PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* PADA SISWA KELAS IV SDN DUKUH KUPANG V SURABAYA

Bisma Nurillah Manahim[1], Anik Kirana[2], Siti Juwariyah[3]
[1,2]Pendidikan Profesi Guru, Universitas Wijaya Kusuma, Surabaya, Indonesia
[3]SDN Dukuh Kupang V, Surabaya, Indonesia
peserta.38651@ppg.belajar.id[1], anikkirana_fbs@uwks.ac.id[2],
sitijuwariyah88@guru.sd.belajar.id[3]

ABSTRACT

This classroom action research aimed to improve mathematics learning outcomes regarding division operations through the application of the "Make a Match" cooperative learning model for fourth-grade students at SDN Dukuh Kupang V Surabaya. The study employed the Kemmis and McTaggart model, comprising the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research was conducted through a pre-action phase and two cycles, involving 28 students as research subjects. Data were collected via learning outcome tests, observations of student activity and model implementation, documentation, and reflection notes. The data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques. Learning mastery was determined using a Learning Objective Achievement Criterion (KKTP) of 75, with classical mastery targeted at a minimum of 85%. The results showed that classical learning mastery increased from 35.71% (10 of 28 students) in the pre-action phase to 67.86% (19 students) in Cycle I and 85.71% (24 students) in Cycle II. Thus, the classical mastery target was achieved in Cycle II. Furthermore, student activity increased from 70.87% in Cycle I to 87.17% in Cycle II, while implementation of the learning model improved from 75.20% to 91.00%. These findings indicate that implementing the "Make a Match" cooperative learning model through matching question and answer cards, verifying pairs, discussing, and presenting results can support learning mastery in division operations.

Keywords: Classroom Action Research, Division Operations, Learning Outcomes, Make A Match, Mathematics

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi operasi hitung pembagian melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Penelitian menggunakan model *Kemmis* dan *McTaggart* yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan melalui tahap pra-tindakan dan dua siklus dengan melibatkan 28 siswa sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa, observasi keterlaksanaan model pembelajaran, dokumentasi, dan catatan refleksi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Ketuntasan hasil belajar ditetapkan berdasarkan Kriteria Ketercapaian

Tujuan Pembelajaran (KKTP) 75 dengan target ketuntasan klasikal minimal 85%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal meningkat dari 35,71% atau 10 dari 28 siswa pada pra-tindakan menjadi 67,86% atau 19 siswa pada Siklus I dan 85,71% atau 24 siswa pada Siklus II. Dengan demikian, target ketuntasan klasikal tercapai pada Siklus II. Selain itu, aktivitas siswa meningkat dari 70,87% pada Siklus I menjadi 87,17% pada Siklus II, sedangkan keterlaksanaan model pembelajaran meningkat dari 75,20% menjadi 91,00%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* melalui kegiatan mencocokkan kartu soal dan jawaban, memverifikasi pasangan, berdiskusi, serta mempresentasikan hasil dapat mendukung peningkatan ketuntasan hasil belajar operasi hitung pembagian.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Make A Match*, Matematika, Operasi Pembagian, Penelitian Tindakan Kelas

A. Pendahuluan

Matematika di sekolah dasar berperan dalam membangun kemampuan bernalar, mengenali hubungan antarkuantitas, dan memecahkan masalah. Penguasaan operasi bilangan menjadi fondasi bagi topik matematika berikutnya. Apabila pemahaman terhadap operasi dasar belum stabil, siswa dapat mengalami kesulitan saat menghadapi soal yang menuntut representasi, penalaran, dan penerapan konsep dalam konteks kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran operasi hitung perlu memadukan pemaknaan konsep dengan latihan prosedural yang akurat.

Operasi pembagian menuntut keterhubungan antara makna dan prosedur. Siswa perlu memahami pembagian sebagai kegiatan membagi sama rata maupun menentukan banyak kelompok dengan ukuran tertentu. Pada jenjang sekolah dasar, kesulitan pembagian dapat muncul dalam pemilihan operasi, ketelitian menghitung, dan penafsiran soal cerita. Sihombing et al. (2023) menemukan kesulitan peserta didik pada materi perkalian dan pembagian, sedangkan Maulidi & Yuhana (2024) mengidentifikasi miskonsepsi konsep, sistematis, dan hitung pada pembagian kelas IV. Temuan tersebut menegaskan perlunya pembelajaran yang menyediakan representasi, latihan, umpan balik, dan kesempatan menjelaskan alasan matematis.

Operasi hitung pembagian bilangan cacah merupakan salah satu materi penting yang harus dikuasai siswa kelas IV sekolah dasar. Penguasaan materi ini tidak hanya mencakup kemampuan menentukan hasil

pembagian, tetapi juga memahami pembagian sebagai pengurangan berulang dan pembagian sama rata, menganalisis soal cerita, serta memeriksa ketepatan proses penyelesaian.

Berdasarkan asesmen awal, hanya 10 dari 28 siswa (35,71%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 75. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan pada materi operasi hitung pembagian. Oleh karena itu, model kooperatif tipe *Make a Match* dipilih sebagai tindakan perbaikan karena mampu memadukan pemahaman konsep, latihan berhitung, interaksi antarsiswa, pemberian umpan balik, dan komunikasi matematis melalui pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Pembelajaran kooperatif menempatkan interaksi antarsiswa sebagai bagian dari proses membangun pemahaman. Meta-analisis dalam (Talkhan et al., 2025) menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memberi pengaruh positif terhadap pencapaian matematika siswa sekolah dasar, terutama ketika struktur tugas dan tanggung jawab individu dirancang dengan jelas. Dalam konteks pembagian, interaksi pasangan dapat membantu siswa membandingkan strategi, menjelaskan alasan jawaban, dan memperoleh umpan balik langsung.

Make a Match merupakan model kooperatif yang mengarahkan siswa mencari pasangan antara dua kartu yang saling berhubungan. Pada pembelajaran matematika, kartu dapat berupa soal dan jawaban sehingga siswa perlu membaca, menghitung, mencari pasangan, lalu memverifikasi kecocokannya. Setiyawan (2022) menekankan penggunaan kartu soal-jawaban dan batas waktu dalam pelaksanaan *Make a Match*, sedangkan Sucahyo (2022) menunjukkan bahwa struktur pencocokan dapat mendorong keterlibatan belajar. Agar tidak berhenti sebagai permainan, proses pencocokan perlu diikuti penjelasan matematis, pencatatan pada LKPD, dan penguatan guru.

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan menunjukkan kecenderungan temuan yang konsisten. Kencono & Harjono (2023) mengemukakan bahwa penerapan model *Make a Match* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika melalui penelitian tindakan kelas. Sedangkan Sunedi (2023)

menemukan peningkatan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV. Temuan (Rahmasari & Nuriadin, 2022), (Anggriyani et al., 2024), serta (Hastuti et al., 2024) juga menunjukkan bahwa *Make a Match* memberikan manfaat positif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Hasil-hasil tersebut diperkuat oleh tinjauan sistematis Savitriana et al. (2025) yang menyimpulkan bahwa penerapan *Make a Match* berkaitan dengan peningkatan motivasi, partisipasi aktif, dan capaian akademik siswa.

Meskipun demikian, keberhasilan *Make a Match* dipengaruhi oleh kualitas implementasi. Aktivitas permainan yang tidak disertai verifikasi dapat mengalihkan perhatian siswa dari konsep menuju sekadar kecepatan menemukan pasangan. Bang et al. (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran matematika berbasis permainan lebih bermanfaat ketika menyediakan dukungan yang adaptif dan umpan balik, sedangkan (Alt, 2023) menekankan pentingnya desain aktivitas yang tetap berpusat pada masalah matematis. Prinsip tersebut diterapkan melalui pemeriksaan hasil, diskusi pasangan, LKPD, dan presentasi proses penyelesaian.

Tindakan menggunakan dua jenis kartu, yaitu kartu soal pembagian dan kartu jawaban. Setiap siswa terlebih dahulu memahami isi kartu secara mandiri, kemudian mencari pasangan dalam batas waktu tertentu. Pasangan yang terbentuk memeriksa perhitungan, mendiskusikan langkah penyelesaian, mengerjakan LKPD, dan mempresentasikan hasil. Rangkaian ini menggabungkan tanggung jawab individual dengan interaksi kooperatif serta menjadikan pencocokan kartu sebagai mekanisme latihan dan umpan balik.

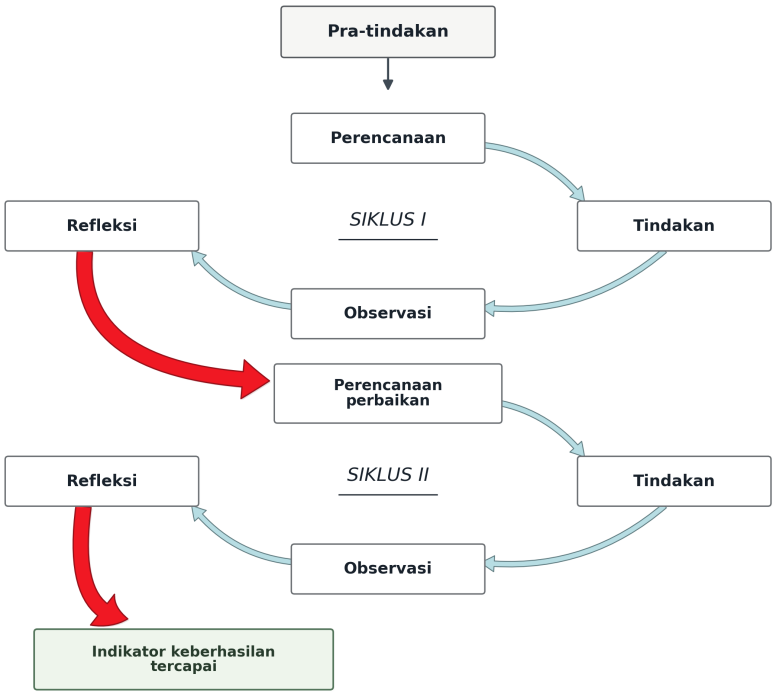
Research gap terletak pada terbatasnya laporan PTK yang secara khusus memadukan *Make a Match* dengan operasi pembagian bilangan cacah kelas IV melalui rangkaian memahami kartu, mencari pasangan, memverifikasi jawaban, berdiskusi, mempresentasikan proses, dan memperbaiki tindakan berdasarkan refleksi siklus. Kebaruan praktis penelitian ini terdapat pada kewajiban kedua anggota pasangan menjelaskan alasan kecocokan kartu sehingga aktivitas tidak hanya menilai ketepatan hasil, tetapi juga proses berpikir.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar matematika pada materi

operasi hitung pembagian melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Penerapan model tersebut diarahkan untuk memperkuat pemahaman konsep pembagian, meningkatkan ketepatan perhitungan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model *Kemmis* dan McTaggart yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan dan observasi berlangsung bersamaan, sedangkan hasil refleksi menjadi dasar perbaikan siklus berikutnya (Machali, 2022). Penelitian mencakup pra-tindakan dan dua siklus untuk meningkatkan hasil belajar operasi hitung pembagian bilangan cacah sampai 100 melalui model kooperatif tipe *Make a Match*.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan McTaggart
Sumber: Diadaptasi dari Machali (2022)

Penelitian dilaksanakan mulai 28 Agustus 2026 pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027 di kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya dengan melibatkan 28 siswa. Peneliti bertindak sebagai pelaksana pembelajaran dan guru sejawat sebagai pengamat. Setiap siklus

terdiri atas dua pertemuan berdurasi 2 × 35 menit. Pembelajaran mengacu pada Rancangan Pembelajaran Mendalam (RPM) dengan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.

Pra-tindakan dilakukan melalui tes awal untuk mengidentifikasi kemampuan siswa. Perencanaan mencakup penyiapan RPM, video pembelajaran, kartu soal–jawaban, LKPD, tes, dan lembar observasi. Tindakan meliputi penyampaian materi, pembagian kartu kepada 14 pemegang soal dan 14 pemegang jawaban, pencarian pasangan, diskusi LKPD, presentasi dan verifikasi, serta evaluasi individual. Refleksi Siklus I menjadi dasar perbaikan Siklus II berupa pemberian contoh, pengaturan waktu, bantuan bertahap, dan kewajiban kedua anggota pasangan menjelaskan penyelesaian.

Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dokumentasi, dan catatan refleksi. Tes terdiri atas 10 butir yang mencakup pemahaman konsep, penerapan operasi, dan analisis masalah pembagian. Nilai individual merupakan jumlah skor setiap butir pada skala 0–100. Observasi aktivitas menggunakan delapan indikator berskala 1–4, sedangkan keterlaksanaan model mencakup lima aspek dengan masing-masing 20 butir berskala 1–5.

Data kuantitatif hasil belajar dianalisis berdasarkan ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal. Siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥75 sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus $P = (n/N) \times 100\%$, dengan N sebagai jumlah peserta tes dan n sebagai jumlah siswa yang mencapai KKTP. Persentase observasi dihitung dari jumlah skor yang diperoleh dibagi skor maksimum, kemudian dikalikan 100%; skor maksimum aktivitas adalah 896 dan keterlaksanaan 500 per siklus. Pembulatan dilakukan pada hasil akhir menjadi dua desimal. Data kualitatif ditelaah dengan memilah dan menyajikan temuan observasi serta refleksi sebagai dasar perbaikan tindakan.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan berdasarkan ketuntasan klasikal sekurang-kurangnya 85% siswa mencapai KKTP 75. Pada jumlah 28 siswa, target tersebut setara dengan minimal 24 siswa memperoleh nilai ≥75.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kondisi Pra-Tindakan

Pada pra-tindakan, sebanyak 10 dari 28 siswa mencapai KKTP 75, sedangkan 18 siswa belum tuntas. Ketuntasan klasikal berada pada 35,71%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa target ketuntasan klasikal 85% belum tercapai sehingga diperlukan tindakan yang memberi kesempatan latihan, umpan balik, dan interaksi untuk memeriksa ketepatan proses pembagian.

Catatan awal yang dilaporkan mengidentifikasi kesulitan berupa ketidaktelitian menghitung, kekeliruan menafsirkan soal, dan lemahnya hubungan antara konsep membagi sama rata dengan bentuk simbolik. Pola tersebut selaras dengan temuan Sihombing et al. (2023) mengenai kesulitan siswa pada perkalian dan pembagian serta temuan Maulidi & Yuhana (2024) mengenai miskonsepsi konsep, sistematis, dan hitung. Oleh karena itu, Siklus I diarahkan agar siswa tidak hanya menemukan kartu yang cocok, tetapi juga menjelaskan alasan matematisnya.

Pelaksanaan dan Hasil Siklus I

Pada Siklus I, guru menerapkan *Make a Match* sesuai sintaks yang direncanakan. Siswa menerima kartu soal atau kartu jawaban, memahami isi kartu, lalu bergerak mencari pasangan. Setelah pasangan terbentuk, siswa memeriksa perhitungan dan mengerjakan LKPD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai terlibat aktif, tetapi beberapa siswa membutuhkan waktu lama untuk menemukan pasangan dan masih mengikuti jawaban temannya tanpa mampu menjelaskan proses perhitungan.

Hasil tes Siklus I menunjukkan bahwa 19 dari 28 siswa mencapai KKTP 75 dan 9 siswa belum tuntas, sehingga ketuntasan klasikal mencapai 67,86%. Dibandingkan pra-tindakan, ketuntasan bertambah 32,14 poin persentase. Meskipun terjadi peningkatan, target ketuntasan klasikal minimal 85% belum tercapai sehingga tindakan dilanjutkan ke Siklus II.

Aktivitas siswa pada Siklus I mencapai 70,87%, berdasarkan skor 635 dari maksimum 896. Indikator tertinggi terdapat pada pengerjaan LKPD (76,79%) dan pencarian pasangan (75,89%), sedangkan pemberian

tanggapan (65,18%) serta penyampaian hasil diskusi (66,07%) memperoleh persentase lebih rendah. Keterlaksanaan model mencapai 75,20%; persiapan dan pembagian kartu memperoleh 80,00%, sedangkan presentasi dan verifikasi memperoleh 70,00%.

Refleksi Siklus I menghasilkan empat perbaikan: guru mencontohkan kembali hubungan soal dan jawaban, memberi batas waktu yang lebih terstruktur, memberikan *scaffolding* kepada siswa yang belum tuntas, serta mewajibkan kedua anggota pasangan menjelaskan proses. Perbaikan ini mengikuti prinsip bahwa aktivitas berbasis permainan perlu menyediakan dukungan dan umpan balik yang jelas agar tindakan tetap terarah pada tujuan matematika (Alt, 2023; Bang *et al.*, 2023).

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Berdasarkan KKTP 75

Tahap	N	Tuntas (≥75)	Belum Tuntas (<75)	Ketuntasan (%)	Target (%)	Status
Pra-Tindakan	28	10	18	35,71%	≥85%	Belum tercapai
Siklus I	28	19	9	67,86%	≥85%	Belum tercapai
Siklus II	28	24	4	85,71%	≥85%	Tercapai

Perbaikan dan Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan dengan menindaklanjuti refleksi sebelumnya. Guru menguatkan konsep pembagian sebagai pengurangan berulang dan membagi sama rata, memperjelas aturan, mengatur waktu pencarian pasangan, serta memberi perhatian lebih kepada siswa yang belum tuntas. Setiap pasangan tidak hanya mencari kecocokan kartu, tetapi juga menyiapkan penjelasan yang dapat dipertanggungjawabkan.

Hasil evaluasi Siklus II menunjukkan bahwa 24 dari 28 siswa mencapai KKTP 75, sedangkan 4 siswa belum tuntas. Ketuntasan klasikal mencapai 85,71%. Dibandingkan Siklus I, ketuntasan meningkat 17,86 poin persentase, dan dibandingkan pra-tindakan meningkat 50,00 poin persentase. Dengan pencapaian 85,71%, indikator keberhasilan berupa ketuntasan klasikal minimal 85% telah tercapai pada Siklus II.

Aktivitas siswa meningkat dari 70,87% pada Siklus I menjadi 87,17% pada Siklus II. Skor mentah Siklus II adalah 781 dari maksimum 896. Peningkatan berdasarkan proporsi sebelum pembulatan adalah 16,29 poin persentase. Seluruh indikator meningkat, termasuk pencarian pasangan (91,96%), pengerjaan LKPD (91,07%), diskusi (89,29%), ketepatan menghitung (84,82%), penyampaian hasil diskusi (83,93%), dan pemberian tanggapan (82,14%).

Keterlaksanaan model meningkat dari 75,20% pada Siklus I menjadi 91,00% pada Siklus II, atau sebesar 15,80 poin persentase. Rinciannya disajikan pada Tabel 3. Perubahan skor tersebut menunjukkan meningkatnya keterlaksanaan aspek yang diamati setelah perbaikan prosedur.

Tabel 2. Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II

No.	Indikator Aktivitas	Siklus I	Siklus II
1	Memperhatikan penjelasan guru	72,32%	88,39%
2	Memahami kartu soal/jawaban	68,75%	85,71%
3	Aktif mencari pasangan kartu	75,89%	91,96%
4	Berdiskusi dengan pasangan	74,11%	89,29%
5	Menghitung pembagian dengan tepat	67,86%	84,82%
6	Mengerjakan LKPD	76,79%	91,07%
7	Menyampaikan hasil diskusi	66,07%	83,93%
8	Memberikan tanggapan	65,18%	82,14%

Tabel 3. Keterlaksanaan Model Kooperatif Tipe *Make a Match*

No.	Tahap/Sintaks	Siklus I	Siklus II
1	Penyampaian materi	78%	92%
2	Persiapan dan pembagian kartu	80%	94%

3	Mencari pasangan dan mencocokkan	72%	90%
4	Presentasi dan verifikasi	70%	88%
5	Evaluasi dan refleksi	76%	91%

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar dalam penelitian tindakan kelas ini sejalan dengan karakter *Make a Match* yang menuntut siswa memproses informasi sebelum bertindak. Pemegang kartu soal menghitung hasil pembagian, sedangkan pemegang kartu jawaban memperkirakan soal yang sesuai. Setelah pasangan terbentuk, verifikasi menambahkan kontrol terhadap kemungkinan jawaban keliru. Struktur ini membuat kartu berfungsi sebagai media latihan, bukan sekadar alat permainan.

Peningkatan ketuntasan klasikal dari 35,71% pada pra-tindakan menjadi 67,86% pada Siklus I menunjukkan bertambahnya jumlah siswa yang mampu mencapai KKTP 75 setelah memperoleh kesempatan membaca, menghitung, bergerak, dan berkomunikasi selama pembelajaran. Pola tersebut sejalan dengan PTK Kencono & Harjono (2023) dan Sunedi (2023) yang melaporkan peningkatan hasil atau aktivitas setelah penerapan *Make a Match*. Temuan Setiyawan (2022) serta Rahmasari & Nuriadin (2022) juga menunjukkan bahwa pencocokan kartu dapat mendukung latihan matematika ketika aturan dan tujuan akademiknya jelas.

Perbaikan Siklus II menunjukkan pentingnya *scaffolding* dan umpan balik. Ketika guru memberi contoh, memperjelas waktu, dan meminta kedua siswa menjelaskan proses, permainan menjadi lebih terarah pada tujuan akademik. Temuan Alt (2023) dan Bang *et al.* (2023) menegaskan bahwa manfaat aktivitas berbasis permainan dipengaruhi oleh desain tugas, dukungan, dan *feedback*. Dalam tindakan ini, *feedback* muncul ketika pasangan memeriksa jawaban, menerima tanggapan kelas, dan memperoleh penguatan guru.

Empat siswa pada Siklus II masih memperoleh nilai di bawah 75. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pencapaian ketuntasan klasikal tidak menghapus kebutuhan remedial indi-

vidual. Siswa dapat memiliki kecepatan berhitung, pemahaman simbol, dan kemampuan menafsirkan soal yang berbeda. Temuan Maulidi & Yuhana (2024) memperlihatkan bahwa miskonsepsi pembagian dapat berbentuk konsep, langkah sistematis, maupun hitung; karena itu, remedial perlu disesuaikan dengan jenis kesulitan siswa.

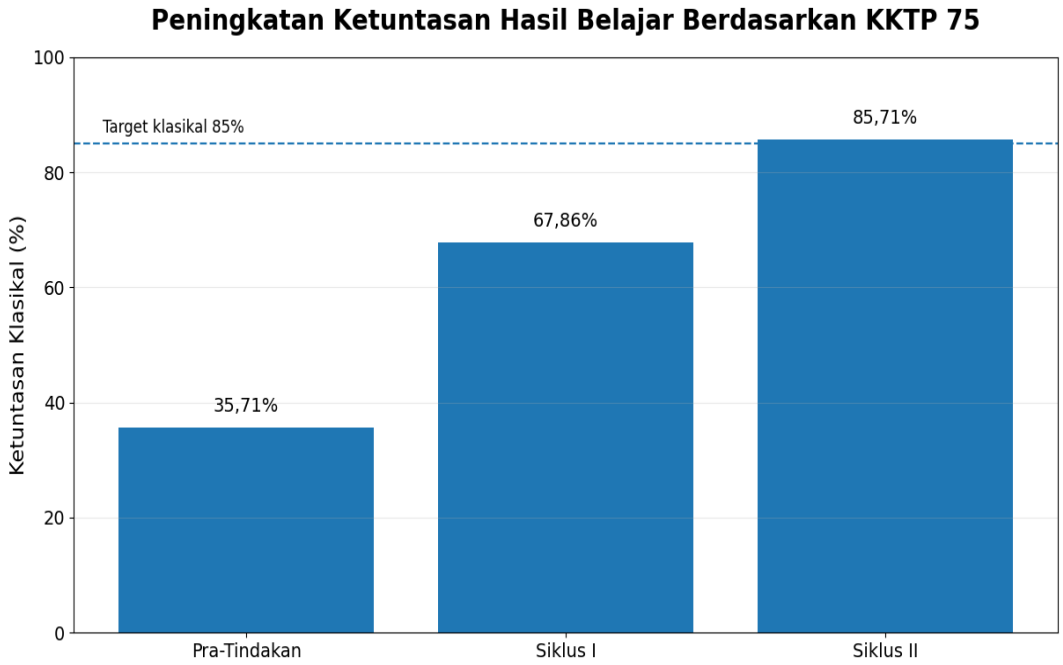
Dari perspektif kooperatif, pasangan kartu membentuk unit interaksi kecil yang memungkinkan siswa saling membantu. Namun, manfaat kooperatif berkurang ketika satu siswa hanya mengikuti jawaban pasangannya. Kewajiban kedua anggota menjelaskan proses merupakan bentuk tanggung jawab individual. Hal ini sejalan dengan meta-analisis (Talkhan et al., 2025) tentang pentingnya struktur interaksi dalam pembelajaran kooperatif serta tinjauan (Savitriana et al., 2025) mengenai peningkatan partisipasi aktif melalui *Make a Match*.

Unsur menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan, tetapi harus tetap seimbang dengan refleksi dan kerja matematis. Dondio et al. (2023) menunjukkan bahwa permainan dapat berkontribusi pada pengurangan kecemasan matematika, sementara (Murtagh et al., 2022) mengemukakan hubungan positif antara pembelajaran berbasis bermain dan performa matematika siswa sekolah dasar. Pada penelitian ini, unsur bermain berada pada pencarian pasangan, sedangkan verifikasi, LKPD, dan presentasi menjaga fokus akademik.

Walaupun data menunjukkan pola peningkatan antarsiklus, PTK satu kelas tidak dapat digunakan untuk mengestimasi efek kausal *Make a Match* secara luas. Penguatan guru, pengulangan materi, latihan tambahan, waktu belajar, dan pengalaman siswa dari siklus sebelumnya juga dapat berkontribusi terhadap perubahan. Oleh karena itu, hasil lebih tepat ditafsirkan sebagai indikator perbaikan praktik kelas, bukan sebagai bukti bahwa satu model menjadi satu-satunya penyebab peningkatan.

Keterbatasan utama penelitian ini terletak pada penggunaan subjek yang hanya melibatkan satu kelas, cakupan materi yang terbatas pada operasi hitung pembagian, serta tidak adanya kelompok pembanding. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan subjek yang lebih luas dari beberapa kelas atau sekolah,

mengembangkan penerapan model pada materi Matematika yang beragam, serta menggunakan kelompok pembanding melalui desain eksperimen atau kuasi-eksperimen. Dengan demikian, efektivitas dan konsistensi penerapan model *Make a Match* dapat diuji secara lebih komprehensif. Analisis hasil belajar pada artikel ini menggunakan nilai total sehingga belum memisahkan perubahan kemampuan pada setiap tingkat kognitif. Penjelasan mengenai penguatan pemahaman konsep karena itu diposisikan sebagai interpretasi yang memerlukan dukungan analisis jawaban siswa.



Gambar 2. Peningkatan Ketuntasan Klasikal Berdasarkan KKTP 75

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada materi operasi hitung pembagian menunjukkan peningkatan ketuntasan hasil belajar berdasarkan KKTP 75. Ketuntasan klasikal meningkat dari 35,71% pada pra-tindakan menjadi 67,86% pada Siklus I dan 85,71% pada Siklus II. Pada Siklus II, 24 dari 28 siswa mencapai nilai ≥75 sehingga target ketuntasan klasikal minimal 85% telah tercapai. Aktivitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran juga meningkat setelah perbaikan berupa pemberian contoh, pengel-

olaan waktu, bantuan bertahap (*scaffolding*), verifikasi pasangan, dan kewajiban menjelaskan langkah penyelesaian.

Temuan ini menunjukkan bahwa *Make a Match* berpotensi mendukung ketuntasan hasil belajar pembagian apabila pencarian pasangan dipadukan dengan pemeriksaan perhitungan, diskusi, pengerjaan LKPD, presentasi, tanggung jawab individual, dan penguatan guru. Meskipun target ketuntasan klasikal telah tercapai, empat siswa yang belum mencapai KKTP 75 tetap memerlukan pembelajaran remedial sesuai dengan kesulitan dalam memahami konsep, menerapkan prosedur pembagian, atau menghitung secara teliti.

DAFTAR PUSTAKA

Alt, D. (2023). Assessing the benefits of gamification in mathematics for student gameful experience and gaming motivation. *Computers & Education*, *200*, 104806. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104806

Anggriyani, O. E., Waskito, & Hartuti, S. (2024). Penggunaan model pembelajaran Make a Match berbantukan media kartu pecahan untuk meningkatkan ketuntasan hasil belajar matematika pada siswa kelas III SDN Pilangbango. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(2). https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13601

Bang, H. J., Li, L., & Flynn, K. (2023). Efficacy of an adaptive game-based math learning app to support personalized learning and improve early elementary school students' learning. *Early Childhood Education Journal*, *51*, 717–732. https://doi.org/10.1007/s10643-022-01332-3

Dondio, P., Gusev, V., & Rocha, M. (2023). Do games reduce maths anxiety? A meta-analysis. *Computers & Education*, *194*, 104650. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104650

Hastuti, Y. N., Warastuti, W., Kurniyanti, W., Setyaningsih, N., & Sumardi. (2024). Pengaruh model Make a Match terhadap hasil belajar matematika tentang penyajian data diagram lingkaran pada siswa kelas VI sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(4), 965–977.

https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17192

Kencono, 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. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5038

Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru? *Indonesian Journal of Action Research*, *1*(2), 315–327. https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21

Maulidi, R. P., & Yuhana, Y. (2024). Miskonsepsi siswa pada materi pembagian di kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(1), 1736–1742. https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11503

Murtagh, E. M., Sawalma, J., & Martin, R. (2022). Playful maths! The influence of play-based learning on academic performance of Palestinian primary school children. *Educational Research for Policy and Practice*, *21*, 407–426. https://doi.org/10.1007/s10671-022-09312-5

Rahmasari, D., & Nuriadin, I. (2022). Pengaruh model Make A Match pada topik bangun datar terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 7815–7821. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3604

Savitriana, H., Apriza, B., & Darwanto. (2025). The effectiveness of using the Make-A-Match learning model in improving mathematics learning outcomes in elementary schools: A systematic literature review. *MIMBAR PGSD Undiksha*, *13*(1), 64–76. https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v13i1.92313

Setiyawan, H. (2022). Penerapan model pembelajaran Make A Match pada materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(6), 9631–9639. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4046

Sihombing, J. M., Syahrial, & Manurung, U. S. (2023). Kesulitan peserta didik dalam pembelajaran matematika materi

perkalian dan pembagian di sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, *7*(3), 1003–1016. https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i3.1177

Sucahyo, M. (2022). Model pembelajaran kooperatif Make a Match di sekolah dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *10*(2), 382–390. https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65659

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. https://doi.org/10.23887/jear.v7i2.54626

Talkhan, E., Alhubaidah, S., Muthanna, A., & Qadhi, S. (2025). The effect of cooperative learning toward mathematics achievement of primary students: A systematic review using meta-analysis. *Social Sciences & Humanities Open*, *12*, 102247. https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.102247