suryani, Rusilowati dan Wardono (2016:63) menjelaskan bahwa indikator pemahaman dipengaruhi oleh penguasaan konsep yang dimiliki oleh siswa. Jika siswa sudah menguasai konsep dengan baik, maka setiap indikator pemahaman juga akan baik dan sebaliknya. Penelitian yang mendukung penelitian ini yaitu dilakukan oleh Khamidin (2017:2222) dengan judul “Penerapan Media Papan Perkalian dalam Pembelajaran Matematika”. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media papan perkalian. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti

ingin menguji keefektifan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media papan perkalian terhadap pemahaman konsep perkalian kelas II SDN Gugus Srikandi Semarang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dan desain *Nonequivalent Control Group Design* menggunakan metode kuantitatif yaitu meneliti sebuah populasi atau sampel secara random dan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Gugus Srikandi Semarang dengan jumlah 155 siswa. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Kandri 01 sebagai kelas kontrol dan SDN Pongangan sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *simple random sample*. Variable bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media papan perkalian dan variable terikat yaitu pemahaman konsep perkalian. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, wawancara dan dokumentasi. Peneliti melakukan analisis butir soal uji coba yang selanjutnya diuji validitas, reliabilitas, taraf kesukaraan, dan daya pembedanya untuk mengetahui kelayakan soal yang akan digunakan untuk instrumen penelitian. Teknik analisis data terdiri atas analisis data awal dan analisis data akhir. Analisis data awal meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan analisis data akhir meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji N-gain.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tentang keefektifan model *make a match* berbantuan papan perkalian terhadap pemahaman konsep perkalian kelas II Gugus Srikandi Semarang mengkaji: 1) nilai pemahaman konsep perkalian; 2) uji normalitas data *pretest*; 3) uji homogenitas data *pretest*; 4) uji normalitas data *posttest*; 5) uji homogenitas data *posttest*; 6) uji ketuntasan belajar, 7) uji hipotesis; dan 8) uji *n-gain* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut Nilai pemahaman *pretest* dan *posttest* siswa:

Tabel 1. Nilai Pemahaman *Pretest* dan *Posttest* Siswa

No	Keterangan	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
1	Jumlah Peserta Didik	30	30	30	30
2	Rata-Rata	52,6	55	66,3	86,2
3	Nilai Tertinggi	95	85	100	100
4	Nilai Terendah	25	15	40	60
5	Jumlah Peserta Didik Tuntas	8	13	11	23
6	Ketuntasan Belajar	26,67%	43,33%	66,33%	76,67%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media papan perkalian memperoleh nilai pemahaman lebih baik dibandingkan dengan nilai pemahaman siswa kelas kontrol yang menggu model pembelajaran konvensional berbantuan papan tulis.

Uji Normalitas Data *Pretest*

Uji normalitas data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis dengan menggunakan uji *liliefors*. Berdasarkan hasil perhitungan, kelas eksperimen memperoleh hasil

$L_{hitung} (0,1208) < L_{tabel} (0,1590)$ maka data *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Kemudian di kelas kontrol memperoleh $L_{hitung} (0,1564) < L_{tabel} (0,1590)$ maka data hasil nilai *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Data *Pretest*

Berdasarkan hasil perhitungan data *pretest* uji homogenitas menggunakan uji F diperoleh $F_{hitung} = 1,1254$ dan $F_{tabel} = 1,8608$ serta taraf signifikansi 0,05. Jika hasil hitung dibandingkan dengan kriteria maka $F_{hitung} (1,1254) < F_{tabel} (1,8608)$ maka data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sama atau homogen.

Uji Normalitas Data *Posttest*

Uji normalitas data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis dengan menggunakan uji *liliefors*. Berdasarkan hasil perhitungan, kelas eksperimen memperoleh hasil $L_{hitung} (0,1571) < L_{tabel} (0,1590)$ maka data *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Kemudian di kelas kontrol memperoleh $L_{hitung} (0,1578) < L_{tabel} (0,1590)$ maka data hasil nilai *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Data *Posttest*

Berdasarkan hasil perhitungan data *pretest* uji homogenitas menggunakan uji F diperoleh $F_{hitung} = 1,0805$ dan $F_{tabel} = 1,8608$ serta taraf signifikansi 0,05. Jika hasil hitung dibandingkan dengan kriteria maka $F_{hitung} (1,0805) < F_{tabel} (1,8608)$ maka data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sama atau homogen.

Uji Ketuntasan Belajar

Uji ketuntasan belajar bertujuan untuk mengetahui apakah hasil tes dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan media papan perkalian dapat mencapai ketuntasan belajar klasikal minimal 75%. Berikut perhitungan uji Z:

Tabel 3. Hasil Uji Ketuntasan Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Persentase Ketuntasan	Z _{hitung}	Z _{tabel}	Kriteria
Eksperimen	30	76,76%	0,211	-1,645	Tuntas Klasikal
Kontrol	30	63,33%	-4,849		Tidak Tuntas Klasikal

Berdasarkan hasil perhitungan kelas eksperimen diperoleh $Z_{hitung} = 0,211$ dan kelas kontrol diperoleh $Z_{hitung} = -4,849$. Z_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 yaitu - 1,645. Menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen $Z_{hitung} > - Z_{tabel}$, artinya kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media papan perkalian mencapai kriteria ketuntasan belajar tidak kurang dari 75% dari KKM. Sedangkan pada kelas kontrol $Z_{hitung} > - Z_{tabel}$, artinya kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran sesuai dengan rencana guru berbantuan papan tulis mencapai kriteria ketuntasan belajar kurang dari 75% dari KKM.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis perbedaan atau t-test dilakukan untuk menguji perbedaan hasil belajar peserta didik baik kelas kontrol dan kelas eksperimen yang sudah diberi perlakuan berbeda. Berikut perhitungan hipotesis:

Tabel 4. Uji Perbedaan Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	t _{hitung}	t _{tabel}	Kriteria
Eksperimen	30	19,690	2,002	H ₀ diterima
Kontrol	30			

Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 19,690$ dan $t_{tabel} = 2,002$. Jadi dapat disimpulkan bahwa rata-rata pemahaman konsep perkalian dengan menerapkan model *make a match* berbantuan papan perkalian lebih efektif dibandingkan model pembelajaran kelas kontrol berbantuan papan tulis.

Uji N-Gain

Uji N-gain dilakukan setelah mengetahui perbedaan rata-rata nilai pemahaman konsep perkalian antara siswa kelas kontrol dan siswa kelas kelas eksperimen. Peneliti menggunakan rumus n-gain untuk mengetahui peningkatan rata-rata anrata skor *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data keseluruhan peningkatan skor *pretest* dan *posttest* siswa kelas II SDN Gugus Srikandi Semarang disajikan dalam diagram sebagai berikut:

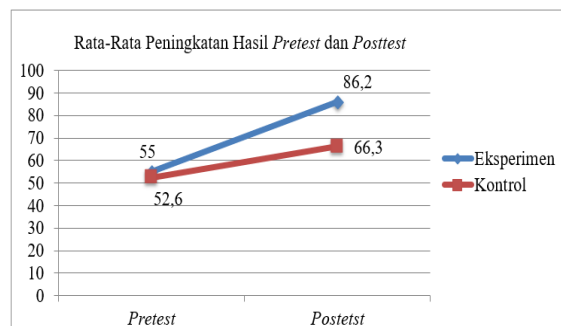


Diagram 1. Hasil Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Kelas II SDN Gugus Srikandi Semarang

Berdasarkan diagram tersebut, diketahui bahwa kemampuan awal siswa baik kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda. hasil rata-rata pretest kelas kontrol sebesar 52,6 dan kelas eksperimen sebesar 55. Setelah diberikannya *treatment* dan *posttest* di kelas kontrol dan kelas eksperimen, data menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai di kelas eksperimen lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 86,2, sedangkan rata-rata kelas kontrol meningkat menjadi 66,3.

PEMBAHASAN

Model *make a match* berbantuan papan perkalian efektif terhadap pemahaman konsep perkalian. Hal ini dikarenakan model *make a match* merupakan salah satu model dengan sintak pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam menyelesaikan persoalan dengan menggunakan kartu soal dan kartu jawaban. Adapun Langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran *make a match* menurut Lie (dalam Wakhidin, 2020:23) yaitu 1) guru menyiapkan masing-masing sepasang kartu yang berisi kartu pertanyaan dan kartu jawaban. 2) setiap siswa mendapatkan satu kartu. 3) setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. 4) jika dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktu diberi *reward*, dan jika tidak dapat mencocokkan kartu akan diberi *punishmen* sesuai dengan kesepakatan bersama. 5) setelah menemukan pasangan kartunya, siswa melapor kepada guru, jika pasangannya cocok lalu guru memberi kesempatan mereka berdiskusi. 6) setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang

berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya. Penerapan model *make a match* dapat memberikan pengalaman baru dan suasana baru untuk siswa ketika proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan nilai matematika pemahaman perkalian. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Gayatri, Saputra dan Untari (2018:474) dengan judul “Keefektifan Model *Make A Match* Berbantuan Media Kartakalung Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”. Diperoleh hasil analisis uji-t yaitu $t_{hitung} = 5,665 > t_{tabel} = 2,060$, yang artinya model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartakalung efektif terhadap hasil belajar matematika siswa SDN Karangroto 04 Semarang.

Penggunaan media konkret sangatlah diperlukan dalam proses pembelajaran berlangsung, hal ini dikarenakan siswa kelas II belum mampu berpikir secara abstrak sehingga memerlukan benda konkret untuk membantu menyelesaikan masalah. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi serta semangat belajar dalam menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan papan perkalian yang sudah didesain dengan menarik, sehingga dapat menarik perhatian siswa. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa menyelesaikan soal dan memainkan papan perkalian secara individu, sehingga siswa dapat memahami konsep perkalian dengan baik dan mampu menyelesaikan permasalahan berkaitan dengan perkalian dengan tepat. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Ananda, Sari dan Untari (2017:21) dengan judul Keefektifan Model Pembelajaran *Make A Match*

Menggunakan Media Paperku Terhadap Keaktifan Siswa Kelas III SD Negeri 02 Sitemu Pemalang Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam hal pemahaman berhitung peserta didik kelas III SDN 02 Sitemu sebelum dan sesudah diberikannya *treatment*. Hal ini dapat ditunjukkan berdasarkan analisis data penelitian dengan menggunakan uji t didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,121 > 2,093$. Penelitian dilakukan oleh Thahir, Mawarni, dan Palupi (2019:353) dengan judul “*The Effectivitas of Demonstration Methods Assisting Multiplication Board Tools for Understanding Mathematical Concept in Bandar Lampung*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode demonstrasi berbantuan papan perkalian dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional di kelas III Bandar Lampung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, menunjukkan bahwa nilai pemahaman konsep perkalian siswa meningkat, terdapat perbedaan rata-rata nilai pemahaman konsep perkalian dan adanya peningkatan nilai pemahaman konsep perkalian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *make a match* berbantuan papan perkalian efektif terhadap pemahaman konsep perkalian kelas II SDN Gugus Srikandi Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, Dita., Veryliana Purnama Sari., & Mei Fita S.U. 2018. Keefektifan Model Pembelajaran *Make A Match* Menggunakan Media Paperku Terhadap Keaktifan Siswa

Kelas III SD Negeri 02 Sitemu Pemalang. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 21.

Amidi., & M. Zuhair Z. 2016. Membangun Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan *E-Learning*. *Jurnal Prisma Seminar Nasional Matematika*, 587.

Gayatri, Aulia N., Henry J. S., & Meli Fita A. U. 2018. Keefektifan Model *Make A Match* Berbantu Media Kartakalung Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmu Sekolah Dasar*, 2(4), 474.

Khamidin, Ahsanul. 2017. Penerapan Media Papan Perkalian dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II SDN Sawah Besar 01 Semarang. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Hima dan Prodi PGSD*, 2222-2224.

Lestari, Karunia Eka., & M. Ridwan Yudhanegara. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung : PT Refika Aditama.

Nugraheni, Nursiwi. 2017. Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal of Medives*, 1(2):143.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nasional Republik Indonesia Nomor 37 tahun 2018 tentang *Kompetensi Dasar Dan Kompetensi Inti*.

Safitri, Dian., D. Yulianti., & S. Sutiarso. 2018. Development of Edugame Mathematics Learning Media with Innovative Expository Methods in Ar Raudah Bandar Lampung Elementary School. *International Journal of Science and Research*, 9(1), 336.

Salajang, Sam M., Patricia V. J. Runtu., & J. Tumangkeng. 2018. Mathematics Learning Through the Conceptualization of Materials from Game and Activities of Students in the Border of the Republic of Indonesia.

- International Journal of Science and Research*, 8(12), 315
- Saresti, Anggia N. 2018. Make A Match As Teaching Technique To Improve Students' Writing. *International Journal of Education*, 1(01), 6.
- Suryani, Ela., Ani Rusilowati dan Wardono. 2016. Analisis Permasalahan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD menggunakan *Two-Tier Test* melalui Pembelajaran Konflik Kognitif. *Jurnal Of Primary Education..* 5(1), 57.
- Thahir, Andi., Anisa M., & Ratna P. 2019. The Effectivinees of Demonstration Methods Assisting Multiplication Board Tools for Undrestanding Mathematical Concept in Bandar Lampung. *Jurnal for the Education of Gifred Young*, 7(2), 353.
- Utami, Untari Bekti., Verlyana Purnamasari., & Supandi. 2017. Keefektifan Media Papapn Cerdas Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas II di SD Negeri 4 Sidodadi. *Jurnal Malih Peddas*, 7(1), 52-54.
- Wakhidin, Agus. 2020. *Perpaduan Model Pembelajaran Make A Match dengan Quiz-Quiz Trade*. Indramayu: Penerbit Adab