

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA DI SD NEGERI 1 SRI MULYA JAYA**

Ika Nurliana¹, Binti Khoiriyah², Pixyoriza³

¹²³PGSD FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Lampung

Alamat e-mail: nurlianaika428@gmail.com

ABSTRACT

Mathematics learning outcomes for Grade 3 students at SD Negeri 1 Sri Mulya Jaya remain low due to several factors, primarily the fact that teachers have not yet implemented learning models that actively engage students. The learning process remains teacher-centered, with the teacher dominating activities through the delivery of material and practice exercises. Consequently, teachers are required to implement more innovative, student-centered learning approaches. One such approach is the implementation of the "Make a Match" cooperative learning model. This study aims to improve Grade III student learning outcomes in mathematics at SD Negeri 1 Sri Mulya Jaya. The study employs the Classroom Action Research (CAR) method, conducted over two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 20 Grade 3 students at SD Negeri 1 Sri Mulya Jaya. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and learning outcome tests. Data analysis utilized a mixed-methods approach. The research results indicate that implementing the "Make a Match" cooperative learning model can improve Grade 3 students' mathematics learning outcomes at SD Negeri 1 Sri Mulya Jaya. Initial data from daily tests showed a mastery rate of 45% (9 students); this increased to 60% (12 students) in Cycle 1. In Cycle 2, there was a significant increase to 85% (17 students). The increase in mastery from Cycle 1 to Cycle 2 was 25%. Based on these findings, it can be concluded that the implementation of the "Make a Match" cooperative learning model is capable of improving student learning outcomes in mathematics at SD Negeri 1 Sri Mulya Jaya.

Keywords: Make a Match learning model, Mathematics, Learning outcomes.

ABSTRAK

Pembelajaran matematika kelas 3 SD Negeri 1 Sri Mulya Jaya masih menunjukkan hasil belajar yang rendah hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu guru belum menerapkan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga lebih mendominasi kegiatan pembelajaran melalui penyampaian materi dan latihan soal. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menerapkan pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa. Salah satunya dengan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 1 Sri Mulya Jaya. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan,

pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelas 3 di SD Negeri 1 Sri Mulya Jaya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan tes hasil belajar. Analisis data menggunakan metode campuran (*mixed method*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3 di SD Negeri 1 Sri Mulya Jaya. Data yang didapat di awal yaitu nilai ulangan harian siswa, siswa yang tuntas sebanyak 45% atau 9 siswa tuntas, kemudian mengalami peningkatan ketuntasan pada siklus 1 mencapai 60% atau 12 siswa tuntas. Pada siklus ke 2 mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 85% atau 17 siswa tuntas. Adapun peningkatan ketuntasan dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu 25 %. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 1 Sri Mulya Jaya.

Kata Kunci: Model pembelajaran *Make a Match*, Matematika, Hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hak setiap warga negara sebagaimana diatur dalam Pasal 31 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian, mengembangkan potensi diri, meningkatkan kecerdasan, serta membekali peserta didik dengan berbagai keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan masa depan. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang diterapkan di kelas, termasuk pada mata pelajaran matematika yang menjadi salah satu mata pelajaran dasar di sekolah

(Sukatin et al., 2022; Salsabila et al., 2024).

Matematika merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, dan pemecahan masalah siswa. Penguasaan konsep matematika sejak sekolah dasar menjadi fondasi bagi kemampuan berpikir ilmiah pada jenjang pendidikan berikutnya (Anggraini, 2021; Wardatunnissa et al., 2024). Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih menjadi tantangan bagi sebagian besar siswa sekolah dasar. Banyak siswa kurang tertarik mempelajari matematika serta mempertanyakan relevansi materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari

(Kurniani Ningsih et al., 2021; Rahman, 2021). Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh (Yogi Fernando et al., 2024).

Fenomena tersebut juga ditemukan di SD Negeri 1 Sri Mulya Jaya, khususnya pada siswa kelas III. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar siswa masih menunjukkan partisipasi belajar yang rendah, kurang fokus selama pembelajaran, serta enggan mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pendapat. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, sehingga kegiatan belajar lebih didominasi oleh penyampaian materi dan latihan soal. Pembelajaran yang bersifat satu arah menyebabkan kesempatan siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan membangun pemahamannya sendiri menjadi terbatas (Anggraini, 2021; Nurhayani et al., 2024).

Guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk mampu menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif, dan berpusat pada siswa sehingga mampu meningkatkan

keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pembelajaran hendaknya tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mampu memfasilitasi aktivitas belajar yang mendorong siswa untuk berpikir, berinteraksi, dan membangun pengalaman belajar yang bermakna (Lubis, 2020; Fikri et al., 2024). Dengan demikian, pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa (Rahman, 2021).

Hasil evaluasi awal pada mata pelajaran matematika di kelas III SD Negeri 1 Sri Mulya Jaya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Dari 20 siswa yang mengikuti evaluasi, hanya 9 siswa (45%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 11 siswa (55%) belum mencapai ketuntasan. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika sehingga diperlukan upaya perbaikan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di kelas (Kurniani Ningsih et al., 2021; Amin et al., 2020).

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi

permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Model pembelajaran ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan kemampuan bekerja sama, interaksi sosial, serta kecepatan berpikir melalui aktivitas mencari pasangan kartu yang sesuai. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga terdorong untuk memahami konsep secara aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Sumarni, 2021; Purnomo, 2021). Aktivitas belajar yang melibatkan kerja sama antarsiswa diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika sekaligus berdampak pada peningkatan hasil belajar (Halawa et al., 2022; Mastura et al., 2024).

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* didukung oleh teori pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Johnson yang menekankan pentingnya ketergantungan positif, kerja sama kelompok, tanggung jawab individu, dan keterampilan sosial dalam proses pembelajaran. Karakteristik tersebut

tercermin dalam aktivitas mencari dan mencocokkan pasangan kartu yang menuntut siswa untuk saling berinteraksi dan bekerja sama. Selain itu, teori konstruktivisme Piaget menjelaskan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Aktivitas dalam model *Make A Match* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengonstruksi sendiri pemahamannya melalui pengalaman belajar yang aktif. Dari sisi motivasi belajar, teori Self-Determination yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan menjelaskan bahwa aktivitas belajar yang menyenangkan, bermakna, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif akan meningkatkan motivasi intrinsik siswa sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar (Lubis, 2020; Sapmawati, 2021).

Berbagai penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* efektif meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Penelitian Putri dan Taufina (2020) menunjukkan bahwa model *Make A Match* memberikan

pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan tersebut diperkuat oleh Keincono dan Harjono (2023), Tong dan Tobe (2022), serta Sunedi (2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Selain itu, penelitian Bahri (2021) juga membuktikan bahwa penerapan model *Make A Match* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Berdasarkan fenomena tersebut, masih rendahnya hasil belajar matematika siswa menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 1 Sri Mulya Jaya pada materi bangun datar. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran matematika di sekolah dasar, tetapi juga memberikan kontribusi bagi

pengembangan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan berpusat pada siswa sebagai alternatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods (kualitatif dan kuantitatif) dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Menurut Arikunto (2019), Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran melalui tindakan yang dilaksanakan secara berulang dalam beberapa siklus yang meliputi tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SD Negeri 1 Sri Mulya Jaya, Kecamatan Seputih Surabaya, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang

berjumlah 20 siswa, terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik purposive sampling karena kelas III dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan (Sukmawati et al., 2025).

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, lembar kerja siswa (LKS), instrumen tes, serta perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran tersebut pada materi bangun datar. Selanjutnya, observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan pada setiap siklus sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika siswa kelas III pada materi bangun datar. Model *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang menggunakan kartu pertanyaan dan kartu jawaban untuk dicocokkan oleh siswa sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong kerja sama antarsiswa (Sumarni, 2021). Hasil belajar diukur melalui pencapaian kemampuan kognitif siswa setelah mengikuti proses pembelajaran (Rahman, 2021).

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan pembelajaran matematika. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama penerapan model pembelajaran. Tes diberikan dalam bentuk pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, nilai

siswa, serta dokumen pendukung lainnya (Prawiyogi et al., 2021).

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dan lembar dokumentasi. Sebelum digunakan, instrumen tes diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Point Biserial, sedangkan uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Selain itu, dilakukan analisis daya pembeda dan tingkat kesukaran soal untuk memastikan kualitas instrumen yang digunakan dalam penelitian (Ono, 2020; Rosita et al., 2021).

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif melalui perhitungan nilai hasil tes dan persentase ketuntasan belajar siswa berdasarkan KKTP yang ditetapkan sekolah, yaitu ≥ 70 . Sementara itu, data kualitatif dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Nurdewi, 2022). Hasil analisis dari kedua jenis data digunakan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila sekurang-kurangnya 80% siswa mencapai nilai ≥ 70 sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Apabila indikator tersebut belum tercapai pada satu siklus, maka tindakan diperbaiki dan dilanjutkan pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan penelitian terpenuhi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Sri Mulya Jaya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas III dengan indikator keberhasilan apabila minimal 80% siswa memperoleh nilai ≥ 70 sesuai KKTP.

1) Siklus 1

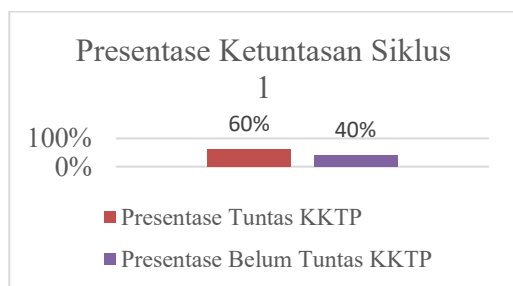
Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, kartu *Make A Match*, Lembar Kerja Siswa (LKS), instrumen tes, serta perangkat

evaluasi. Pelaksanaan dilakukan dalam dua kali pertemuan pembelajaran dan satu kali tes evaluasi. Pembelajaran menerapkan model *Make A Match*, di mana siswa mencari pasangan kartu soal dan jawaban, mempresentasikan hasilnya, serta mengerjakan LKS secara berkelompok.

Hasil evaluasi siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan kondisi awal, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Tabel 1. Nilai Tes Siklus 1

No	Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Tuntas	12 (Siswa)	60%
2.	Tidak Tuntas	8 (Siswa)	40%



Gambar 1. Presentase Siklus 1

Hasil refleksi menunjukkan bahwa sebagian siswa masih kurang aktif, kerja sama kelompok belum optimal, dan masih terdapat siswa yang belum mencapai KKTP. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada

siklus II dengan meningkatkan motivasi belajar, memberikan bimbingan yang lebih intensif, serta memperkuat keterlibatan siswa dalam kegiatan *Make A Match*.

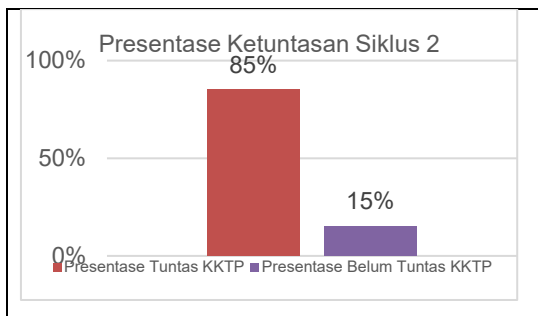
2) Siklus II

Perencanaan pada siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi siklus I dengan melakukan penyempurnaan modul ajar, penggunaan kartu *Make A Match* yang lebih menarik, penguatan aktivitas kelompok, dan penyusunan instrumen evaluasi yang lebih baik. Pelaksanaan pembelajaran tetap menggunakan model *Make A Match*, namun guru lebih aktif membimbing diskusi, memotivasi siswa, dan memberikan penguatan materi.

Hasil evaluasi pada siklus II menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar yang signifikan.

Tabel 2. Nilai Tes Siklus 2

No	Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Tuntas	17 (Siswa)	85%
2.	Tidak Tuntas	3 (Siswa)	15%



Gambar 2. Presentase Siklus 2

Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena sebanyak 85% siswa memperoleh nilai ≥ 70 . Oleh karena itu, penelitian dihentikan pada siklus II.

Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Sri Mulya Jaya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III pada materi bangun datar. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase ketuntasan belajar siswa yang mengalami kenaikan secara bertahap, yaitu dari kondisi awal sebesar 45%, meningkat menjadi 60% pada siklus I, dan mencapai 85% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena lebih dari 80% siswa memperoleh nilai sesuai Kriteria

Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu ≥ 70 .

Pada siklus I, penerapan model *Make A Match* mulai memberikan perubahan terhadap proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang didominasi metode ceramah. Kegiatan mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban mendorong siswa untuk bergerak aktif, berinteraksi dengan teman, serta berdiskusi dalam memahami konsep bangun datar. Namun demikian, hasil belajar pada siklus I belum optimal karena hanya 12 siswa (60%) yang mencapai ketuntasan. Berdasarkan hasil observasi, masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri, belum aktif bertanya, dan belum terbiasa bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, sebagian siswa masih mengalami kesulitan memahami aturan permainan sehingga waktu pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal.

Hasil refleksi pada siklus I kemudian menjadi dasar perbaikan pada siklus II. Guru memberikan motivasi yang lebih kuat pada awal pembelajaran, memperjelas langkah-langkah pelaksanaan *Make A Match*, memberikan bimbingan secara lebih

intensif kepada siswa yang mengalami kesulitan, serta meningkatkan aktivitas diskusi kelompok. Perbaikan tersebut berdampak positif terhadap keterlibatan siswa selama pembelajaran. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam mencari pasangan kartu, lebih aktif berdiskusi, serta lebih berani menyampaikan jawaban di depan kelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan partisipasi siswa secara aktif.

Peningkatan aktivitas belajar pada siklus II berpengaruh langsung terhadap hasil belajar siswa. Persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 85% atau sebanyak 17 siswa telah mencapai nilai di atas KKTP, sedangkan hanya 3 siswa (15%) yang belum tuntas. Dibandingkan dengan siklus I, terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 25%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar.

Keberhasilan model pembelajaran *Make A Match* tidak terlepas dari karakteristik model yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas yang menyenangkan. Proses mencari pasangan kartu mendorong siswa untuk berpikir cepat, mengingat konsep yang telah dipelajari, serta bekerja sama dengan teman dalam menemukan jawaban yang benar. Aktivitas tersebut membuat siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar secara langsung. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, interaksi sosial, dan diskusi kelompok terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar serta mengurangi kejenuhan siswa selama mengikuti pembelajaran matematika.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Johnson yang menekankan pentingnya kerja sama, ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interaksi tatap muka, dan keterampilan sosial dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui model *Make A Match*, siswa saling membantu menemukan pasangan kartu, berdiskusi mengenai

jawaban, serta menyampaikan hasil diskusi kepada teman-temannya. Aktivitas tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama antarsiswa.

Hasil penelitian ini juga mendukung teori konstruktivisme Piaget yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar secara aktif. Dalam penelitian ini siswa memperoleh pengalaman langsung melalui kegiatan mencari pasangan kartu, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil temuannya. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal konsep bangun datar, tetapi mampu memahami karakteristik setiap bangun melalui proses pembelajaran yang bermakna.

Selain itu, hasil penelitian ini sesuai dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan yang menjelaskan bahwa aktivitas belajar yang menarik, menyenangkan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dapat meningkatkan motivasi intrinsik. Selama penerapan model *Make A Match*, siswa menunjukkan

antusiasme yang tinggi karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa lebih fokus mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian Danil (2022) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa model *Make A Match* efektif diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar karena mampu meningkatkan keaktifan siswa, memperbaiki proses pembelajaran, serta meningkatkan ketuntasan hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut dapat dipahami bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran, tetapi juga oleh kualitas pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus. Perbaikan yang dilakukan melalui refleksi memberikan kesempatan kepada guru untuk mengevaluasi kekurangan pada siklus sebelumnya sehingga pembelajaran pada siklus

berikutnya menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika di sekolah dasar karena mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, kolaboratif, serta meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Tindakan kelas dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan penerapan model Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika kelas III SD Negeri 1 Sri Mulya Jaya Tahun Pelajaran 2025/2026 dengan Tingkat ketuntasan pada siklus I sebanyak 60% dengan 12 siswa tuntas dan pada siklus II sebanyak 85% dengan 17 siswa tuntas. Adapun peningkatan ketuntasan dari siklus I ke siklus II sebesar 25%. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SD Negeri 1 Sri Mulya Jaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Rev. ed.). Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta.
- Amin, M. K., Isnani, I., & Paridjo. (2020). Meta analisis pengaruh cooperative learning terhadap prestasi belajar matematika. *PRISMA*, 9(2), 221-233.
- Anggraini, Y. (2021). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2415-2422.
- Bahri, S. (2021). Peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan model *Make A Match* materi mengenal malaikat Allah dan tugasnya kelas IV SDN Muka Sungai Kuruk Seruway. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 120-126.
- Fikri, M., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2024). Analisis penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* dalam meningkatkan hasil belajar pada kelas tinggi sekolah dasar. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2228-2234.
- Halawa, A., Telaumbanua, A., & Zebua, Y. (2022). Penerapan model pembelajaran *cooperative*

- learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 582-589.
- Keincono, M. R., & Harjono, N. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1190-1197.
- Kurniani Ningsih, S., Amaliyah, A., (2021). Analisis kesulitan belajar matematika pada siswa kelas II sekolah dasar. *Berajah Journal*, 2(1), 44-48.
- Lubis, A. H. (2020). Upaya peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui model *cooperative learning* tipe *Numbered Heads Together*. *Forum Paedagogik*, 11(2), 127-143.
- Mastura, V., Arjudin, A., & Fauzi, A. (2024). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 1 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2302-2310.
- Nurdewi, N. (2022). Implementasi personal branding Smart ASN perwujudan bangga melayani di Provinsi Maluku Utara. *Sentri: Jurnal Riset Ilmiah*, 1(2), 297-303.
- Nurhayani, . (2024). Strategi belajar mengajar. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 255-266.
- Ono, S. (2020). Uji validitas dan reliabilitas alat ukur *SG Posture Evaluation*. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55-61.
- Prawiyogi, A. G., Sadih, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan media *Big Book* untuk menumbuhkan minat membaca di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446-452.
- Purnomo, C. (2021). Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar. *Journal of Education and Religious Studies*, 1(2), 53-57.
- Putri, E. N. D., & Taufina. (2020). Pengaruh model kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 617-623.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, 289-302.
- Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). Uji validitas dan reliabilitas kuesioner perilaku prososial. *FOKUS (Kajian Bimbingan &*

- Konseling dalam Pendidikan*), 4(4), 279-284.
- Salsabila, . (2024). Konsep dasar belajar dan pembelajaran dalam pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 4(2), 100-110.
- Sapmawati, T. (2021). Penerapan model pembelajaran *cooperative learning* untuk meningkatkan keaktifan siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 1(1), 42-45.
- Sukatin, Nuri, L., Naddir, M. Y., Sari, S. N. I., & Y, W. I. (2022). Teori belajar dan strategi pembelajaran. *Journal of Social Research*, 1(8), 916-921.
- Sukmawati, H., Intiana, S. R. H., . (2025). Pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Wordwall* terhadap pemahaman konsep IPA siswa. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 197-205.
- Sumarni, S. (2021). Model pembelajaran *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar penyesuaian diri dengan lingkungan pada siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 39-44.
- Sunedi, D. P. O. (2023). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD. *Journal of Education Action Research*, 7(2), 237-242.
- Tong, J., & Tobe, A. A. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III di SD Muhammadiyah 2 Kupang. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(1), 263-269.
- Wardatunnissa, Y., Suryaningsih, S., . (2024). Dampak pembelajaran matematika berbasis kolaboratif terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa SD di Lambitu. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1-6.
- Yogi Fernando, Andriani, P., . (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68.