

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERHITUNG SISWA KELAS II SD NEGERI 1 LENGKONG**Neng Reni Novianti**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

E-mail: Nengreninovianti90@gmail.com

Abstract

This study aims to improve the arithmetic skills of second-grade students at SD Negeri 1 Lengkok through the application of the cooperative learning model, Make A Match. Initial observations revealed that most students faced difficulties in understanding mathematical concepts, especially basic arithmetic skills such as addition and subtraction. This research utilized a Classroom Action Research (CAR) design implemented in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 25 second-grade students at SD Negeri 1 Lengkok. Data collection techniques included tests, observations, and documentation, with data analysis using completion and comparative analysis. The results showed significant improvements in students' arithmetic skills. In Cycle I, 72% of students reached mastery, and in Cycle II, this figure increased to 88%. The average score of students also increased from 61.6 in the pre-cycle to 80.8 in Cycle II. The implementation of the Make A Match model successfully created an active, enjoyable learning environment and boosted students' motivation. Therefore, the cooperative learning model Make A Match can be an effective alternative to improve arithmetic skills in elementary school students.

Article History*Submitted: 15 January 2025**Accepted: 24 January 2025**Published: 25 January 2025***Key Words***Cooperative Model, Make A Match, Arithmetic Skills, Learning, Elementary Students***Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas II SD Negeri 1 Lengkok melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika, terutama dalam keterampilan berhitung dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas II SD Negeri 1 Lengkok. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi, dengan analisis data menggunakan analisis ketuntasan dan komparatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berhitung siswa. Pada siklus I, sebanyak 72% siswa mencapai ketuntasan, dan pada siklus II, angka ketuntasan meningkat menjadi 88%. Nilai rata-rata siswa juga meningkat dari 61,6 pada pra-siklus menjadi 80,8 pada siklus II. Penerapan model *Make A Match* berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan meningkatkan motivasi siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat dijadikan alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa di sekolah dasar.

Sejarah Artikel*Submitted: 15 January 2025**Accepted: 24 January 2025**Published: 25 January 2025***Kata Kunci***Model Kooperatif, Make A Match, Keterampilan Berhitung, Pembelajaran, Siswa SD***Pendahuluan**

Kualitas suatu bangsa ditentukan oleh mutu pendidikannya, dan guru berperan sebagai tokoh kunci dalam mengembangkan sistem pendidikan nasional. Guru bertanggung jawab menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif, memotivasi, mendukung, serta mendorong kreativitas siswa sesuai kemampuan, bakat, dan perkembangan fisik maupun psikisnya (UU No. 20 Tahun 2003). Pendidikan dasar menjadi tahap penting dalam pembentukan karakter dan keterampilan dasar siswa. Pada tingkat sekolah dasar, terutama di kelas 2 SD Negeri 1 Lengkok,

siswa dikenalkan pada konsep dasar matematika, seperti pengenalan bilangan, penjumlahan, dan pengurangan. Namun, banyak siswa yang mengalami kesulitan memahami materi ini, yang dapat berdampak pada prestasi akademik dan motivasi belajar mereka. Berdasarkan hasil observasi awal, suasana belajar di kelas 2 SDN 1 Lengkong kurang interaktif, dengan siswa lebih sering mendengarkan dibandingkan berpartisipasi aktif. Proses pembelajaran sering kali menggunakan metode ceramah, sehingga siswa merasa bosan dan tidak fokus, menyebabkan rendahnya keterampilan berhitung siswa.

Dari hasil tes awal yang dilakukan, hanya 48% siswa kelas 2 SD Negeri 1 Lengkong yang berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 70,00, sedangkan 52% siswa masih berada di bawah standar. Fakta ini menunjukkan bahwa keterampilan berhitung siswa masih jauh dari harapan. Kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi salah satu penyebab utama. Siswa cenderung merasa jenuh dan tidak antusias saat belajar, karena metode pembelajaran yang monoton. Hardianti (2024) mengungkapkan bahwa kesulitan belajar siswa dapat disebabkan oleh faktor internal seperti IQ, motivasi belajar rendah, dan kondisi kesehatan yang kurang optimal. Di sisi lain, faktor eksternal seperti minimnya variasi metode mengajar, penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal, serta lingkungan keluarga juga turut memengaruhi. Oleh karena itu, pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Johnson dan Johnson (2015) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan keterampilan sosial dan akademik siswa. Arends (2016) menemukan bahwa model pembelajaran *Make A Match* mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam belajar. Vera Ferdiana dan Fauzi Mulyatna (2024) juga menyatakan bahwa penggunaan model *Make A Match* berdampak positif terhadap pemahaman konsep matematika siswa. Selain itu, Yusra et al. (2021) menyimpulkan bahwa penerapan model *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. Berdasarkan penelitian tersebut, penerapan model kooperatif tipe *Make A Match* di kelas 2 SD diharapkan menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, siswa diharapkan lebih termotivasi dan mampu meningkatkan keterampilan berhitung mereka.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menekankan kerja sama antar siswa melalui kegiatan mencocokkan kartu soal dan jawaban. Helmiati dalam Muhammad Danil et al. (2022) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif melibatkan kerja sama dalam mengonstruksi konsep atau menyelesaikan tugas untuk mencapai tujuan bersama. Huda (2015) menambahkan bahwa model *Make A Match* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, karena siswa aktif mencari pasangan sembari mempelajari konsep tertentu (Hamisah et al., 2021). Sumarni (2021) menyatakan bahwa model ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berhitung, tetapi juga melatih kemampuan sosial, kerja sama, dan komunikasi siswa. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan mampu membuat siswa lebih antusias untuk belajar. Dengan demikian, model pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas 2 SD Negeri 1 Lengkong.

Mata Pelajaran Matematika

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang memiliki peranan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis. Tujuan utama

pembelajaran matematika di Sekolah Dasar adalah untuk membantu siswa memahami konsep dasar seperti bilangan, operasi hitung, dan geometri (Anggraeni et al., 2024). Kompetensi matematika yang diperoleh di tingkat ini menjadi dasar untuk pemahaman materi yang lebih kompleks di jenjang selanjutnya. Namun, matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan oleh banyak siswa, terutama apabila metode pengajaran yang digunakan kurang menarik. Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan agar motivasi siswa dalam belajar matematika meningkat (Fitrianingsih et al., 2024). Dengan penerapan pendekatan yang tepat, siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran matematika.

Selain memfokuskan pada pemahaman materi, pembelajaran matematika juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Kemampuan ini mencakup langkah-langkah seperti mengidentifikasi masalah, merancang strategi penyelesaian, dan mengaplikasikan konsep untuk mendapatkan solusi (Syafaat & Mulyana, 2024). Dengan kata lain, pembelajaran matematika dapat melatih siswa untuk berpikir kreatif dan analitis. Guru perlu merancang kegiatan yang tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga melibatkan siswa dalam pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Hal ini dapat membuat matematika terasa lebih bermakna bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Guru juga harus menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan masing-masing siswa agar pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

Untuk meningkatkan hasil belajar matematika, diperlukan usaha untuk mengatasi berbagai hambatan, salah satunya adalah rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran ini. Penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik ketika metode pengajaran melibatkan elemen-elemen interaktif seperti diskusi kelompok atau permainan edukatif (Laili & Jannah, 2024). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk memadukan metode pengajaran tradisional dengan metode yang lebih menarik, seperti model pembelajaran kooperatif. Dengan demikian, pembelajaran matematika akan terasa lebih menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa, bukan lagi sebagai beban.

Model Pembelajaran Kooperatif (*Make A Match*)

Model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan yang mengutamakan kerja sama siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar. Dalam pendekatan ini, siswa bertanggung jawab atas keberhasilan kelompok mereka (Hader et al., 2024). Proses belajar yang dilakukan memungkinkan siswa untuk saling berinteraksi dan mendukung satu sama lain dalam memahami materi yang sulit. Interaksi sosial yang sehat pun dapat diciptakan melalui kerja sama tersebut (Aisyah et al., 2024). Guru memastikan bahwa siswa berbagi ide dan berkontribusi dalam menyelesaikan tugas. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga keterampilan komunikasi. Selain itu, tanggung jawab bersama dalam kelompok membantu siswa belajar menghargai peran masing-masing untuk mencapai tujuan bersama (Hader et al., 2024).

Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui permainan mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. Pada metode ini, siswa belajar sambil berinteraksi dengan rekan mereka, yang memperkuat pemahaman konsep dengan cara menyenangkan (Salimah & Pritasari, 2024). Proses pembelajaran ini melibatkan pencocokan kartu dalam kelompok sehingga siswa didorong untuk berpikir cepat dan

tepat. Guru berperan aktif memantau kegiatan agar semua siswa terlibat secara maksimal (Hader et al., 2024). Selain meningkatkan keterampilan berhitung, model ini juga melatih siswa untuk bekerja sama dengan baik. Dengan pendekatan yang fleksibel, model *Make A Match* dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran (Latif et al., 2024). Hasilnya, suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Langkah-langkah penerapan model *Make A Match* dimulai dari persiapan kartu soal dan jawaban yang relevan dengan materi pembelajaran. Guru bertugas membagikan kartu secara acak kepada siswa, baik berupa soal maupun jawaban, yang kemudian mereka cocokkan satu sama lain. Selama kegiatan, siswa bergerak mencari pasangan kartu mereka sambil berdiskusi dengan teman (Hader et al., 2024). Hasil pencocokan yang dilakukan siswa kemudian divalidasi oleh guru, yang memberikan umpan balik langsung. Refleksi terhadap pembelajaran dilakukan di akhir kegiatan, seperti membahas apa yang telah dipelajari siswa dan tantangan yang mereka hadapi. Guru juga memberikan evaluasi berupa soal tambahan untuk mengukur pemahaman individu (Aisyah et al., 2024). Dengan penerapan yang tepat, model ini mampu meningkatkan keterampilan siswa baik dalam aspek akademik maupun sosial.

Keterampilan Berhitung

Keterampilan berhitung adalah bagian dari kemampuan numerasi yang mencakup pemahaman, penerapan, dan analisis operasi matematika dalam berbagai konteks (NCTM, 2020). Keterampilan ini penting untuk mempelajari konsep dasar matematika, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Santoso et al., 2020). Melalui pendekatan interaktif seperti model *Make A Match*, siswa dapat mempraktikkan kemampuan berhitung dengan cara yang menarik. Selain itu, keterampilan berhitung juga dianggap sebagai elemen utama dalam perkembangan kognitif, khususnya bagi anak usia dini hingga siswa pendidikan dasar (Widyastuti, 2021). Pemahaman terhadap operasi matematis tidak hanya membantu dalam penguasaan konsep tetapi juga relevan dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan konsep ini mencakup kegiatan seperti menghitung uang, waktu, atau pengukuran. Oleh karena itu, keterampilan berhitung berperan penting dalam membangun dasar yang kuat untuk memahami matematika yang lebih kompleks.

Komponen keterampilan berhitung terdiri dari pemahaman konsep matematika, kemampuan operasi hitung, serta ketepatan dan kecepatan dalam menghitung. Siswa diharapkan memahami angka, simbol, dan hubungan matematis, seperti bilangan genap dan ganjil, atau desimal (Rahmawati, 2022). Selain itu, penguasaan operasi matematika dasar seperti penjumlahan hingga pembagian menjadi prioritas (Sari, 2023). Ketepatan dan kecepatan dalam berhitung juga merupakan aspek penting yang mendukung penguasaan matematika lanjutan (Nugraha, 2022). Guru mendorong siswa untuk menggunakan keterampilan berhitung dalam kehidupan sehari-hari, misalnya melalui aplikasi praktis seperti penghitungan uang atau waktu (Pratama, 2023). Untuk mendukung pengembangan ini, metode pembelajaran yang menyenangkan menjadi salah satu pendekatan efektif. Dengan begitu, siswa dapat menguasai matematika secara lebih efisien.

Faktor-faktor seperti lingkungan belajar, kesiapan mental, dan dukungan guru sangat memengaruhi keterampilan berhitung siswa (Andini, 2021). Guru dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dengan memanfaatkan media pembelajaran, seperti kartu angka atau aplikasi digital. Selama proses pembelajaran, siswa diberi kesempatan untuk aktif berpartisipasi melalui diskusi dan permainan edukasi. Dalam pendekatan model *Make A Match*, guru menyiapkan kartu soal dan jawaban untuk dipadankan oleh siswa. Kegiatan ini dimulai dengan

pembagian kartu secara acak, dilanjutkan dengan pencocokan dan validasi oleh guru. Setelah pembelajaran selesai, siswa diajak untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka, termasuk tantangan yang mereka hadapi. Guru juga memberikan penghargaan bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan tugas dengan cepat dan tepat, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar matematika secara optimal.

Aspek Penilaian Pembelajaran

Penilaian dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan tercapai. Secara umum, penilaian digunakan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran, yang terdiri dari proses dan hasil belajar. Proses belajar merujuk pada kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan, sedangkan hasil belajar mengacu pada kemampuan yang diperoleh setelah melalui pengalaman belajar (Horward Kingsley, 2022). Kingsley membagi hasil belajar menjadi tiga kategori utama: keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikap dan cita-cita. Gagne, di sisi lain, mengklasifikasikan hasil belajar dalam lima kategori, yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motoris. Namun, dalam sistem pendidikan nasional, hasil belajar lebih banyak menggunakan taksonomi Bloom yang membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah utama: kognitif, afektif, dan psikomotoris.

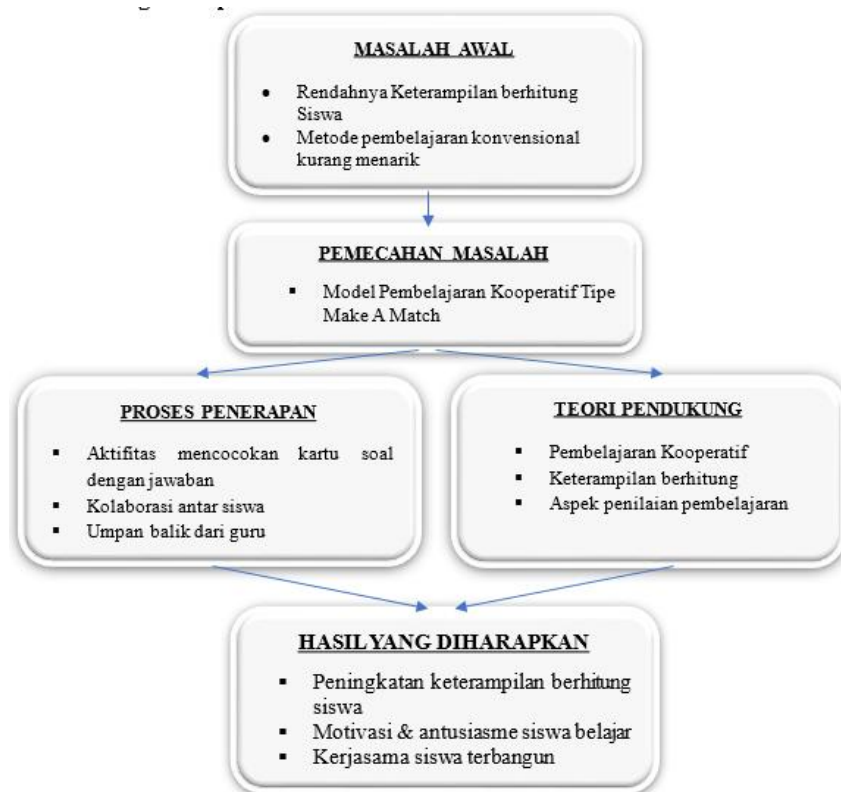
Ranah kognitif mencakup enam tingkatan yang mengukur kegiatan mental siswa. Pertama adalah pengetahuan, yang menuntut siswa untuk mengenali, mengingat, dan memanggil kembali konsep atau fakta tertentu (Putri et al., 2022). Selanjutnya, pemahaman menuntut pemahaman materi tanpa menghubungkannya dengan hal lain, dengan kategori seperti pemahaman terjemahan, penafsiran, dan ekstrapolasi (Rohmatun & Rasyid, 2022). Penerapan atau aplikasi menuntut siswa untuk mengaplikasikan teori dalam situasi baru (Ilyas, 2012), sedangkan analisis mengharuskan siswa untuk menguraikan suatu situasi menjadi elemen-elemen pembentuknya (Fauzi & Inayati, 2023). Sintesis mencakup penyatuan bagian-bagian menjadi bentuk yang menyeluruh, sementara evaluasi memerlukan siswa untuk mengevaluasi situasi berdasarkan kriteria tertentu (Idrus L, 2019). Penilaian pada ranah kognitif dilakukan melalui tes tertulis, termasuk soal pilihan ganda, uraian, dan lainnya yang mengukur ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi (Putri et al., 2022).

Ranah afektif berhubungan erat dengan perubahan sikap dan nilai setelah siswa menguasai tingkat kognitif yang lebih tinggi. Aspek ini tidak bisa dipisahkan dari ranah kognitif dan psikomotor, karena perubahan sikap sering terjadi setelah penguasaan materi yang baik. Ranah afektif dibagi menjadi lima tingkatan, yaitu menerima, merespon, menghargai, mengorganisasi, dan mencirikan dengan nilai (Anderson, 2010). Penilaian afektif melibatkan observasi terhadap sikap siswa dalam belajar dan minat mereka terhadap materi. Teknik penilaiannya meliputi angket anonim yang diisi oleh siswa dan pengamatan yang dilakukan guru secara sistematis. Ranah psikomotorik berfokus pada keterampilan dan kemampuan bertindak yang diperoleh melalui pengalaman belajar. Penilaian psikomotorik dilakukan dengan cara mengamati tindakan siswa selama praktik atau dengan memberikan tes kinerja yang mengukur

keterampilan dan sikap kerja mereka, serta kemampuan membaca simbol atau gambar yang terkait dengan materi (Djazari & Sagoro, 2011).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, yang dipilih untuk memungkinkan peneliti terlibat langsung dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Desain dua siklus memberikan kesempatan untuk perbaikan bertahap, yang diharapkan menghasilkan hasil yang lebih valid dan reliabel. Siklus pertama berfokus pada identifikasi masalah dan mencoba solusi awal, sedangkan siklus kedua digunakan untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada siklus pertama. Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD Negeri 1 Lengkong, yang terdiri dari 25 siswa dengan usia antara 7 hingga 8 tahun dan kemampuan akademik yang beragam. Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan, dimulai pada September 2024, dengan 6 pertemuan di kelas dan 2 pertemuan di ruang guru. Penelitian ini bertempat di SD Negeri 1 Lengkong, yang terletak di kawasan strategis dan memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran. Fasilitas yang ada, seperti ruang kelas yang luas, papan tulis, proyektor, serta sarana multimedia, mendukung penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Prosedur penelitian mengikuti dua siklus yang terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data mencakup tes, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan dua metode, yaitu analisis ketuntasan dan analisis komparatif hasil belajar. Analisis ketuntasan digunakan untuk menentukan apakah hasil belajar siswa dalam materi operasi hitung bilangan penjumlahan dan

pengurangan telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70. Jika nilai akhir siswa lebih rendah dari KKM, maka pembelajaran dianggap tidak tuntas. Selain itu, analisis komparatif digunakan untuk membandingkan hasil belajar antara siklus I dan siklus II untuk melihat adanya peningkatan setelah penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Keberhasilan penelitian ini diukur dengan mengacu pada pencapaian langkah-langkah sintaks model pembelajaran yang diharapkan mencapai lebih dari 80%.

Hasil dan Pembahasan

Kondisi Pra Siklus

Sebelum pelaksanaan siklus I dan II, dilakukan pre-test untuk mengetahui tingkat hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 1 Lengkong. Sebelumnya, metode ceramah digunakan oleh guru sebagai pendekatan utama dalam pembelajaran, yang membuat guru lebih dominan dalam proses belajar mengajar, sementara siswa cenderung pasif, tidak fokus, dan mudah merasa bosan. Hal ini memengaruhi kualitas aktivitas belajar siswa, terutama dalam keterampilan berhitung matematika. Hasil pre-test menunjukkan bahwa 52% dari 25 siswa belum mencapai nilai ketuntasan minimum yang ditetapkan, yaitu 70. Oleh karena itu, tindakan penelitian diperlukan untuk mengidentifikasi penyebab ketidakberhasilan tersebut. Selanjutnya, faktor-faktor penyebab yang ditemukan akan dianalisis untuk mencari solusi yang sesuai. Langkah-langkah perbaikan akan dirumuskan berdasarkan temuan pada tahap pra-siklus ini guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Pelaksanaan Siklus

Pelaksanaan siklus dimulai dengan perencanaan tindakan yang melibatkan langkah-langkah yang harus dilakukan selama proses pembelajaran. Pada siklus I, langkah pertama yang diambil adalah menyusun rencana pembelajaran yang terperinci dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Rencana ini mencakup kegiatan yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, seperti permainan yang melibatkan diskusi kelompok untuk memecahkan masalah matematika, khususnya dalam operasi hitung bilangan penjumlahan dan pengurangan. Selama pelaksanaan, guru lebih banyak memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dalam kelompok, dengan harapan siswa dapat belajar dengan lebih aktif dan menyenangkan.

Setelah pelaksanaan siklus I, observasi dilakukan untuk menilai efektivitas tindakan yang telah diterapkan. Guru mencatat perkembangan dalam interaksi siswa selama proses pembelajaran, memperhatikan apakah ada perubahan dalam cara siswa memahami materi dan mengerjakan soal-soal matematika. Berdasarkan hasil observasi, beberapa aspek perlu diperbaiki di siklus berikutnya, seperti mengoptimalkan waktu untuk diskusi kelompok agar siswa lebih fokus dan mengurangi kebosanan. Sementara itu, tes tertulis di akhir siklus I menunjukkan adanya peningkatan meski belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Maka, siklus II dipersiapkan dengan menyempurnakan rencana pembelajaran berdasarkan umpan balik yang diperoleh dari siklus pertama.

Pada siklus II, perbaikan dilakukan untuk menyempurnakan metode yang telah diterapkan pada siklus pertama. Guru memastikan bahwa pembelajaran lebih terfokus pada kebutuhan siswa, dengan lebih banyak memberikan bimbingan saat diskusi kelompok berlangsung. Selain itu, teknik observasi diperluas untuk mencakup pengamatan lebih mendalam mengenai dinamika kelompok dan keterlibatan setiap siswa. Tes tertulis pada akhir siklus II

menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa, dimana sebagian besar siswa telah mencapai nilai ketuntasan minimum yang ditetapkan. Evaluasi dari siklus kedua ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* memberikan dampak positif terhadap keterampilan berhitung matematika siswa, serta dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Hasil

Hasil penelitian ini mencakup deskripsi data dan analisis data dari hasil evaluasi pada siklus I hingga siklus II. Penjelasannya 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	50 – 58	3	12%
2	59 - 67	4	16%
3	68 – 75	5	20%
4	76 - 83	6	32%
5	84 – 91	3	12%
6	92 - 100	2	8%
Jumlah		25	100%

Pada Tabel 1, yang menunjukkan distribusi frekuensi hasil belajar matematika pada Siklus I, terdapat variasi yang cukup besar dalam pencapaian hasil belajar siswa. Sebanyak 12% siswa memperoleh nilai antara 50-58, sementara 16% berada pada interval nilai 59-67. Persentase siswa dengan nilai antara 68-75 adalah 20%, sedangkan 32% siswa berada pada interval 76-83. Sebanyak 12% siswa memperoleh nilai antara 84-91, dan 8% siswa mencapai nilai antara 92-100. Tabel ini menggambarkan bahwa meskipun ada sebagian siswa yang mencapai hasil belajar cukup baik, namun sebagian besar siswa masih berada di bawah nilai ketuntasan yang ditetapkan.

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 – 58	1	4%
2	59 – 67	2	8%
3	68 – 75	4	16%
4	76 – 83	9	36%
5	84 – 91	5	20%
6	92 - 100	4	16%
Jumlah		25	100%

Pada Tabel 2, yang menunjukkan distribusi frekuensi hasil belajar matematika pada Siklus II, terlihat peningkatan signifikan dalam pencapaian hasil belajar siswa. Hanya 4% siswa yang memperoleh nilai antara 50-58, sementara 8% siswa berada pada interval nilai 59-67. Sebanyak 16% siswa memperoleh nilai antara 68-75, dan 36% siswa memperoleh nilai antara 76-83. Sebanyak 20% siswa berada pada interval nilai 84-91, dan 16% siswa mencapai nilai antara 92-100. Hal ini menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang memperoleh nilai lebih tinggi dan lebih sedikit siswa yang berada di bawah nilai ketuntasan.

Dari perbandingan Tabel 1 dan Tabel 2, dapat dilihat adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa antara Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I, sebagian besar siswa berada

pada rentang nilai yang lebih rendah, dengan 28% siswa yang belum mencapai ketuntasan. Namun, pada Siklus II, terjadi peningkatan yang jelas, dengan 88% siswa telah mencapai ketuntasan. Perbandingan ini menunjukkan efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. 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	12	48%	18	72%	22	88%
2	Tidak Tuntas	13	52%	7	28%	3	12%
Jumlah		25		25		25	
Nilai Rata-Rata		61,6		74		80,8	
Nilai Tertinggi		90		100		100	
Nilai Terendah		30		50		50	

Analisis perbandingan data pada Tabel 3 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam ketuntasan hasil belajar antara Pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II. Pada Pra-siklus, hanya 48% siswa yang tuntas, sedangkan pada Siklus I, angka ketuntasan meningkat menjadi 72%, dan pada Siklus II, ketuntasan hasil belajar mencapai 88%. Peningkatan ini tercermin juga dalam nilai rata-rata siswa yang meningkat dari 61,6 pada Pra-siklus, menjadi 74 pada Siklus I, dan 80,8 pada Siklus II. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dari siklus ke siklus.

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas II SD Negeri 1 Lengkong. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, terjadi peningkatan signifikan pada hasil belajar matematika siswa, terutama dalam hal keterampilan berhitung dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Model *Make A Match* yang melibatkan interaksi antar siswa dalam memecahkan masalah matematika menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih baik dalam pembelajaran. Penerapan model ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat mendorong siswa untuk saling membantu, berbagi pengetahuan, dan memecahkan masalah bersama-sama. Dalam penelitian ini, siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sangat berbeda dengan metode ceramah yang sebelumnya diterapkan, di mana siswa cenderung pasif dan kurang terlibat. Keberhasilan model ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata siswa serta jumlah siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar, yang menunjukkan bahwa siswa lebih memahami materi yang diajarkan.

Melalui analisis komparatif, diperoleh hasil yang menggembirakan, yaitu peningkatan ketuntasan belajar pada setiap siklusnya. Pada Pra-siklus, hanya 48% siswa yang tuntas, namun pada Siklus I angka ketuntasan meningkat menjadi 72%, dan pada Siklus II mencapai 88%. Hal

ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, terutama dalam mengatasi kesulitan mereka dalam berhitung. Peningkatan ini juga dapat dijelaskan dengan adanya keterlibatan aktif siswa dalam setiap langkah pembelajaran, mulai dari pencocokan kartu angka hingga diskusi kelompok.

Model *Make A Match* tidak hanya meningkatkan keterampilan berhitung siswa, tetapi juga memperbaiki sikap dan motivasi belajar mereka. Siswa yang sebelumnya merasa bosan dan kurang fokus, kini menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran matematika. Proses pembelajaran yang melibatkan interaksi dan kolaborasi membuat mereka merasa lebih percaya diri dan memiliki kesempatan untuk saling belajar. Hal ini memperkuat anggapan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat menciptakan suasana yang mendukung peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas II SD Negeri 1 Lengkung. Dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, siswa tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan berhitung mereka, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif yang penting dalam pembelajaran. Keberhasilan model ini juga menunjukkan pentingnya pemilihan metode yang tepat dalam mengatasi tantangan pembelajaran, khususnya dalam materi yang dianggap sulit oleh siswa.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berhasil meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas II SD Negeri 1 Lengkung. Hasil penelitian yang diperoleh dari analisis data menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, baik dari segi ketuntasan belajar maupun nilai rata-rata yang diperoleh. Model ini berhasil menarik minat dan perhatian siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, yang sebelumnya tidak tercapai dengan metode ceramah tradisional. Berdasarkan hasil perbandingan antara pra-siklus, siklus I, dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Make A Match* secara bertahap meningkatkan keterampilan berhitung siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase ketuntasan belajar yang mencapai 88% pada siklus II, yang lebih tinggi dibandingkan dengan kondisi awal. Oleh karena itu, dapat disarankan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa.

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 Edutraind: 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.
- Yusra, R. Y., Fauzi, F., & Darnius, S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Di Kelas Iii Sd Negeri 6 Samudera Aceh Utara. *Elementary Education Research*, 6(4).