

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II SD NEGERI 1 LENGKONG

Neng Reni Novianti¹, Iis Nurasih², Irna Khaleda Nurmeta³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

E-mail: Nengreninovianti90@gmail.com

Abstract

Education plays a crucial role in improving the quality of human resources. Mathematics is one of the essential subjects in elementary schools, aimed not only at mastering material but also at developing students' competencies. However, students' interest in learning mathematics is often low due to monotonous teaching methods. This study aims to improve the mathematics learning outcomes of second-grade students at SD Negeri 1 Lengkon by applying the cooperative learning model Make A Match. The research utilized a classroom action research (CAR) approach involving 25 students and was conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection stages. The results indicated that the application of the Make A Match model significantly improved students' mathematics learning outcomes. In Cycle I, learning mastery reached 64%, with an average score of 74. After improvements in Cycle II, mastery increased to 88%, with an average score of 84.6. The distribution of students' scores showed consistent improvement from the Pre-Cycle to Cycle II, with the highest score reaching 100. This model also fostered students' social interaction, enhanced collaboration skills, and created an engaging learning environment. The strategies implemented included the use of instructional media, such as question and answer cards, group discussions, and rewards. The implementation of the Make A Match model proved effective in increasing students' interest and learning outcomes while reducing comprehension gaps among them.

Article History

Submitted: 5 January 2025

Accepted: 14 January 2025

Published: 15 January 2025

Key Words

Make A Match, cooperative learning, learning outcomes, student interest, elementary mathematics

Abstrak

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu mata pelajaran yang esensial di Sekolah Dasar adalah matematika, yang bertujuan tidak hanya untuk penguasaan materi tetapi juga untuk pengembangan kompetensi siswa. Namun, minat belajar siswa terhadap matematika sering kali rendah akibat model pembelajaran yang monoton. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 1 Lengkon melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang melibatkan 25 siswa dan dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Make A Match secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pada Siklus I, ketuntasan belajar mencapai 64% dengan nilai rata-rata 74. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, ketuntasan meningkat menjadi 88% dengan nilai rata-rata 84,6. Distribusi nilai siswa menunjukkan peningkatan konsisten dari Pra-Siklus hingga Siklus II, dengan nilai tertinggi mencapai 100. Model ini juga mendorong interaksi sosial siswa, meningkatkan kemampuan kerja sama, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Strategi yang diterapkan mencakup penggunaan media pembelajaran berupa kartu soal dan jawaban, diskusi kelompok, dan pemberian penghargaan. Penerapan model Make A Match terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, sekaligus mengurangi kesenjangan pemahaman di antara siswa.

Sejarah Artikel

Submitted: 5 January 2025

Accepted: 14 January 2025

Published: 15 January 2025

Kata Kunci

Make A Match, pembelajaran kooperatif, hasil belajar, minat siswa, matematika SD.

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam perkembangan peradaban manusia. Tanpa pendidikan, kemajuan akan terhambat, sehingga kualitas sumber daya manusia sulit tercapai. Pendidikan formal, dari tingkat Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi, menjadi salah satu jalur utama dalam mencapainya. Bahasa Indonesia, sebagai mata pelajaran wajib, diajarkan pada semua jenjang untuk menunjang berbagai aspek kehidupan (Ahmad et al., 2024). Pendidikan yang baik berkontribusi pada pembentukan manusia berkepribadian unggul, sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, yang menyebutkan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa dalam berbagai aspek spiritual, intelektual, dan keterampilan.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran dasar yang diajarkan di sekolah. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar bertujuan tidak hanya untuk penguasaan materi tetapi juga untuk pengembangan kompetensi siswa. Kompetensi ini dijabarkan dalam bentuk standar kompetensi, indikator, dan materi pokok sesuai dengan jenjang pendidikan (Anggraeni et al., 2024). Sayangnya, minat belajar siswa terhadap matematika sering kali rendah. Guru perlu menciptakan suasana belajar yang menarik agar siswa lebih termotivasi dalam memahami materi. Minat belajar yang tinggi dapat mendorong siswa untuk lebih memperhatikan pelajaran sehingga hasil belajar mereka meningkat.

Rendahnya minat belajar siswa sering kali dipengaruhi oleh model pembelajaran yang monoton. Pada siswa kelas II SDN 1 Lengkong, misalnya, banyak siswa yang menganggap pelajaran matematika membosankan, terutama pada materi perkalian dan pembagian bilangan (Fitrianiingsih et al., 2024). Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pengajaran yang kurang bervariasi, seperti hanya memberikan contoh soal di papan tulis dan tugas individu. Sebagian besar siswa merasa materi sulit dan kurang menarik, sehingga hasil belajar mereka cenderung rendah. Guru mengungkapkan bahwa nilai rata-rata siswa semester genap tahun ajaran 2023/2024 hanya mencapai 55, sementara standar kelulusan adalah 70. Beberapa siswa menyatakan bahwa matematika adalah pelajaran yang menegangkan. Guru pun menyadari pentingnya inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match. Model ini melibatkan permainan mencari pasangan kartu yang relevan dengan materi pelajaran, sehingga mampu membuat suasana belajar lebih menyenangkan (Hutasoit et al., 2024). Dengan model ini, siswa dapat memperdalam pemahaman materi melalui interaksi aktif, yang menjadikan pembelajaran lebih efektif.

Penerapan model Make A Match juga mendorong persaingan sehat antar siswa. Dalam model ini, siswa berlomba-lomba mencari kartu pasangan yang sesuai dengan soal matematika. Persaingan ini meningkatkan usaha belajar siswa, sementara pemberian penghargaan menjadi motivasi tambahan (Ibda & Sari, 2024). Guru dapat memanfaatkan model ini untuk menanamkan nilai kerja keras dan kerjasama dalam suasana pembelajaran yang dinamis dan interaktif. Dengan begitu, pemahaman siswa terhadap materi akan semakin kuat dan bertahan lama. Selain itu, unsur permainan dalam model Make A Match dapat mengubah pandangan siswa terhadap

matematika, dari yang awalnya menegangkan menjadi lebih menyenangkan. Model ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda dengan cara melibatkan siswa secara aktif (Laili & Jannah, 2024). Penerapan model pembelajaran yang inovatif dan variatif ini juga dapat membantu siswa mengatasi rasa bosan, sehingga lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Kombinasi antara permainan dan materi pelajaran membuat siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi.

Untuk memastikan keberhasilan pembelajaran, guru perlu memadukan model *Make A Match* dengan media yang relevan. Misalnya, menggunakan kartu bergambar untuk membantu siswa memahami konsep matematika. Dengan kombinasi ini, siswa tidak hanya belajar teori tetapi juga mempraktikkan konsep melalui aktivitas yang menyenangkan (Syafaat & Mulyana, 2024). Guru juga dapat memberikan penghargaan kecil seperti hadiah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini menjadi strategi efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, terutama pada pelajaran matematika. Secara keseluruhan, model pembelajaran *Make A Match* menawarkan solusi efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Model ini mengintegrasikan unsur permainan, interaksi, dan penghargaan, yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Melalui penerapan yang konsisten dan didukung media pembelajaran yang sesuai, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan menghilangkan anggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit. Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan (Viergiawati et al., 2024).

Mata Pelajaran Matematika

Matematika adalah salah satu mata pelajaran dasar yang memiliki peran penting dalam membangun kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis. Dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, tujuan utamanya adalah membantu siswa memahami konsep-konsep dasar seperti bilangan, operasi hitung, dan geometri (Anggraeni et al., 2024). Kompetensi matematika yang diperoleh pada jenjang ini menjadi fondasi bagi pemahaman yang lebih kompleks di jenjang berikutnya. Sayangnya, mata pelajaran ini sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa, terutama ketika metode pengajaran kurang menarik. Guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika (Fitrianingsih et al., 2024). Dengan pendekatan yang sesuai, siswa tidak hanya akan memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, inovasi dalam pembelajaran matematika menjadi kebutuhan yang mendesak.

Selain memberikan pemahaman tentang materi, pembelajaran matematika juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan *problem-solving* siswa. Kemampuan ini melibatkan identifikasi masalah, penyusunan strategi penyelesaian, dan penerapan konsep untuk menemukan solusi (Syafaat & Mulyana, 2024). Dengan kata lain, pembelajaran matematika dapat melatih siswa untuk berpikir kreatif dan analitis. Guru harus mampu merancang kegiatan yang tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga melibatkan siswa dalam pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Hal ini akan membuat matematika lebih bermakna bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Penting juga bagi guru untuk menyesuaikan pendekatan pengajaran dengan kebutuhan siswa agar pembelajaran berlangsung lebih efektif.

Peningkatan hasil belajar matematika memerlukan upaya untuk mengatasi berbagai kendala, termasuk rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran ini. Berdasarkan penelitian,

siswa cenderung lebih tertarik ketika metode pengajaran melibatkan elemen interaktif seperti diskusi kelompok atau permainan edukatif (Laili & Jannah, 2024). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan minat belajar tetapi juga memperkuat pemahaman materi. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memadukan pendekatan konvensional dengan metode yang lebih menarik seperti model pembelajaran kooperatif. Dengan cara ini, pembelajaran matematika tidak lagi dianggap sebagai beban, tetapi sebagai kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana penting dalam mendukung proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran yang memerlukan pemahaman abstrak seperti matematika. Media yang digunakan secara tepat dapat membantu siswa memahami konsep-konsep sulit dengan lebih mudah (Hutasoit et al., 2024). Contohnya, penggunaan kartu bergambar atau alat peraga matematika dapat membuat pembelajaran lebih konkret dan menyenangkan. Media juga berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, media yang menarik dapat membantu mengubah persepsi siswa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan.

Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif juga mampu mendorong interaksi aktif antara siswa dan materi pelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai media seperti papan magnet, kartu permainan, atau aplikasi digital untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan (Ibda & Sari, 2024). Media ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda, di mana siswa tidak hanya membaca atau mendengarkan penjelasan, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Misalnya, kartu pasangan dalam model Make A Match memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, yang tidak hanya meningkatkan minat tetapi juga kemampuan mereka dalam menyerap materi.

Keberhasilan penggunaan media pembelajaran juga dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam mengintegrasikan media tersebut ke dalam metode pengajaran. Media harus dirancang atau dipilih berdasarkan kebutuhan siswa dan karakteristik materi yang diajarkan (Viergiawati et al., 2024). Media yang tepat akan membuat pembelajaran lebih terstruktur dan terarah, sehingga siswa dapat mengikuti proses belajar dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan media yang bervariasi dapat mengurangi rasa bosan dan meningkatkan konsentrasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar.

Model Pembelajaran Kooperatif (Make A Match)

Model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Salah satu tipe yang populer adalah model Make A Match, di mana siswa diajak untuk menemukan pasangan kartu yang sesuai dengan materi pelajaran (Hutasoit et al., 2024). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama. Dalam pembelajaran matematika, model ini memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara interaktif dan menyenangkan. Proses pencarian pasangan kartu melibatkan kompetisi sehat, yang memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar.

Model Make A Match juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dari satu sama lain. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya bertukar informasi, tetapi juga membantu teman-temannya memahami konsep yang mungkin sulit dimengerti (Laili & Jannah, 2024). Interaksi semacam ini mendorong pembentukan lingkungan belajar yang kolaboratif dan suportif.

Selain itu, kegiatan yang melibatkan elemen permainan dapat mengurangi stres siswa dalam menghadapi pelajaran, terutama pada materi yang dianggap sulit seperti perkalian dan pembagian. Dengan suasana belajar yang lebih rileks, siswa dapat lebih fokus pada proses pembelajaran.

Keberhasilan penerapan model Make A Match sangat bergantung pada perencanaan dan pelaksanaan yang baik oleh guru. Guru harus memastikan bahwa materi yang disajikan relevan dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran (Ibda & Sari, 2024). Penggunaan media yang mendukung, seperti kartu bergambar, juga dapat meningkatkan efektivitas model ini. Selain itu, pemberian penghargaan kepada siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik dapat menjadi motivasi tambahan. Dengan penerapan yang konsisten, model Make A Match dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan proses pendidikan. Dalam konteks pembelajaran matematika, hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa memahami konsep dan mampu menerapkannya dalam berbagai situasi (Syafaat & Mulyana, 2024). Hasil belajar dapat diukur melalui evaluasi seperti tes atau observasi langsung selama pembelajaran berlangsung. Nilai rata-rata siswa sering digunakan sebagai ukuran keberhasilan, namun lebih penting untuk melihat sejauh mana siswa mengalami peningkatan pemahaman. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan pendekatan yang mendukung peningkatan hasil belajar, terutama pada materi yang menantang.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa meliputi metode pengajaran, media pembelajaran, dan motivasi siswa. Model pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan partisipasi siswa, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar mereka (Hutasoit et al., 2024). Misalnya, model Make A Match tidak hanya membuat siswa lebih tertarik pada pelajaran tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Pendekatan ini membuktikan bahwa suasana belajar yang positif dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Peningkatan hasil belajar juga memerlukan dukungan dari guru, orang tua, dan lingkungan belajar. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengatasi kesulitan belajar, sementara orang tua dapat memberikan motivasi di rumah (Viergiawati et al., 2024). Selain itu, lingkungan belajar yang kondusif, seperti kelas yang nyaman dan didukung alat bantu belajar yang memadai, juga berkontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran. Dengan mengintegrasikan semua faktor ini, diharapkan siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal dan memahami bahwa matematika adalah pelajaran yang bermanfaat dan menyenangkan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 1 Lengkong melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match. Metode ini melibatkan empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang diadaptasi secara siklis untuk memastikan adanya perbaikan berkelanjutan pada setiap siklus pembelajaran (Ibda & Sari, 2024). Perencanaan dimulai dengan menyusun strategi pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran berupa kartu soal dan jawaban, serta menyusun instrumen evaluasi berupa tes tertulis dan lembar observasi. Pelaksanaan tindakan dilakukan selama beberapa pertemuan di kelas dengan menerapkan model Make A Match dalam pembelajaran matematika, yang

dirancang untuk meningkatkan interaksi dan motivasi belajar siswa. Observasi dilakukan secara langsung oleh pengamat untuk mengamati aktivitas siswa, kinerja guru, dan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan. Data yang diperoleh dari observasi dan tes dianalisis untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis, refleksi dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam siklus tersebut, sehingga dapat dirancang perbaikan untuk siklus berikutnya.

Penelitian ini melibatkan berbagai teknik pengumpulan data, yaitu tes, observasi, dan dokumentasi, untuk memastikan validitas dan keakuratan hasil penelitian (Syafaat & Mulyana, 2024). Tes digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Make A Match. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Observasi dilakukan untuk memantau keaktifan siswa, kinerja guru, dan dinamika pembelajaran di kelas, dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Selain itu, teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dan catatan kegiatan selama pembelajaran berlangsung. Data yang dikumpulkan dari berbagai teknik tersebut dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh gambaran tentang efektivitas model pembelajaran yang diterapkan. Hasil analisis ini menjadi dasar untuk menyusun rekomendasi dan langkah perbaikan pada siklus pembelajaran berikutnya.

Hasil dan Pembahasan

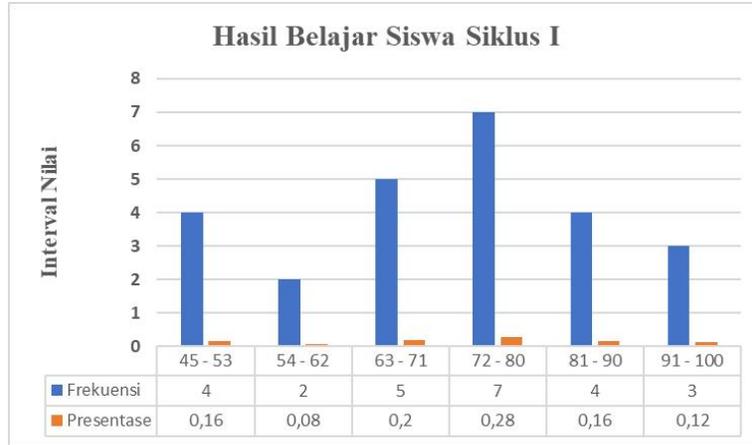
Hasil

Hasil penelitian ini mencakup deskripsi data dan analisis data dari hasil evaluasi pada siklus I hingga siklus II. Penjabarannya dijabarkan berikut.

Tabel 1. Distribusi frekuensi hasil belajar matematika Siklus I kelas II SD Negeri 1 Lengkong Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	45 - 53	4	16%
2	54 - 62	2	8%
3	63 - 71	5	20%
4	72 - 80	7	28%
5	81 - 90	4	16%
6	91 - 100	3	12%
Jumlah		25	100%

Tabel 1 menunjukkan distribusi frekuensi hasil belajar matematika siswa pada Siklus I kelas II SD Negeri 1 Lengkong Tahun Pelajaran 2024/2025. Tabel ini mencakup enam interval nilai, dimulai dari interval 45 - 53 dengan frekuensi 4 siswa (16%), hingga interval 91 - 100 yang mencatatkan 3 siswa (12%). Interval 72 - 80 memiliki jumlah frekuensi tertinggi dengan 7 siswa (28%), sementara interval 63 - 71 tercatat 5 siswa (20%). Sementara itu, interval 81 - 90 mencatatkan 4 siswa (16%). Secara keseluruhan, jumlah siswa yang dianalisis adalah 25, dengan total persentase mencapai 100%. Distribusi ini memberikan gambaran umum sebaran nilai siswa pada ujian matematika siklus pertama di sekolah tersebut. Berikut ini merupakan grafik distribusi frekuensi hasil belajar Matematika siswa kelas II SD Negeri 1 Lengkong.



Gambar 1 Grafik Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Matematika Siklus I

Tabel 2. Distribusi frekuensi hasil belajar matematika Siklus II kelas II SD Negeri 1 Lengkong Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	50 – 57	1	4%
2	58 - 65	2	8%
3	66 - 73	3	12%
4	74 - 82	2	8%
5	83 - 90	5	20%
6	91 - 100	12	48%
Jumlah		25	100%

Tabel di atas menyajikan distribusi frekuensi hasil belajar matematika siswa pada Siklus I kelas II SD Negeri 1 Lengkong Tahun Pelajaran 2024/2025. Tabel ini terdiri dari enam interval nilai, dengan interval 91 - 100 mencatatkan frekuensi tertinggi, yaitu 12 siswa (48%). Interval 83 - 90 menyusul dengan 5 siswa (20%), sementara interval 66 - 73 tercatat 3 siswa (12%). Interval 50 - 57 dan 58 - 65 masing-masing memiliki frekuensi 1 siswa (4%) dan 2 siswa (8%). Sedangkan interval 74 - 82 juga mencatatkan 2 siswa (8%). Secara keseluruhan, jumlah siswa yang dianalisis adalah 25, dengan total persentase mencapai 100%. Distribusi ini menggambarkan bahwa sebagian besar siswa mendapatkan nilai tinggi pada ujian matematika siklus pertama tersebut. Berikut ini merupakan grafik distribusi frekuensi hasil belajar Matematika siswa kelas II SD Negeri 1 Lengkong



Gambar 2 Grafik Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Matematika Siklus II

Kemudian, analisis komparatif hasil belajar antara Pra-siklus, siklus I dan siklus II, yaitu dengan membandingkan data hasil belajar pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Hal ini dapat diketahui peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa. Perbandingan data hasil belajar kondisi awal, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3 Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Negeri 1 Lengkong

No	Ketuntasan	Pra-Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	10	40%	16	64%	22	88%
2	Tidak Tuntas	15	60%	9	36%	3	12%
Jumlah		25		25		25	
Nilai Rata-Rata		65		74		84,6	
Nilai Tertinggi		95		100		100	
Nilai Terendah		40		45		50	

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match di kelas II SD Negeri 1 Lengkong berhasil meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Proses penelitian terdiri dari dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II, yang masing-masing mengevaluasi efektivitas model pembelajaran ini. Pada kedua siklus, terjadi peningkatan signifikan dalam ketuntasan belajar siswa dibandingkan dengan Pra-Siklus. Data menunjukkan bahwa model ini mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan berkolaborasi, sehingga pemahaman mereka terhadap materi matematika meningkat. Namun, masih ada siswa yang belum mencapai ketuntasan, sehingga diperlukan upaya perbaikan lebih lanjut. Pada Siklus I, 64% siswa (21 dari 30 siswa) telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 36% siswa (9 siswa) masih belum tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 74, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 45. Meskipun hasil ini cukup baik, variasi hasil belajar antar siswa menunjukkan adanya kesenjangan pemahaman. Hal ini menandakan bahwa pendekatan yang lebih personal perlu diterapkan untuk mendukung siswa yang kesulitan memahami materi. Oleh karena itu, refleksi dilakukan untuk merancang strategi yang lebih efektif pada Siklus II.

Pada Siklus II, terjadi peningkatan signifikan dalam ketuntasan belajar, dengan 88% siswa (22 siswa) mencapai KKM dan hanya 12% siswa (3 siswa) yang belum tuntas. Nilai rata-rata meningkat menjadi 84,6, menunjukkan efektivitas penerapan model pembelajaran ini. Nilai terendah juga mengalami peningkatan dari 45 menjadi 50, menunjukkan adanya perbaikan pada pemahaman siswa yang sebelumnya belum tuntas. Dengan demikian, strategi yang diterapkan pada Siklus II berhasil mengatasi beberapa kekurangan pada Siklus I, meskipun masih ada siswa yang membutuhkan perhatian khusus. Perbandingan data ketuntasan dari Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II menunjukkan peningkatan yang konsisten. Pada Pra-Siklus, hanya 40% siswa yang mencapai KKM, sementara pada Siklus I meningkat menjadi 64% dan pada Siklus II menjadi 88%. Ini menunjukkan bahwa model Make A Match semakin efektif ketika diterapkan secara berkelanjutan. Peningkatan ini juga mencerminkan bahwa interaksi sosial dan kolaborasi siswa dalam pembelajaran membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Model pembelajaran Make A Match juga memberikan dampak positif terhadap interaksi sosial siswa. Mereka dilatih untuk bekerja dalam kelompok, berdiskusi, dan saling membantu dalam memahami materi matematika. Proses ini meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja

sama, dan berpikir kritis siswa. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Namun, beberapa siswa yang masih belum mencapai KKM menunjukkan bahwa model ini perlu dilengkapi dengan pendekatan yang lebih individual. Meskipun peningkatan hasil belajar cukup signifikan, analisis lebih lanjut diperlukan untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. Tingkat motivasi, kemampuan awal, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran perlu diperhatikan lebih lanjut. Pendekatan yang lebih personal, seperti pemberian bimbingan individu atau latihan soal tambahan, dapat membantu siswa yang kesulitan memahami konsep dasar matematika. Dengan demikian, penerapan metode ini dapat lebih optimal untuk semua siswa.

Nilai rata-rata yang terus meningkat dari siklus ke siklus menunjukkan bahwa model pembelajaran ini efektif, tetapi perlu strategi tambahan untuk membantu siswa yang masih berada di bawah KKM. Salah satu cara adalah dengan memperkenalkan variasi soal yang lebih banyak dan memberikan umpan balik yang terarah. Tugas-tugas mandiri juga bisa menjadi solusi untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan di kelas. Dengan langkah-langkah ini, ketuntasan hasil belajar dapat ditingkatkan lebih jauh.

Kesimpulan

Penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 1 Lengkung Tahun Pelajaran 2024/2025. Model ini melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga memotivasi mereka untuk memahami materi lebih baik. Data menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 64% pada Siklus I menjadi 88% pada Siklus II, disertai peningkatan rata-rata nilai siswa. Langkah-langkah efektif yang dilakukan meliputi perencanaan dan persiapan pembelajaran, pelaksanaan kegiatan Make A Match dalam kelompok, serta tindak lanjut berupa laporan dan presentasi hasil diskusi. Pendekatan ini terbukti efektif dalam membantu siswa mencapai pemahaman yang lebih baik terhadap materi. Hasil ini memperkuat bahwa strategi Make A Match tidak hanya meningkatkan hasil akademik tetapi juga mendorong interaksi sosial yang positif di antara siswa. Dengan demikian, model ini layak untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran.

Referensi

- Ahmad, A. T. B., Risma, E., & Hasim, N. F. R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kompleks IKIP Kota Makassar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 327-338.
- Alfiana, H. P. N., & Nugroho, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sd N 1 Tambaksogra. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 178-185.
- Anggraeni, I. D., Muryaningsih, S., & Ariyanti, U. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Pbl Dengan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas Iia Sdn 1 Karangduren. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(10), 33-40.

- Edita, O., Ardhi, M. W., & Hartuti, S. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Pecahan Untuk Meningkatkan Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Iii Sdn Pilangbango. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2138-2148.
- Fitrianingsih, W. I., Wardani, H. K., & Karjanto, S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri 02 Mojorejo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 438-460.
- Hutasoit, J. M., Sugilar, S., & Fatimah, F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif (Index Card Match and Make A Match) dan Pola Asuh Orangtua terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD di Kecamatan Garoga. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 1280-1288.
- Ibda, H., & Sari, E. N. (2024). Model Make-A-Match Berbasis Kearifan Lokal Temanggung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, 8(1), 61-73.
- Laili, N. F., & Jannah, A. N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Luas Bangun Datar Kelas IV di SDN Kemayoran 2 Bangkalan. *Journal Of Education For All*, 2(3), 152-161.
- Nufus, H., Baidowi, B., Salsabila, N. H., & Hikmah, N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Pertidaksamaan Linear Satu Variabel Kelas VII SMPN 3 Mataram Tahun Ajaran 2023/2024. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(1), 255-264.
- Simarmata, R. K., Silalahi, A., Nadapdap, T., Manurung, I., Lumbantoruan, H., & Haloho, R. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan kartu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal rectum: Tinjauan Yuridis Penanganan Tindak Pidana*, 6(1), 45-55.
- Syafaat, S., & Mulyana, A. T. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Berbantuan Media Kartu Siswa Kelas II SDN Pinang Ranti 04 Pagi. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 8(2), 9-16.
- Trimulyo, G. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Menggunakan Model Cooperative Learning Type Make A Match Di Kelas Vi Sd Karangdempel 02. *JGuruku: Jurnal Penelitian Guru*, 2(1), 211-216.
- Viergiawati, W., Gunawan, A., & Kripsiyadi, G. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia). *Logika: Jurnal Penelitian Universitas Kuningan*, 15(02), 248-257.