



Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model *Make A Match* di SD Negeri 088/VIIISuo-Suo

Deni Saputri¹, Randi Eka Putra² Elvima Nofrianni³

¹PGSD, Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

^{2,3}Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

saputrideni40@gmail.com, randiekaputra23@gmail.com * elvinofrianni@gmail.com

Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar matematika peserta didik kelas III SD Negeri 088/VIII Suo Suo. Pembelajaran masih didominasi aktivitas guru menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal, dari 21 peserta didik terdapat 13 peserta didik atau 62% telah mencapai KKTP, sedangkan 8 peserta didik atau 38% belum mencapai KKTP. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 21 peserta didik kelas III SD Negeri 088/VIII Suo Suo. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru meningkat dari 80% pada Siklus I menjadi 88% pada Siklus II. Aktivitas peserta didik meningkat dari 75% pada Siklus I menjadi 84,38% pada Siklus II. Ketuntasan hasil belajar meningkat dari 76% pada Siklus I menjadi 90,48% pada Siklus II. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar matematika peserta didik kelas III SD Negeri 088/VIII Suo secara optimal melalui kolaborasi aktif dan pendekatan kreatif.

Kata kunci: *Make a Match*, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Matematika

Abstract

This research was motivated by the low mathematics learning outcomes of third-grade students at SD Negeri 088/VIII Suo Suo. The learning process was still dominated by teacher activities, which resulted in students being less active in participating in the learning process. Based on the results of the initial observation, 13 out of 21 students, or 62%, had achieved the Learning Achievement Criteria (KKTP), while 8 students, or 38%, had not yet achieved the KKTP. This research aimed to improve the mathematics learning process and outcomes through the implementation of the *Make a Match* learning model. This research employed Classroom Action Research (CAR), which was conducted in two cycles. Each cycle consisted of four stages: planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects of the research were 21 third-grade students at SD Negeri 088/VIII Suo Suo. The research instruments included teacher activity observation sheets, student activity observation sheets, and learning outcome tests. The results showed that teacher activity increased from 80% in Cycle I to 88% in Cycle II. Student activity increased from 75% in Cycle I to 84.38% in Cycle II. Learning mastery increased from 76% in Cycle I to 90.48% in Cycle II. Thus, the implementation of the *Make a Match* learning model can improve the mathematics learning process and outcomes of third-grade students at SD Negeri 088/VIII Suo Suo.

Keywords: *Make a Match*, Learning Activities, Learning Outcomes, Mathematics.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia karena berperan dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, serta perkembangan individu. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga memberikan pengalaman yang dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Pristiwanti dkk. (2022) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan proses pembelajaran yang memberikan dampak positif terhadap pertumbuhan dan perkembangan individu. Dalam proses pendidikan, pembelajaran perlu dirancang agar peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam memperoleh dan mengembangkan pengetahuan. Sani (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran perlu berorientasi pada peserta didik sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk terlibat

secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi salah satu bagian penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu proses pembelajaran yang membutuhkan keterlibatan aktif peserta didik. Matematika tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghitung, tetapi juga membutuhkan pemahaman konsep, penalaran, dan kemampuan menerapkan pengetahuan dalam menyelesaikan permasalahan. Wahyudi (2018) menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif ditandai dengan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, interaksi yang bermakna, serta penggunaan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sutarto dan Syarifuddin (2020) juga menjelaskan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses interaksi edukatif antara guru dan peserta didik yang dipengaruhi oleh lingkungan belajar. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu dilaksanakan dengan model yang dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi, bekerja sama, dan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran matematika juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Surya (2019) menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang baik perlu disusun secara sistematis melalui perencanaan dan desain pembelajaran yang matang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Sejalan dengan hal tersebut, Sani (2021) menyatakan bahwa pemilihan dan penerapan model pembelajaran perlu disesuaikan dengan kemampuan, kebutuhan, serta karakteristik peserta didik. Rusman (2018) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan pedoman yang digunakan guru dalam menyusun dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran yang tepat menjadi salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih terarah, aktif, dan bermakna. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Model *Make a Match* dilaksanakan melalui kegiatan mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang sesuai. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari pasangan, berinteraksi, bekerja sama, dan memahami materi melalui aktivitas pembelajaran. Malisa dan Hardjono (2019) menjelaskan bahwa penerapan model *Make a Match* bertujuan meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui keterlibatan aktif peserta didik. Model tersebut juga dapat membantu peserta didik memahami konsep melalui kegiatan pencocokan informasi secara sistematis serta melatih kemampuan bekerja sama.

Dalam pembelajaran matematika, penggunaan *Make a Match* juga telah menjadi perhatian dalam berbagai penelitian. Putri dkk. (2021) menjelaskan bahwa penerapan model *Make a Match* dalam pembelajaran matematika dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui kegiatan mencocokkan permasalahan matematika dengan jawaban yang tepat. Rahayu dkk. (2020) juga menunjukkan bahwa model *Make a Match* dapat digunakan dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar. Selain itu, Soraya, Rahayu, dan Ambarwati (2018) meneliti penggunaan metode *Make a Match* dalam pembelajaran matematika yang berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah matematis. Penelitian lain juga memperlihatkan bahwa penerapan *Make a Match* memiliki keterkaitan dengan peningkatan hasil belajar dan kemampuan peserta didik. Juniantari (2021) membahas upaya meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran *Make a Match* pada siswa sekolah dasar. Kurniasari, Koeswanti, dan Radia (2019) juga meneliti peningkatan hasil belajar matematika melalui model *Make a Match* berbantuan media konkret. Selanjutnya, Kencono dan Harjono (2023) mengkaji model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa. Lokas, Pitoy, dan Wenas (2023) juga mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa. Selain berhubungan dengan hasil belajar, *Make a Match* juga dapat digunakan untuk mendukung proses berpikir peserta didik. Taufik (2022) membahas implementasi model pembelajaran *Make a Match* untuk meningkatkan metakognisi siswa pada pembelajaran matematika. Marhayani dan Wulandari (2020) mengkaji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam meningkatkan kompetensi sikap dan pengetahuan siswa. Dengan demikian, berdasarkan penelitian-penelitian yang telah tercantum dalam skripsi, *Make a Match* telah digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran dan menunjukkan keterkaitan dengan motivasi, hasil belajar, kemampuan pemecahan masalah, metakognisi, serta kompetensi peserta didik.

Meskipun berbagai penelitian tersebut menunjukkan potensi model *Make a Match*, masih terdapat kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran dengan kondisi nyata yang ditemukan di kelas III SD Negeri 088/VIII Suo Suo. Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 17–20 Oktober 2025, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan materi matematika. Proses pembelajaran masih menunjukkan komunikasi yang cenderung satu arah, yaitu guru menjelaskan materi sedangkan peserta didik lebih banyak

memperhatikan penjelasan guru. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik kurang aktif dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya gap antara pembelajaran yang diharapkan, yaitu pembelajaran yang aktif dan melibatkan peserta didik, dengan kondisi pembelajaran yang ditemukan pada tahap observasi awal. Pada kondisi awal, pembelajaran belum menggunakan model *Make a Match*, keaktifan peserta didik masih kurang, dan hasil belajar matematika masih rendah. Oleh sebab itu, diperlukan tindakan pembelajaran yang dapat mengubah proses pembelajaran menjadi lebih aktif sekaligus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui interaksi dan kerja sama. Penerapan *Make a Match* dipilih karena karakteristik model tersebut memungkinkan peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan mencari pasangan kartu dan memahami materi melalui aktivitas yang dilakukan bersama teman.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model *Make a Match* secara khusus untuk meningkatkan proses dan hasil belajar matematika peserta didik kelas III SD Negeri 088/VIII Suo Suo melalui penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga mendeskripsikan perubahan proses pembelajaran selama penerapan model *Make a Match*. Fokus tersebut sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mendeskripsikan peningkatan proses belajar dan peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas III melalui penerapan model *Make a Match*.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki posisi yang berbeda dari penelitian terdahulu karena penerapan *Make a Match* dikaji berdasarkan permasalahan nyata yang ditemukan pada peserta didik kelas III SD Negeri 088/VIII Suo Suo. Penelitian dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi dalam dua siklus untuk melihat perubahan proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan permasalahan, kajian penelitian terdahulu, serta gap yang ditemukan, penelitian ini dilakukan dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Menggunakan Model *Make a Match* di Kelas III SD Negeri 088/VIII Suo Suo.”

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 088/VIII Suo Suo, Kecamatan Sumay, Kabupaten Tebo. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III yang berjumlah 21 orang. Setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pada setiap pertemuan, peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Make a Match* sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah disiapkan. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase. Data hasil observasi dan tes diolah untuk mengetahui perubahan proses dan hasil belajar pada setiap siklus. Nilai individu peserta didik dihitung dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh dengan skor maksimum kemudian dikalikan 100%.

Model *Make a Match* dilaksanakan melalui kegiatan guru mempersiapkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban, membagikan kartu kepada peserta didik, meminta peserta didik mencari pasangan kartu yang sesuai, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, kemudian peserta didik menyampaikan hasilnya di depan kelas. Guru selanjutnya memberikan konfirmasi, penguatan, dan klarifikasi terhadap jawaban peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, dan tes hasil belajar. Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Analisis dilakukan untuk mengetahui peningkatan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar peserta didik dari kondisi awal, Siklus I, hingga Siklus II. Kriteria keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan aktivitas pembelajaran dan ketuntasan hasil belajar. Peserta didik dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 70.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik kelas III SD Negeri 088/VIII Suo Suo melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match*. Setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan, dengan pelaksanaan tindakan yang disertai kegiatan observasi dan refleksi pada setiap akhir siklus. Data penelitian diperoleh melalui lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, dan tes hasil belajar. Materi yang digunakan pada Siklus I adalah operasi hitung

perkalian dan pembagian, sedangkan materi pada Siklus II adalah satuan pengukuran panjang. Pembelajaran dilaksanakan melalui tahapan model Make a Match, yaitu penyampaian materi, pembagian kartu soal dan kartu jawaban, pencarian pasangan kartu, diskusi, penyampaian hasil, serta pemberian penguatan oleh guru.

Hasil pratindakan

Tahap pratindakan dilakukan untuk mengetahui kondisi awal proses dan hasil belajar peserta didik sebelum diberikan tindakan. Berdasarkan hasil pengamatan awal, pembelajaran Matematika di kelas III masih didominasi oleh aktivitas guru. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan dan belum mampu mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan minat dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Matematika belum berkembang secara maksimal sehingga berdampak terhadap hasil belajar.

Hasil evaluasi pada tahap pratindakan menunjukkan bahwa dari 21 peserta didik terdapat 13 peserta didik atau 62% yang telah mencapai KKTP sebesar 70, sedangkan 8 peserta didik atau 38% belum mencapai KKTP. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, peneliti menerapkan model pembelajaran Make a Match sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Pratindakan

No	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Tuntas	13	62%
2	Belum Tuntas	8	38%
	Jumlah	21	100%

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa dari 21 peserta didik hanya 13 peserta didik atau 62% yang telah mencapai KKTP sebesar 70, sedangkan 8 peserta didik atau 38% belum mencapai ketuntasan. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada tahap pratindakan masih perlu ditingkatkan sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan model pembelajaran Make a Match.

Hasil tindakan siklus I

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, materi operasi hitung perkalian dan pembagian, kartu soal dan kartu jawaban, LKPD, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, serta instrumen tes hasil belajar. Pembelajaran dirancang agar peserta didik dapat memahami materi melalui kegiatan yang melibatkan kerja sama, interaksi, diskusi, dan pencarian pasangan kartu.

Pada pertemuan I, guru melaksanakan pembelajaran Matematika dengan menerapkan model Make a Match. Guru menyampaikan materi operasi hitung perkalian dan pembagian, kemudian memberikan kartu soal dan kartu jawaban kepada peserta didik. Peserta didik diarahkan untuk mencari pasangan kartu yang sesuai, berdiskusi dengan teman, dan menyampaikan hasil yang diperoleh. Selama kegiatan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan bimbingan kepada peserta didik. Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran. Aktivitas guru diamati oleh guru kelas III, yaitu Ibu Tika Fitri, S.Pd., Gr., sedangkan aktivitas peserta didik diamati oleh teman sejawat, yaitu Agnes Monica. Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dan tingkat keterlibatan peserta didik selama penerapan model Make a Match.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik pada Siklus I

No.	Aspek yang Diamati	Persentase	Kategori
1	Aktivitas Guru	80%	Baik
2	Aktivitas Peserta Didik	75%	Cukup

Berdasarkan Tabel 2, aktivitas guru pada Siklus I memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori baik. Hasil tersebut diperoleh dari 2 indikator yang terlaksana dari 25 indikator yang diamati. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran menggunakan model Make a Match sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan. Aktivitas peserta didik pada Siklus I memperoleh persentase sebesar 75%

dengan kategori cukup. Dari 21 peserta didik yang diamati, terdapat 2 peserta didik berkategori sangat baik, 8 peserta didik berkategori baik, 6 peserta didik berkategori cukup, dan 5 peserta didik berkategori kurang. Sebagian besar peserta didik telah terlibat dalam kegiatan mencari pasangan kartu, berdiskusi, dan menyampaikan hasil diskusi. Namun, masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang aktif dan belum mampu mengikuti seluruh tahapan pembelajaran secara optimal.

Pada pertemuan II Siklus I, kegiatan pembelajaran difokuskan pada pelaksanaan tes hasil belajar. Guru memberikan soal evaluasi kepada peserta didik untuk mengetahui pemahaman mereka terhadap materi operasi hitung perkalian dan pembagian. Peserta didik mengerjakan soal secara mandiri, kemudian hasil pekerjaan dikumpulkan untuk diperiksa dan dinilai. Hasil tes menunjukkan bahwa sebanyak 16 peserta didik atau 76% telah mencapai KKTP, sedangkan 5 peserta didik atau 24% belum mencapai KKTP. Ketuntasan hasil belajar tersebut mengalami peningkatan dibandingkan tahap pratindakan yang hanya mencapai 62%. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 14 poin persentase.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No.	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas (≥ 70)	16 siswa	76%
2	Belum Tuntas (< 70)	5 siswa	24%
Jumlah		21 siswa	100%

Berdasarkan Tabel 3, ketuntasan hasil belajar peserta didik pada Siklus I mencapai 76%, sedangkan 24% peserta didik belum mencapai KKTP. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan tahap pratindakan. Namun, masih terdapat lima peserta didik yang belum mencapai ketuntasan. Selain itu, aktivitas peserta didik sebesar 75% juga belum mencapai indikator keberhasilan proses pembelajaran sebesar 80%. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke Siklus II dengan melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran. Refleksi Siklus I menunjukkan bahwa guru masih perlu meningkatkan pemberian motivasi, umpan balik, dan penguatan kepada peserta didik. Selain itu, beberapa peserta didik masih kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan masih memerlukan bimbingan ketika mencari pasangan kartu. Perbaikan pada Siklus II dilakukan dengan meningkatkan bimbingan kepada peserta didik, memberikan motivasi pada awal pembelajaran, memperjelas instruksi kegiatan Make a Match, serta memberikan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik untuk terlibat dalam diskusi dan menyampaikan pendapat.

Hasil tindakan siklus II

Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Perbaikan pembelajaran dilakukan dengan meningkatkan kualitas bimbingan guru, memberikan motivasi dan penguatan secara lebih optimal, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Materi yang digunakan pada Siklus II adalah satuan pengukuran panjang. Pada kegiatan pembelajaran, peserta didik diberikan kesempatan untuk memahami penggunaan satuan panjang melalui kegiatan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban.

Pada pertemuan I Siklus II, guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model Make a Match. Guru memberikan apersepsi mengenai satuan pengukuran panjang, menjelaskan materi, kemudian membagikan kartu soal dan kartu jawaban. Peserta didik mencari pasangan kartu yang sesuai, berdiskusi dengan teman, dan menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Guru memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan serta memberikan penguatan terhadap jawaban yang disampaikan.

Observasi aktivitas guru dan peserta didik dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II mengalami peningkatan dibandingkan Siklus I. Guru semakin mampu mengelola pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model Make a Match, sedangkan peserta didik terlihat lebih aktif dalam bekerja sama, mencari pasangan kartu, berdiskusi, dan menyampaikan hasil pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik pada Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Persentase	Kategori
1	Aktivitas Guru	88%	Baik
2	Aktivitas Peserta Didik	84,38%	Baik

Berdasarkan Tabel 4, aktivitas guru pada Siklus II memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori baik. Hasil tersebut diperoleh dari 22 indikator yang terlaksana dari 25 indikator yang diamati. Peningkatan dari 80% pada Siklus I menjadi 88% pada Siklus II menunjukkan bahwa guru semakin mampu menerapkan langkah-langkah model Make a Match dan mengelola kegiatan pembelajaran dengan lebih baik. Aktivitas peserta didik pada Siklus II memperoleh persentase sebesar 84,38% dengan kategori baik. Dari 21 peserta didik yang diamati, terdapat 6 peserta didik berkategori sangat baik, 10 peserta didik berkategori baik, dan 5 peserta didik berkategori cukup. Tidak terdapat peserta didik yang berada pada kategori kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Peningkatan aktivitas peserta didik dari 75% pada Siklus I menjadi 84,38% pada Siklus II menunjukkan peningkatan sebesar 9,38 poin persentase. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam bekerja sama dengan teman, mencari pasangan kartu, berdiskusi, dan menyampaikan hasil diskusi. Meskipun masih terdapat lima peserta didik dalam kategori cukup, secara klasikal aktivitas peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan proses pembelajaran sebesar 80%. Pada pertemuan II Siklus II, kegiatan pembelajaran difokuskan pada pelaksanaan tes hasil belajar. Tes diberikan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi satuan pengukuran panjang setelah mengikuti pembelajaran dengan model Make a Match. Hasil tes menunjukkan bahwa dari 21 peserta didik terdapat 19 peserta didik atau 90,48% yang telah mencapai KKTP, sedangkan 2 peserta didik atau 9,52% belum mencapai KKTP. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar dibandingkan Siklus I yang mencapai 76%.

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

No.	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas (≥ 70)	19 siswa	90,48%
2	Belum Tuntas (< 70)	2 siswa	9,52%
Jumlah		21 siswa	100%

Berdasarkan Tabel 5, ketuntasan hasil belajar peserta didik pada Siklus II mencapai 90,48%, sedangkan 9,52% peserta didik belum mencapai KKTP. Ketuntasan hasil belajar meningkat sebesar 14,48 poin persentase dibandingkan Siklus I yang mencapai 76%. Jika dibandingkan dengan tahap pratindakan, ketuntasan hasil belajar meningkat sebesar 28,48 poin persentase, dari 62% menjadi 90,48%. Hasil tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan hasil belajar yang ditetapkan, yaitu sekurang-kurangnya 70% peserta didik memperoleh nilai yang mencapai atau melampaui KKTP 70. Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran Make a Match menunjukkan adanya peningkatan pada aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar. Aktivitas guru meningkat dari 80% pada Siklus I menjadi 88% pada Siklus II. Aktivitas peserta didik meningkat dari 75% menjadi 84,38%. Sementara itu, hasil belajar peserta didik meningkat dari 62% pada tahap pratindakan menjadi 76% pada Siklus I dan meningkat kembali menjadi 90,48% pada Siklus II.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada peserta didik kelas III SD Negeri 088/VIII Suo Suo menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Make a Match dapat meningkatkan proses dan hasil belajar Matematika. Pada kondisi awal, pembelajaran masih didominasi oleh aktivitas guru sehingga peserta didik belum terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut terlihat dari hasil belajar pratindakan yang menunjukkan bahwa hanya 13 dari 21 peserta didik atau 62% yang mencapai KKTP 70. Peneliti kemudian menerapkan model Make a Match untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan melibatkan peserta didik secara langsung. Dalam penerapannya, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam kegiatan mencari pasangan kartu soal dan jawaban, bekerja sama, berdiskusi, serta menyampaikan hasil yang diperoleh. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi melalui aktivitas yang menarik dan interaktif. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Huda (2017) bahwa model Make a Match menuntut peserta didik untuk aktif bekerja sama dalam menemukan pasangan kartu. Komalasari (2017) juga menjelaskan bahwa keberhasilan model Make a Match dipengaruhi oleh keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Pada Siklus I, aktivitas guru memperoleh persentase sebesar 80%, sedangkan aktivitas peserta didik memperoleh persentase sebesar 75%. Aktivitas peserta didik masih berada di bawah indikator keberhasilan sebesar 80%. Beberapa peserta didik masih kurang aktif, belum percaya diri dalam menyampaikan pendapat, dan masih membutuhkan arahan guru dalam mencari pasangan kartu. Meskipun demikian, penerapan Make a Match telah memberikan perubahan terhadap proses pembelajaran karena peserta didik mulai terlibat dalam kegiatan diskusi

dan kerja sama. Peningkatan aktivitas tersebut diikuti dengan peningkatan hasil belajar. Ketuntasan hasil belajar meningkat dari 62% pada tahap pratindakan menjadi 76% pada Siklus I. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran melalui Make a Match mulai membantu peserta didik dalam memahami materi operasi hitung perkalian dan pembagian. Namun, masih terdapat lima peserta didik yang belum mencapai KKTP sehingga diperlukan perbaikan pada Siklus II.

Perbaikan pembelajaran pada Siklus II dilakukan dengan meningkatkan bimbingan dan penguatan, memberikan motivasi yang lebih baik, serta mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru menjadi 88% dan aktivitas peserta didik menjadi 84,38%. Peningkatan aktivitas peserta didik sebesar 9,38 poin persentase menunjukkan bahwa peserta didik semakin terbiasa mengikuti pembelajaran melalui model Make a Match. Peserta didik menjadi lebih aktif bekerja sama, mencari pasangan kartu, berdiskusi, dan menyampaikan hasil pembelajaran. Peningkatan aktivitas pembelajaran tersebut juga berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Ketuntasan hasil belajar pada Siklus II mencapai 90,48%, meningkat sebesar 14,48 poin persentase dibandingkan Siklus I. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan kerja sama antarpeserta didik dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Melalui kegiatan mencocokkan kartu soal dan jawaban, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengingat, memahami, mendiskusikan, dan memeriksa kembali konsep yang telah dipelajari.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Huda (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan media kartu dalam model Make a Match dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik. Selain itu, Komalasari (2017) menegaskan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan hasil belajar. Dengan demikian, peningkatan aktivitas peserta didik yang terjadi selama penerapan Make a Match dapat menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan hasil belajar Matematika.

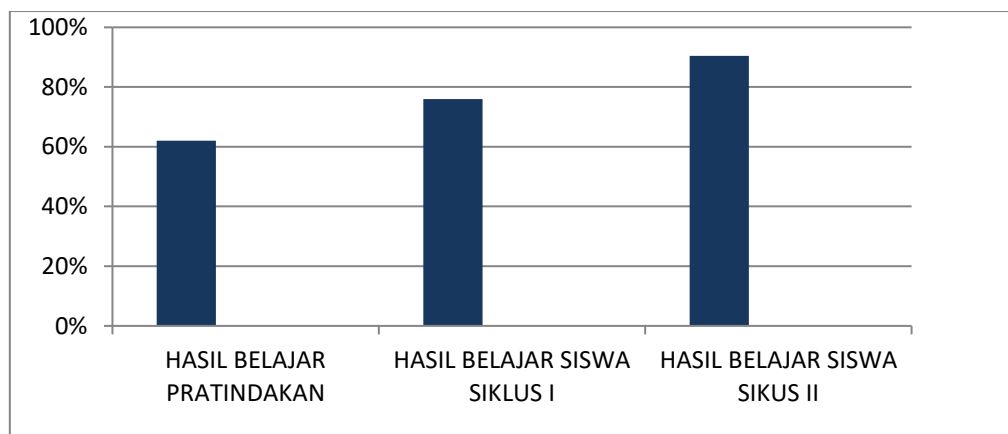


Diagram 1. etercapaian Proses dan Hasil belajar Siklus I, Siklus II

Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran Make a Match. Pada tahap pratindakan, persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik sebesar 62%. Setelah diterapkan model pembelajaran Make a Match pada Siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 76%. Selanjutnya, pada Siklus II persentase ketuntasan hasil belajar kembali meningkat menjadi 90,48%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik kelas III SD Negeri 088/VIII Suo Suo.

Berdasarkan hasil tersebut, penelitian dihentikan pada Siklus II karena indikator keberhasilan hasil belajar telah tercapai. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada Siklus II mencapai 90,48%, yang berarti telah melebihi indikator keberhasilan hasil belajar yang ditetapkan sebesar 70%. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Make a Match dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik kelas III SD Negeri 088/VIII Suo Suo.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada peserta didik kelas III SD Negeri 088/VIII Suo Suo, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Make a Match dapat meningkatkan proses dan hasil belajar matematika peserta didik. Aktivitas guru mengalami peningkatan dari 80% pada Siklus I menjadi 88% pada Siklus II. Aktivitas peserta didik juga meningkat dari 75% pada Siklus I menjadi 84,38% pada Siklus II. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari 76% pada Siklus I menjadi 90,48% pada Siklus II. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Model Make a Match memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan mencari pasangan kartu, bekerja sama, berdiskusi, dan menyampaikan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran Make a Match dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran matematika yang aktif, interaktif, dan menyenangkan di sekolah dasar.

Reference

1. Arfandi. (2023). Strategi pembelajaran cooperative learning tipe Make a Match dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Tarbiyatuna: Jurnal Kajian Pendidikan, Pemikiran dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 4(1), 77–96. <https://doi.org/10.30739/tarbiyatuna.v4i1.2418>
2. Huda, M. (2017). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
3. Komalasari, K. (2017). *Pembelajaran kontekstual: Konsep dan aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
4. Suprijono, A. (2019). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
5. Juniantari, N. W. E. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran Make a Match pada siswa kelas II SD Negeri 2 Padangkerta semester I tahun pelajaran 2016/2017. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(3), 91–97. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i3.357>
6. Kencono, M. R., & Harjono, N. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1190–1197. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5038>
7. Kurniasari, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model Make a Match berbantuan media konkret kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 40–45.
8. Lokas, N., Pitoy, C., & Wenas, J. R. (2023). The effect of applying the Make a Match type cooperative learning model on student learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 6088–6094.
9. Malisa, H., & Hardjono, N. (2019). Upaya peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran Make a Match pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 36–43. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.36>
10. Marhayani, D. A., & Wulandari, F. (2020). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match dalam meningkatkan kompetensi sikap dan pengetahuan siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 80–85. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24047>
11. Pristiawanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
12. Putri, R. A., Yulianti, E., & Sari, N. (2021). Penerapan model pembelajaran Make a Match untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2590–2598. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1234>
13. Rahayu, I., Syarifah, S., & Trimio, T. (2020). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran Make a Match. *Jurnal Holistika*, 4(1), 9–13. <https://doi.org/10.24853/holistika.4.1.9-13>
14. Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
15. Sani, R. A. (2021). *Pembelajaran berpusat pada peserta didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
16. Soraya, A., Rahayu, W., & Ambarwati, L. (2018). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dengan metode Make a Match dalam inkuiri ditinjau dari perbedaan gender. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 33–42. <https://doi.org/10.21831/pg.v13i1.15341>
17. Surya, A. (2019). Learning trajectory pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 4(2), 22–26.
18. Sutarto, & Syarifuddin. (2020). *Desain pembelajaran matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
19. Taufik, A. (2022). Implementasi model pembelajaran Make a Match untuk meningkatkan metakognisi siswa pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 6(3), 121–130. <https://doi.org/10.33369/jpmr.v6i3.18426>
20. Wahyudi. (2018). *Pembelajaran matematika: Konsep dan implementasinya*. Surakarta: UNS Press..