

**KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI SIFAT – SIFAT
BANGUN RUANG MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIVE TIPE MAKE A
MATCH PADA SISWA KELAS V SEMESTER 2 SEKOLAH DASAR NEGERI 2
KASIHAN KECAMATAN NGADIROJO KABUPATEN WONOGIRI PADA TAHUN
PELAJARAN 2024 / 2025**

Wiji Lestari¹, Moefly Mahendra²

¹wjlestari18@gmail.com, ²mahendramoefty@gmail.com

¹²PGSD FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

ABSTRACT

This study aims to improve students' learning activeness and mathematics learning outcomes on the topic of the properties of three-dimensional geometric shapes through the implementation of the Make A Match cooperative learning model. This learning model is expected to create an active, enjoyable learning environment and encourage students to participate optimally in the learning process. The study employed a Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles. Each cycle consisted of four stages: planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 14 fifth-grade students of SD Negeri 2 Kasihan, Ngadirojo District, Wonogiri Regency, in the 2024/2025 academic year. Data were collected through observation, formative tests, and documentation, and were analyzed using descriptive comparative analysis by comparing the results of the pre-cycle, Cycle I, and Cycle II. The findings indicate that the implementation of the Make A Match cooperative learning model successfully improved both students' learning activeness and learning outcomes. Students' learning activeness increased from 52.20 in the pre-cycle to 64.40 in Cycle I and 78.20 in Cycle II. The average learning outcome score also improved from 64.79 to 72.00, and further increased to 79.14 in Cycle II. The percentage of classical learning mastery increased from 35.71% in the pre-cycle to 64.29% in Cycle I and reached 85.71% in Cycle II. These findings demonstrate that the Make A Match learning model is effective in encouraging students to pay greater attention to the teacher's explanations, participate actively in discussions, ask questions, solve problems, and present their work, thereby contributing positively to improved mathematics learning outcomes.

Keywords: *student learning activeness, learning outcomes, mathematics, three-dimensional geometric shapes, Make A Match*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika pada materi sifat-sifat bangun ruang melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match. Model pembelajaran ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara optimal dalam proses pembelajaran. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 14 siswa kelas V SD Negeri 2 Kasihan, Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Wonogiri pada tahun pelajaran 2024/2025. Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi, tes formatif, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif komparatif dengan membandingkan hasil pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Keaktifan siswa meningkat dari 52,20 pada prasiklus menjadi 64,40 pada siklus I dan 78,20 pada siklus II. Nilai rata-rata hasil belajar juga mengalami peningkatan dari 64,79 menjadi 72,00, kemudian meningkat lagi menjadi 79,14 pada siklus II. Persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 35,71% pada prasiklus menjadi 64,29% pada siklus I dan mencapai 85,71% pada siklus II. Temuan tersebut menunjukkan bahwa model Make A Match efektif dalam mendorong siswa lebih aktif memperhatikan penjelasan guru, berdiskusi, bertanya, memecahkan masalah, serta mempresentasikan hasil kerja sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika.

Kata Kunci: keaktifan siswa, hasil belajar, matematika, bangun ruang, Make A Match

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun

sikap. Keberhasilan proses pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang berlangsung di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan

sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, analitis, dan kreatif. Selain itu, matematika juga memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari serta mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Depdiknas dalam Susanto (2013), tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar peserta didik mampu memahami konsep matematika, menggunakan penalaran, memecahkan masalah, mengomunikasikan gagasan matematika, serta memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Namun demikian, dalam pelaksanaan pembelajaran matematika masih ditemukan berbagai permasalahan. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas sehingga pembelajaran lebih berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Padahal,

keaktifan belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Menurut Gagne, hasil belajar meliputi informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Sementara itu, Hermawan (2012) menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal maupun faktor eksternal peserta didik.

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kasihan Kecamatan Ngadirojo Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2024/2025. Berdasarkan hasil observasi pada tahap prasiklus, proses pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru sehingga belum seluruh siswa menunjukkan perhatian dan keterlibatan yang baik dalam pembelajaran. Beberapa siswa masih pasif, belum berani bertanya, belum percaya diri mempresentasikan hasil pekerjaan, serta masih bergantung pada teman ketika menyelesaikan tugas. Kondisi tersebut menyebabkan keaktifan belajar siswa masih rendah. Hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan belajar siswa

hanya mencapai 52,20 dengan kategori rendah.

Rendahnya keaktifan belajar berdampak pada hasil belajar matematika siswa. Hasil tes prasiklus menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sebesar 64,79, masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Dari 14 siswa, hanya 5 siswa (35,71%) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 9 siswa (64,29%) belum mencapai KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa masih perlu ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match. Menurut Suprijono (2013), model pembelajaran kooperatif merupakan konsep pembelajaran yang menekankan kerja sama antarsiswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model Make A Match yang diperkenalkan oleh Lorna Curran menggunakan media kartu soal dan kartu jawaban yang harus dipasangkan oleh siswa

sehingga pembelajaran berlangsung lebih aktif, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, dan berkomunikasi selama proses pembelajaran.

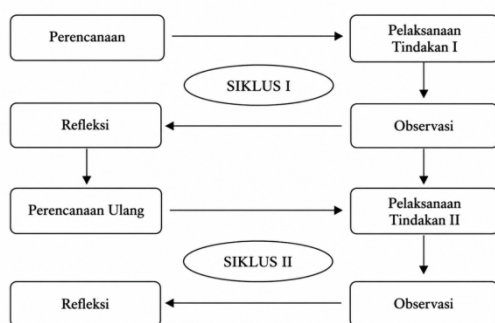
Efektivitas model pembelajaran Make A Match telah dibuktikan oleh beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian Aliputri (2018) menunjukkan bahwa penerapan model Make A Match mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar, ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata dari 64,9 pada prasiklus menjadi 80,3 pada siklus II. Selain itu, penelitian Febriana (2011) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match mampu meningkatkan aktivitas siswa, keterampilan guru, dan hasil belajar sehingga kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan sekaligus hasil belajar matematika siswa pada materi sifat-sifat bangun ruang. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe Make A Match pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kasihan Kecamatan Ngadirojo Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2024/2025.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Kasihan, Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Wonogiri pada semester genap Tahun Pelajaran 2024/2025. Di bawah ini adalah prosedur penelitian disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1 Prosedur Penelitian

Subjek penelitian adalah 14 siswa kelas V, yang terdiri atas 5 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Objek penelitian adalah

penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun ruang.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, menyiapkan kartu Make A Match, lembar kerja peserta didik, instrumen observasi, serta soal tes formatif. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match pada materi sifat-sifat bangun ruang sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan. Selanjutnya, pada tahap observasi, peneliti mengamati aktivitas siswa dan kinerja guru selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Tahap terakhir adalah refleksi, yaitu menganalisis hasil tindakan pada setiap siklus sebagai dasar perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan tercapai.

Data penelitian meliputi keaktifan belajar siswa dan hasil belajar matematika. Data keaktifan diperoleh melalui observasi selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan data hasil belajar diperoleh melalui tes formatif yang

diberikan pada akhir setiap siklus. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran dan dokumen yang berkaitan dengan penelitian.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi untuk mengukur keaktifan siswa selama proses pembelajaran dan tes formatif berupa lima soal isian yang diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur hasil belajar siswa.

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif komparatif dengan membandingkan hasil pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II. Analisis dilakukan terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa dan hasil belajar matematika berdasarkan nilai rata-rata serta persentase ketuntasan belajar. Penelitian dinyatakan berhasil apabila rata-rata keaktifan belajar siswa mencapai minimal 75% dan minimal 80% siswa memperoleh nilai ≥ 70 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan data hasil observasi, tes, dan dokumentasi yang diperoleh selama penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada materi sifat-sifat bangun ruang. Data yang dianalisis meliputi keaktifan belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Kasihan. Di bawah ini adalah Tabel 1 yang menyajikan Keaktifan Siswa.

Tabel 1. Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Prasiklus

<i>Indikator</i>	<i>Skor</i>	<i>Kategori</i>
<i>Aktif dalam memperhatikan penjelasan guru</i>	50,50	<i>Rendah</i>
<i>Mampu memecahkan masalah</i>	49,50	<i>Rendah</i>
<i>Melaksanakan diskusi kelompok</i>	53,50	<i>Rendah</i>
<i>Berani bertanya kepada guru atau siswa lain</i>	53,50	<i>Rendah</i>
<i>Mampu mempresentasikan hasil kerjanya</i>	54,00	<i>Rendah</i>
<i>Rata-rata keaktifan siswa</i>	52,20	<i>Rendah</i>

Hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada tahap prasiklus, rata-rata keaktifan siswa sebesar 52,20 dengan kategori rendah. Setelah penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada siklus I, rata-rata keaktifan meningkat menjadi 64,40 dengan kategori sedang. Selanjutnya, pada

siklus II meningkat menjadi 78,20 dengan kategori tinggi. Data tersebut menunjukkan bahwa model *Make A Match* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan keaktifan terjadi pada seluruh indikator, yaitu memperhatikan penjelasan guru, memecahkan masalah, berdiskusi, bertanya, dan mempresentasikan hasil kerja.

Tabel 1. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa

<i>Tahap</i>	<i>Rata-Rata</i>	<i>Kategori</i>
Prasiklus	52.20	Rendah
Siklus I	64.40	Sedang
Siklus II	78.20	Tinggi

Hasil tes formatif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Nilai rata-rata siswa pada tahap prasiklus sebesar 64,79, kemudian meningkat menjadi 72,00 pada siklus I dan 79,14 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 35,71% pada prasiklus menjadi 64,29% pada siklus I dan mencapai 85,71% pada siklus II. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena ketuntasan klasikal telah melebihi target sebesar 80%.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Matematika

<i>Tahap</i>	<i>Rata-Rata</i>	<i>Ketuntasan</i>
Prasiklus	64.79	35.71%

Siklus I	72.00	64.29%
Siklus II	79.14	85.71%

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi sifat-sifat bangun ruang. Selama pembelajaran berlangsung, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam kegiatan mencari pasangan kartu, berdiskusi, bertukar pendapat, serta mempresentasikan hasil diskusi. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi secara aktif sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Peningkatan keaktifan terlihat dari bertambahnya keberanian siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mempresentasikan hasil kerja dibandingkan dengan kondisi prasiklus.

Peningkatan keaktifan belajar diikuti dengan meningkatnya hasil belajar matematika siswa. Kegiatan mencari pasangan kartu membantu siswa memahami konsep sifat-sifat bangun ruang melalui pengalaman belajar secara langsung. Diskusi

antarsiswa memungkinkan terjadinya pertukaran informasi dan saling membantu dalam memahami materi sehingga pemahaman konsep menjadi lebih baik. Dampaknya terlihat pada peningkatan nilai rata-rata maupun persentase ketuntasan belajar dari prasiklus hingga siklus II. Pada akhir penelitian, ketuntasan klasikal telah mencapai 85,71%, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Aliputri (2018) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Make A Match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Febriana (2011) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas siswa, keterampilan guru, dan hasil belajar. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* efektif digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa sehingga mampu meningkatkan keaktifan maupun hasil belajar matematika.

D. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika pada materi sifat-sifat bangun ruang siswa kelas V SD Negeri 2 Kasihan Kecamatan Ngadirojo Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2024/2025. Keaktifan belajar siswa meningkat secara bertahap dari rata-rata 52,20 pada tahap prasiklus menjadi 64,40 pada siklus I dan mencapai 78,20 pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model *Make A Match* mampu mendorong siswa untuk lebih aktif memperhatikan penjelasan guru, berdiskusi, bertanya, memecahkan masalah, dan mempresentasikan hasil pembelajaran.



Gambar 2. Peserta Didik Melakukan Pembelajaran Kooperatif tipe Make A Match

Penerapan model *Make A Match* juga mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Nilai rata-

rata hasil belajar meningkat dari 64,79 pada prasiklus menjadi 72,00 pada siklus I dan 79,14 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar klasikal mengalami peningkatan dari 35,71% menjadi 64,29%, kemudian mencapai 85,71% pada siklus II, sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.



Gambar 3. Peningkatan Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran matematika, khususnya pada materi sifat-sifat bangun ruang, karena mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 70–77.
- Aqib, Z. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Febriana, A. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hermawan. (2012). *Bimbingan Belajar dan Remedial Akademik*. Surakarta: UNS Press.
- Ismail. (2011). *Penelitian Pendidikan (Suatu Pengantar)*. Sukoharjo: Univet Bantara Press.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.