

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH
PADA MATERI BILANGAN CACAH DI KELAS V
SDN 05 V KOTO KAMPUNG DALAM**

Annisa Rahmiza Alfalah¹, Yullys Helsa², Yarisda Ningsih³, Syofianti Engreini⁴

^{1,2,3,4}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹araalfal1502@gmail.com, ²yullys@fip.unp.ac.id,

³yarisdaningsih@fip.unp.ac.id, ⁴engreini70@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

Low student engagement and suboptimal learning achievement in whole-number topics indicate the need for a more active and participatory learning approach. This study aimed to improve the mathematics learning achievement of fifth-grade students through the implementation of the Make A Match cooperative learning model at SDN 05 V Koto Kampung Dalam, Padang Pariaman Regency. This study employed a Classroom Action Research design using a mixed-method approach and was conducted in three cycles, each consisting of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The participants were one fifth-grade teacher and 15 students. Data were collected using test and non-test instruments. The results showed that the quality of the lesson plans increased from 91.6% in Cycle I to 97.2% in Cycles II and III. The quality of learning implementation also improved from 88.6% in Cycle I to 96.5% in Cycle II and 97.7% in Cycle III. Furthermore, the students' mean learning achievement increased from 71.7 to 81.9 and finally to 92. These findings indicate that the Make A Match cooperative learning model effectively improves students' mathematics learning achievement in whole-number topics.

Keywords: *Make A Match cooperative learning model, whole numbers, Classroom Action Research.*

ABSTRAK

Rendahnya keterlibatan peserta didik dan belum optimalnya hasil belajar pada materi bilangan cacah menunjukkan perlunya penerapan pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik kelas V melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match di SDN 05 V Koto Kampung Dalam, Kabupaten Padang Pariaman. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan campuran dan dilaksanakan dalam tiga siklus yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas satu orang guru kelas V dan 15 peserta didik. Data dikumpulkan melalui instrumen tes dan nontes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas modul ajar meningkat dari 91,6% pada siklus I menjadi 97,2% pada siklus II dan siklus III. Kualitas pelaksanaan pembelajaran juga meningkat dari 88,6% pada siklus I menjadi 96,5% pada siklus II dan 97,7% pada siklus III. Selanjutnya, rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat dari 71,7 menjadi 81,9 dan akhirnya mencapai 92. Temuan tersebut menunjukkan bahwa model

pembelajaran kooperatif tipe Make A Match efektif meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik pada materi bilangan cacah.

Kata Kunci: *Make A Match*, bilangan cacah, Penelitian Tindakan Kelas.

A. Pendahuluan

Usaha pendidikan pada dasarnya merupakan serangkaian proses terstruktur yang diarahkan untuk mendorong tumbuh kembang segala aspek potensi siswa secara maksimal. Landasan filosofis dan yuridis dari amanat tersebut termaktub secara eksplisit dalam Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Di tengah arus disrupsi teknologi, otomatisasi, dan globalisasi yang semakin deras, generasi muda dituntut untuk tidak sekadar mengandalkan logika formal dan prosedur sistematis, melainkan juga harus dibekali kapasitas berpikir kreatif serta keluwesan dalam merespons dinamika sosial yang serba cepat. Kemampuan adaptif semacam ini menjadi prasyarat vital agar peserta didik mampu menavigasi kompleksitas problematika kehidupan di masa mendatang (Anitra, 2021).

Dalam kerangka kurikulum nasional, mata pelajaran Matematika memegang peranan signifikan sebagai wahana pengasah nalar dan

keterampilan berpikir tingkat tinggi. Substansi pembelajaran Matematika tidak terbatas pada penguasaan komputasi numerik dan hafalan rumus, melainkan juga berfungsi sebagai medium untuk mengembangkan kapasitas analitis, sikap kritis, serta kecakapan dalam merumuskan solusi atas persoalan faktual yang dijumpai dalam keseharian (Salamah & Sholihah, 2023). Di antara topik fundamental yang diajarkan di jenjang sekolah dasar adalah konsep bilangan cacah. Penguasaan terhadap materi ini menjadi fondasi epistemologis bagi siswa untuk mengkonstruksi pemahaman yang lebih mendalam tentang struktur matematika yang lebih abstrak di tingkat pendidikan lanjutan. Pada kelas V, cakupan topik bilangan cacah meliputi keterampilan operasional berhitung, strategi pemecahan masalah terstruktur, serta kemampuan mengaplikasikan konsep tersebut dalam konteks kehidupan nyata. Meskipun demikian, fakta di lapangan menunjukkan bahwa penguasaan siswa terhadap materi ini

masih tergolong rendah, yang ditandai oleh kelemahan dalam kelancaran berhitung serta pemahaman konseptual yang belum kokoh (Pangestuti et al., 2024). Kondisi ini pada akhirnya berimplikasi negatif terhadap capaian hasil belajar secara keseluruhan.

Diagnosis awal yang dilakukan melalui wawancara mendalam dengan guru kelas V SDN 05 V Koto Kampung Dalam pada 15 Januari 2026 mengungkap sejumlah temuan kritis. Model pembelajaran Make A Match memang telah dikenal dan pernah diimplementasikan oleh guru bersangkutan, namun belum pernah digunakan secara khusus untuk mengajarkan matematika. Bahkan pada mata pelajaran lain, aplikasi model ini belum berjalan secara efektif dan terukur. Kendala utama yang dihadapi guru adalah kesulitan dalam menyeleksi dan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan keragaman gaya belajar serta latar belakang kemampuan siswa. Di sisi lain, konsentrasi peserta didik cenderung mudah terpecah selama proses transfer pengetahuan berlangsung.

Hasil observasi lanjutan yang dilaksanakan pada 22 Januari 2026 semakin mengonfirmasi realitas tersebut. Skenario pembelajaran matematika di kelas belum terselenggara secara optimal, sebab modul ajar yang digunakan mayoritas berasal dari unduhan platform digital tanpa melalui proses modifikasi dan kontekstualisasi dengan profil unik siswa setempat. Eksplorasi terhadap berbagai pendekatan inovatif juga belum terlihat, sementara sintaks pembelajaran yang telah tersusun dalam rencana pelaksanaan sering kali tidak dieksekusi secara tuntas. Dominasi metode ceramah yang berpusat pada pendidik masih mewarnai seluruh aktivitas, dengan minimnya integrasi media interaktif dan bahan ajar variatif. Variasi model pengajaran dalam ranah matematika pun belum tampak secara signifikan.

Dampak dari kondisi tersebut termanifestasi dalam berbagai dimensi. Tingkat partisipasi aktif siswa masih tergolong rendah, motivasi intrinsik belajar menurun, dan kapasitas berpikir kritis tidak terasah secara maksimal. Siswa juga menunjukkan kelemahan dalam mengaitkan konstruk matematis dengan problematika kehidupan

konkret. Aspek keberanian untuk mengemukakan pandangan, kemampuan berkolaborasi dalam tim, serta kemandirian dalam menyelesaikan tugas juga masih memerlukan intervensi penguatan. Berdasarkan hasil wawancara, sebanyak 73,3% responden menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami isi pelajaran melalui skenario kerja kelompok, sementara 100% dari total responden mengaku lebih antusias mengikuti proses belajar yang di dalamnya terkandung unsur permainan. Temuan ini menegaskan bahwa siswa mendambakan ekosistem belajar yang interaktif, kolaboratif, dan membangkitkan kegembiraan.

Lemahnya kualitas proses pembelajaran tersebut secara langsung mempengaruhi capaian akademik di ranah numerik. Data sumatif tengah semester pertama mencatat bahwa rata-rata skor matematika siswa hanya mencapai 67,3. Dari 15 orang peserta didik, ditemukan 9 orang (60%) yang belum tuntas mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Angka ini menjadi indikator urgensi untuk mereformasi tata kelola perencanaan

dan implementasi pengajaran matematika agar lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa serta selaras dengan spirit Kurikulum Merdeka.

Salah satu alternatif pemecahan yang dinilai tepat guna adalah mengadopsi model kooperatif tipe Make A Match. Kerangka ini mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam aktivitas mencari pasangan kartu melalui permainan edukatif yang sistematis. Penerapan Make A Match berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan atraktif, sekaligus mampu meningkatkan geliat aktivitas, dorongan motivasi, kedalaman pemahaman substantif, keberanian berekspresi, dan kepatuhan terhadap norma belajar (Rahmatina & Elisyani, 2021). Unsur kompetisi sehat dan interaksi sosial yang tertanam dalam mekanisme Make A Match juga selaras dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang sangat reseptif terhadap pengalaman belajar yang menyenangkan dan sarat dengan keterlibatan langsung.

Efektivitas intervensi ini juga mendapatkan penguatan dari temuan empiris para peneliti sebelumnya.

Studi yang dilakukan oleh Toni Perianta dan Arwin (2020), Fahrani Azzahra dan Mansurdin (2022), serta Yola Agustina Sari dan Hamimah (2025) secara konsisten melaporkan bahwa penerapan Make A Match berhasil mendorong peningkatan mutu proses sekaligus hasil belajar siswa lintas bidang studi. Berlandaskan pada identifikasi problem di lokasi penelitian dan didukung oleh bukti-bukti ilmiah terkini, maka studi ini difokuskan pada upaya peningkatan capaian belajar peserta didik melalui implementasi model kooperatif tipe Make A Match pada topik bilangan cacah di kelas V SDN 05 V Koto Kampung Dalam.

B. Metode Penelitian

Riset ini mengaplikasikan metodologi gabungan (mixed methods) yang memadukan sisi kualitatif dan kuantitatif. Kombinasi ini bertujuan untuk menyuguhkan gambaran riset yang utuh. Pendekatan kualitatif dimanfaatkan untuk menguraikan dinamika proses pembelajaran yang terekam melalui pengamatan dan wawancara. Sementara itu, pendekatan kuantitatif dipakai untuk memproses capaian akademik siswa berdasarkan skor tes

dan evaluasi numerik (Nurrisa & Hermina, 2025).

Desain yang dipilih dalam studi ini adalah riset berbasis tindakan kelas (PTK) yang berpijak pada gagasan Kemmis dan McTaggart. Prosedur operasionalnya melingkupi empat fase utama, yaitu: perancangan, eksekusi aksi, pengamatan, dan penarikan simpulan reflektif. Keempat tahap tersebut dijalankan secara berulang (siklus) sebagai landasan evaluasi guna merancang intervensi perbaikan pada putaran selanjutnya. Sesuai dengan pandangan Arikunto (2021), pendekatan ini menjadi instrumen sistematis untuk mengurai problematika di ruang kelas sekaligus mendongkrak kualitas pengajaran melalui keputusan yang lahir dari hasil perenungan atas situasi nyata di lapangan.

Lokasi pelaksanaan kegiatan riset ini adalah SDN 05 V Koto Kampung Dalam yang berada di wilayah Kabupaten Padang Pariaman, tepatnya pada rentang semester genap tahun akademik 2025/2026. Jadwal penelitian mencakup dua daur, di mana daur pertama terdiri atas dua sesi tatap muka dan daur kedua hanya berlangsung dalam satu sesi.

Subjek yang dilibatkan adalah seorang pengajar kelas V beserta 15 orang anak didik, dengan komposisi 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Dalam skenario ini, peneliti bertindak sebagai pemegang kendali utama pelaksanaan skenario belajar-mengajar, sedangkan guru wali kelas dan rekannya bertugas sebagai pengamat eksternal yang mencermati jalannya aksi.

Fokus sasaran data dalam kajian ini menitikberatkan pada tiga komponen vital, yakni mutu perencanaan pembelajaran, kualitas eksekusi di kelas, dan hasil belajar siswa pada pokok bahasan bilangan cacah setelah intervensi model kooperatif tipe Make A Match. Adapun alat ukur yang digunakan untuk menjangkau informasi adalah lembar observasi, perangkat tes uji kompetensi, serta jurnal penilaian afektif sebagai instrumen pelengkap non-tes.

Teknik menghimpun data dilakukan melalui beberapa jalur, mulai dari tes tertulis, pengamatan partisipatif, dialog terstruktur, hingga penelusuran arsip. Seluruh temuan yang diperoleh kemudian dianalisis memakai dua pendekatan berbeda. Analisis kualitatif diterapkan untuk

menarasikan proses pembelajaran berdasarkan catatan observasi dan transkrip wawancara. Di sisi lain, analisis kuantitatif difungsikan untuk mengolah skor hasil belajar dan data observasi melalui konversi persentase, sehingga tergambarkan pencapaian pembelajaran secara terukur (Febriani et al., 2023).

Tolak ukur keberhasilan tindakan dalam penelitian ini mengacu pada tingkat capaian yang terklasifikasi ke dalam empat tingkatan predikat. Predikat amat baik disematkan pada rentang 91% hingga 100%, baik pada rentang 81% hingga 90%, cukup pada rentang 71% hingga 80%, dan kurang bagi capaian 70% ke bawah. Sistem klasifikasi ini dijadikan sebagai rujukan dalam mengukur efektivitas proses dan luaran pembelajaran di setiap daur penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Siklus I

STahap awal penelitian dimulai dengan pengembangan perangkat ajar yang mengadaptasi kerangka kooperatif tipe Make A Match. Berdasarkan penilaian awal, kualitas rancangan pembelajaran secara umum tergolong baik, meskipun

beberapa komponen memerlukan penyempurnaan, khususnya pada sinkronisasi langkah-langkah model, alokasi durasi kegiatan, pendalaman diskusi, serta pengintegrasian prinsip Deep Learning (pembelajaran sadar, bermakna, dan menggembirakan).

Kualitas dokumen perencanaan mengalami kenaikan antar sesi pembelajaran. Pada sesi pertama, skor modul ajar tercatat 88,9% (kriteria Baik), lalu naik ke 94,4% (kriteria Sangat Baik) di sesi kedua. Capaian rata-rata untuk siklus ini berada di angka 91,6%. Meskipun telah mencapai predikat amat baik, masih tersisa celah perbaikan pada sejumlah indikator agar implementasi di lapangan dapat berjalan lebih mulus.

Pelaksanaan model Make A Match di tahap ini mulai menghadirkan atmosfer belajar yang interaktif, kendati belum sepenuhnya ideal. Hambatan yang masih dirasakan pendidik meliputi manajemen dinamika kelas, intensitas bimbingan saat peserta didik mencari padanan kartu, arahan ketika berdiskusi, serta penguatan terhadap capaian belajar. Di sisi lain, beberapa peserta didik tampak masih kurang percaya diri, belum maksimal terlibat dalam kerja

kelompok, serta pemahaman mereka terhadap konsep bilangan cacah masih terbatas.

Data observasi terhadap performa pengajar menunjukkan tren positif, yakni dari 86,4% di sesi pertama meningkat ke 90,9% di sesi kedua, dengan rerata 88,6%. Partisipasi siswa pun mengikuti pola serupa, naik dari 86,4% ke 90,9% dengan rata-rata 88,6%. Hal ini menandakan bahwa intervensi Make A Match mulai memberi dampak konstruktif terhadap jalannya pembelajaran. Meski demikian, aspek keterlibatan siswa dan pengelolaan kelas masih membutuhkan optimalisasi lanjutan.

Peningkatan kualitas proses ini berimbas pada perolehan akademik siswa. Di sesi awal, nilai pengetahuan dan keterampilan sama-sama menyentuh angka 69,6, sehingga rerata keseluruhan berada di 69,6. Memasuki sesi kedua, capaian pengetahuan melonjak ke 74,9 dan keterampilan ke 72,9, menghasilkan rata-rata 73,9. Secara keseluruhan, rerata hasil belajar di siklus I adalah 71,7. Walaupun ada kenaikan, angka ini masih di bawah kriteria sukses yang ditetapkan. Karena itu, hasil refleksi dari siklus ini dijadikan pijakan

untuk menyusun strategi perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 3.1 Rekapitulasi Hasil
 Penelitian Siklus I

Hasil Pengamatan	Siklus I						
	Pertemuan I			Pertemuan II			Rata-Rata
Modul Ajar	88,9%			94,4%			91,6%
Aspek Guru	86,4%			90,9%			88,6%
Aspek Peserta Didik	86,4%			90,9%			88,6%
Hasil Belajar	P	K	(P) (K)	P	K	(P) (K)	Rata-Rata Hasil Belajar
	69,6	69,6	69,6	74,9	72,9	73,9	

2. Siklus II

Berdasarkan evaluasi di siklus pertama, perbaikan difokuskan pada penataan ulang modul ajar agar lebih terstruktur dan selaras dengan sintaks utama Make A Match. Penyempurnaan juga mencakup pemilihan diksi yang lebih komunikatif, penyusunan alur yang lebih rapi, serta

penekanan yang lebih kuat pada pendekatan Deep Learning demi menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan menggembirakan.

Hasilnya, perencanaan pembelajaran menunjukkan kualitas istimewa. Modul ajar di kedua sesi memperoleh persentase identik, yakni 97,2%, sehingga rata-rata perencanaan di siklus II juga mantap di angka 97,2% dengan predikat Sangat Baik. Ini membuktikan bahwa langkah reparasi yang diambil berhasil menciptakan rancangan yang lebih sesuai dengan tuntutan tindakan, karakteristik siswa, dan filosofi model Make A Match.

Perbaikan pada tataran perencanaan langsung berdampak pada kelancaran eksekusi di kelas. Pendidik kini lebih terampil menjalankan setiap fase Make A Match, terutama dalam membimbing siswa menemukan pasangan kartu, memoderasi diskusi, serta memberikan umpan balik yang konstruktif. Di pihak peserta didik, muncul transformasi perilaku yang menggembirakan berupa peningkatan keaktifan, semangat belajar, keberanian mengemukakan ide, dan solidaritas tim. Proses mencocokkan

kartu menjadi sarana efektif bagi siswa untuk menyerap konsep bilangan cacah melalui interaksi langsung dan konkret.

Data observasi mengonfirmasi bahwa kompetensi pedagogik guru naik dari 95,4% di sesi awal menjadi 97,7% di sesi akhir, dengan rata-rata 96,5%. Keterlibatan peserta didik juga bergerak searah, melonjak dari 95,4% ke 97,7% dengan rerata 96,5%. Angka-angka ini menegaskan bahwa kualitas interaksi belajar-mengajar di siklus II sudah tergolong sangat baik dan melampaui capaian siklus sebelumnya.

Kenaikan mutu perencanaan dan pelaksanaan ini secara langsung mendongkrak hasil ulangan siswa. Di sesi pertama, skor pengetahuan rata-rata mencapai 81,3 dan keterampilan 77,1, sehingga rerata gabungannya adalah 79,2. Pada sesi kedua, pengetahuan meningkat ke 86,2 dan keterampilan ke 82,9, sehingga rerata menjadi 84,6. Rata-rata keseluruhan untuk siklus II tercatat 81,9. Ini merupakan lonjakan yang cukup berarti dibanding siklus I, meskipun indikator keberhasilan penelitian secara utuh masih perlu dikejar.

Tabel 3.2 Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus II

Hasil Pengamatan	Siklus II						Rata-Rata
	Pertemuan I			Pertemuan II			
Modul Ajar	97,2%			97,2%			97,2%
Aspek Guru	95,4%			97,7%			96,5%
Aspek Peserta Didik	95,4%			97,7%			96,5%
Hasil Belajar	(P)	(K)	(P) (K)	(P)	(K)	(P) (K)	Rata-Rata Hasil Belajar
	81,3	77,1	79,2	86,2	82,9	84,6	

3. Siklus III

Siklus ketiga dihadirkan sebagai ajang penyempurnaan final berdasarkan catatan evaluasi dari dua putaran sebelumnya. Akumulasi perbaikan bertahap melahirkan perencanaan yang sangat matang. Modul ajar kini terintegrasi penuh dengan komponen pembelajaran yang komprehensif, selaras dengan karakteristik Make A Match dan pendekatan Deep Learning. Sistematis kegiatan disusun secara apik dengan melibatkan peran aktif siswa, menciptakan suasana belajar

yang interaktif dan sarat makna. Penilaian modul ajar di siklus ini mencapai rata-rata 97,2% dalam klasifikasi Sangat Baik.

Dari sisi implementasi, siklus III menampilkan hasil yang memuaskan. Guru mampu merealisasikan semua fase Make A Match secara konsisten dan taat pada rancangan. Manajemen kelas berjalan efektif, pendampingan tersebar merata, dan atmosfer belajar terasa lebih dinamis, menggembirakan, serta kolaboratif. Antusiasme siswa tampak membubung tinggi saat berburu pasangan kartu, mereka aktif berdialog dalam diskusi, dan kepercayaan diri untuk mengutarakan pendapat semakin terasah. Kemampuan berkolaborasi dan merumuskan simpulan secara mandiri juga menunjukkan kemajuan pesat.

Hasil observasi memperlihatkan bahwa baik performa pendidik maupun partisipasi siswa sama-sama menginjak angka 97,7% dengan kualifikasi Sangat Baik. Ini menandakan bahwa keseluruhan rangkaian pembelajaran telah berjalan mulus sesuai rencana dan optimal dalam menggali potensi peserta didik.

Peningkatan kualitas proses yang berkelanjutan ini berbuah pada

prestasi akademik yang gemilang. Pada siklus III, rerata nilai pengetahuan membukukan 93,5 dan keterampilan 90,4, sehingga rata-rata hasil belajar keseluruhan mencapai 92 dengan predikat Sangat Baik. Temuan ini secara konklusif membuktikan bahwa penerapan model kooperatif Make A Match mampu mengangkat hasil belajar siswa kelas V SDN 05 V Koto Kampung Dalam pada topik bilangan cacah.

Mengingat seluruh tolok ukur keberhasilan penelitian telah terlampaui di siklus III, maka tindakan penelitian dinyatakan tuntas dan dihentikan pada tahap ini.

Tabel 3.3 Rekapitulasi Hasil
Penelitian Siklus III

Hasil Pengamatan	Siklus III		
	Persentase Rata-Rata		
Modul Ajar	97,2%		
Aspek Guru	97,7%		
Aspek Peserta Didik	97,7%		
Hasil Belajar	P	K	(P) (K)
	93,5	90,4	92

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan:

1. Rancangan pembelajaran yang mengimplementasikan model kooperatif tipe Make A Match

serta mengintegrasikan pendekatan Deep Learning menunjukkan progres yang konsisten dan terukur dari tahap awal hingga akhir. Kualitas perangkat ajar, yang menjadi indikator utama perencanaan, mengalami eskalasi berarti dari 88,9% pada permulaan siklus I hingga berhasil mencapai 97,2% pada puncak siklus III.

2. Dari sisi pelaksanaan di ruang kelas, terjadi akselerasi yang signifikan, baik yang tercermin pada kompetensi pedagogik pendidik maupun tingkat partisipasi aktif peserta didik. Skor capaian proses belajar mengajar berhasil ditingkatkan dari 86,4% di putaran pertama menjadi 97,7% di putaran terakhir. Hal ini secara kuat mengindikasikan bahwa pengelolaan kelas dan keterlibatan siswa semakin prima seiring berjalannya siklus.
3. Intervensi melalui model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match yang dipadukan dengan pendekatan Deep Learning terbukti efektif sebagai instrumen untuk mendongkrak prestasi akademik peserta didik, khususnya pada pokok bahasan

bilangan cacah. Rerata nilai keseluruhan siswa menunjukkan tren kenaikan yang tajam, bergerak dari 69,6 pada awal siklus pertama hingga akhirnya menyentuh angka 92 pada siklus ketiga. Capaian ini sekaligus mengonfirmasi bahwa seluruh indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian dapat terlampaui dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitra, R. (2021). Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 6(1), 8.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Febriani, E. S., Arobiah, D., Apriyani, A., Ramdhani, E., & Millah, A. S. (2023). Analisis data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Nurrisa, F., & Hermina, D. (2025). Pendekatan kualitatif dalam penelitian: Strategi, tahapan, dan analisis data. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* [E-ISSN: 3026-6629, 2(3), 793–800.
- Pangestuti, R., Salimi, M., & Sudarso, S. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman

Siswa Kelas V Pada Materi
Bilangan Hingga 100.000. *CaXra:*
Jurnal Pendidikan Sekolah
Dasar, 4(2), 89–98.
<https://doi.org/10.31980/caxra.v4i2.1167>

Rahmatina & Elisyani, R. (2021). Teori
dan Praktik Cooperative Learning
di SD. *Depok: PT Raja Grafindo*
Persada.

Salamah, B., & Sholihah, D. A. (2023).
Penerapan Model Problem-
Based Learning untuk
meningkatkan hasil belajar
Matematika pada siswa Kelas VI
Mi Ma'arif Jekeling. *Indonesian*
Journal of Elementary Education
and Teaching Innovation, 2(2),
87.
[https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(2\).87-94](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(2).87-94)