

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Kartu Permainan Berbasis *Make a Match* Pada Peserta Didik Kelas IV SD

Nur Fatimatus Zahro¹, Ratno Abidin², Moch Gusnul Arifin³

Universitas Muhammadiyah Surabaya^{1,2}, SDN Ploso V/176 Surabaya³

nurfatimahbaru09@gmail.com¹, ratnoabidin@um-surabaya.ac.id², ariefs15@gmail.com³

Abstrak: Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga menengah. Namun, dalam praktiknya, mata pelajaran ini sering dianggap sulit, rumit, dan menakutkan oleh peserta didik karena tingkat kesulitannya yang tinggi. Kondisi ini dapat menyebabkan peserta didik mudah merasa putus asa, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar, bahkan berada di bawah nilai rata-rata. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi bangun datar. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV B SDN Ploso V/176 Surabaya. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan bantuan kartu permainan. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar mencapai 41,4%, yaitu sebanyak 12 dari 29 peserta didik. Meskipun demikian, pelaksanaan pada siklus I belum optimal sehingga dilanjutkan ke siklus II. Hasil siklus II menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar sebesar 86,3% atau 25 dari 29 peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan kartu permainan efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV B SDN Ploso V/176 Surabaya, khususnya pada materi bangun datar.

Katakunci: *Make a Match*; Hasil belajar; Matematika

Abstract: Mathematics is one of the subjects taught from elementary to secondary education levels. However, in practice, it is often perceived by students as a difficult, complex, and intimidating subject due to its level of difficulty. This perception can lead to discouragement among students, which in turn affects their academic performance, often resulting in scores below the average. This study aims to improve the learning outcomes of fourth-grade students in the topic of plane figures. The research employed a classroom action research (CAR) method conducted in two cycles, involving fourth-grade students of class IV B at SDN Ploso V/176 Surabaya as the subjects. Data were collected through observation and achievement tests. The results of the study showed a significant improvement in student engagement and learning outcomes following the implementation of the cooperative learning model of the *Make a Match* type, assisted by learning cards. In the first cycle, the percentage of students who achieved mastery learning was 41,4%, with 12 out of 29 students meeting the criteria. Although this showed progress from the pre-cycle, the implementation in the first cycle was not yet optimal. Therefore, a second cycle was conducted, resulting in a mastery percentage of 86.3%, or 25 out of 29 students. Based on these findings, it can be concluded that the use of the cooperative learning model of the *Make a Match* type, supported by learning cards, is effective in improving the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SDN Ploso V/176 Surabaya, particularly in the topic of plane figures.

Keyword: *make a match*; learning outcomes ; mathematic

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam perkembangan peradaban manusia. Tanpa pendidikan, kemajuan akan terhambat, sehingga kualitas sumber daya manusia sulit tercapai. Pendidikan formal, dari tingkat Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi, menjadi

salah satu jalur utama dalam mencapainya (Arifiyanti, 2016). Pendidikan dasar merupakan fondasi dalam pembentukan pengetahuan dan karakter peserta didik berdasarkan pengalaman (Thi Thu Hang et al., 2023). Proses tersebut harus dilakukan secara berkelanjutan dan terintegrasi dalam semua mata pelajaran, (Rosita, 2018). Oleh karena itu, pendidikan dasar memiliki tanggung jawab besar dalam menanamkan nilai-nilai dasar serta keterampilan berpikir kritis yang akan membentuk landasan bagi proses pembelajaran di jenjang selanjutnya.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari pada jenjang pendidikan dasar hingga menengah. Di Sekolah Dasar, pembelajaran matematika tidak hanya bertujuan untuk penguasaan materi, tetapi juga untuk mengembangkan kompetensi peserta didik secara menyeluruh (Neng Reni Novianti¹, Iis Nurasiah², 2024). Matematika penting diajarkan kepada semua peserta didik untuk melatih kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, serta membentuk keterampilan bekerja sama. Kemampuan ini membantu peserta didik dalam mencari, mengolah, dan memanfaatkan informasi agar mampu beradaptasi dalam situasi yang terus berubah dan penuh persaingan. Meskipun merupakan mata pelajaran yang penting, kenyataannya matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit, rumit, dan menakutkan bagi peserta didik karena tingkat kesulitannya. Hal ini dapat menyebabkan peserta didik mudah merasa putus asa dan berdampak pada hasil belajar yang berada di bawah nilai rata-rata. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Programme for International Student Assessment (PISA), skor matematika Indonesia menempati peringkat ke-72 dari 78 negara. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik Indonesia dalam bidang matematika masih tergolong rendah (Anis Munfarikhatin et al., 2022).

Rendahnya hasil tersebut sering kali dipengaruhi oleh model pembelajaran yang kurang menarik dan monoton (Neng Reni Novianti¹, Iis Nurasiah², 2024). Pada peserta didik kelas IV SDN Ploso V Surabaya, misalnya, banyak dari mereka menganggap pelajaran matematika rumit, terutama pada materi bangun datar. Hal tersebut disebabkan penggunaan metode pengajaran yang kurang menarik minat belajar peserta didik, pembelajaran didominasi dengan pemberian tugas dipapan untuk dikerjakan tanpa variasi kegiatan pembelajaran, sehingga hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika rendah. Berdasarkan observasi yang dilakukan dari bulan maret-april 2025, memperlihatkan minat dan hasil belajar peserta didik yang rendah. Beberapa peserta didik menyatakan bahwa matematika adalah pelajaran yang menegangkan. Guru pun menyadari pentingnya inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat peserta didik.

Oleh karena itu, diperlukan upaya pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik agar mereka memiliki motivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya akan berdampak positif terhadap hasil belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif dalam mata pelajaran matematika dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi, sehingga mereka memperoleh pembelajaran yang bermakna serta meningkatkan daya ingat terhadap materi yang disampaikan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah cooperative learning dengan berbantuan media kartu permainan, yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang

menyenangkan dan lebih bermakna bagi peserta didik dan membantu mereka memahami materi matematika dengan lebih baik.

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran kooperatif yang dilakukan secara berkelompok, dengan tujuan mengajak siswa memahami konsep dan topik pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan melalui media kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Dalam pelaksanaannya, model ini dilakukan dalam batasan waktu tertentu yang telah ditentukan sebelumnya (Riyanti, 2018). Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah sebagai berikut: (1) guru menyiapkan kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, di mana satu sisi kartu berisi soal dan sisi lainnya berisi jawaban; (2) setiap siswa mendapatkan satu kartu, lalu memikirkan isi dari kartu tersebut, baik soal maupun jawabannya; (3) siswa kemudian mencari pasangan yang memiliki kartu yang cocok dengan miliknya; (4) siswa yang berhasil mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberikan poin atau hadiah; (5) setelah satu babak selesai, kartu dikocok kembali dan dibagikan ulang agar setiap siswa memperoleh kartu yang berbeda dari sebelumnya (Purnomo, 2021). Menurut peneliti (Riyanti, 2018) model *make a match* memiliki kelebihan diantaranya, (1) menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengasyikkan; (2) penyajian materi pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik; (3) membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam rangka mencapai ketuntasan belajar; dan (4) menumbuhkan kerja sama yang dinamis antar peserta didik.

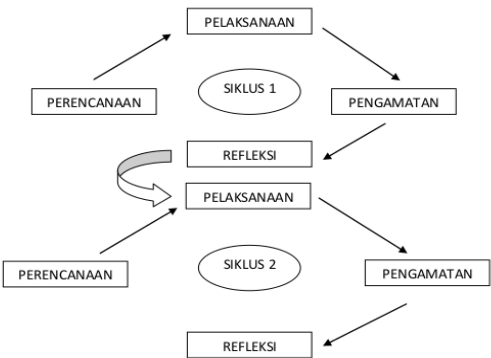
Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektifitas penggunaan media kartu permainan dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN Ploso V/176. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV B di SDN Ploso V/176 di Kota Surabaya. Data yang dikumpulkan meliputi observasi, hasil tes belajar peserta didik, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi para guru dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindak kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah kegiatan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas dalam bentuk refleksi diri melalui tindakan (action) yang dilakukan secara terencana, sistematis, dan berulang dalam siklus tindakan (Utomo et al., 2024). Penelitian tindak kelas bertujuan untuk memperbaiki dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang berfokus pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas (Arif Solehan, 2019). Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, dengan setiap pertemuan dilakukan sesuai dengan rancangan yang meliputi beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan refleksi (Utomo et al., 2024). Desain dan mekanisme PTK menggunakan model kemmis dan Mc Taggart (1988) yang melewati awal, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi (Arif Solehan, 2019). Konsep dasar oleh Kemmis & Mc. Taggart ini dengan komponen tindakan (acting) dengan pengamatan (observing) disatukan dengan alasan

kedua kegiatan itu tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena kedua kegiatan haruslah dilakukan dalam satu kesatuan waktu (Pahleviannur, 2022).

Gambar 1. Gambar Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart



Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di SDN Ploso V/176 Surabaya dengan subjek penelitian semua peserta didik kelas IV B yang berjumlah 29 peserta didik yang terdiri dari 15 peserta didik perempuan dan 14 peserta didik laki-laki. Semua partisipan dalam penelitian ini adalah individu yang terlibat langsung dan menjadi sumber data utama maupun pendukung. Instrumen dalam penelitian ini mencakup lembar observasi dan lembar tes berupa soal pilihan ganda. Lembar observasi digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengobservasi aktivitas guru dan keaktifan peserta didik. Lembar tes soal pilihan ganda terdiri atas 20 soal pilihan ganda yang berisikan materi ciri bangun ruang, yang bertujuan untuk menilai

$$P = \frac{x}{N} \times 100$$

hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika di kelas IV B SDN Ploso V/176 Surabaya. Observasi dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Keterangan :

- $\sum X$ = Jumlah peserta didik yang ada dibawah atau diatas KKM
- $\sum N$ = Jumlah peserta didik
- P = Presentase ketuntasan hasil peserta didik

Tabel 1. Kriteria Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil Belajar	Taraf keberhasilan
>90	Sangat baik
80-89	Baik
70-79	Cukup
≤60	Perlu Bimbingan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Siklus I

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN Ploso V/176 Surabaya pada kelas IV B yang terdiri atas 29 peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara sebelum pelaksanaan tindakan, diperoleh informasi bahwa hasil belajar peserta didik tergolong rendah, dengan 25 dari 29 peserta didik (86,3%) belum mencapai ketuntasan belajar. Sebagai upaya perbaikan, dilakukan tindakan kelas dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Model pembelajaran yang diterapkan adalah *cooperative learning* tipe *Make a Match* dengan menggunakan media kartu permainan, yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, menumbuhkan minat belajar, serta memperbaiki hasil belajar dalam materi bangun datar.

Siklus I dilaksanakan pada tanggal [tanggal diisi sesuai pelaksanaan] dengan materi pembelajaran yang difokuskan pada jenis-jenis bangun datar, ciri-cirinya, serta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok pertama yang menerima kartu berisi pertanyaan dan kelompok kedua yang menerima kartu berisi jawaban. Setiap peserta didik diminta membaca dan memahami isi kartu yang dimilikinya, kemudian diarahkan untuk mencari pasangan yang sesuai dalam batas waktu yang telah ditentukan.

Setelah menemukan pasangan yang tepat, peserta didik diminta maju ke depan kelas untuk membacakan isi pertanyaan dan jawaban yang telah ditemukan. Selanjutnya, dilakukan sesi konfirmasi bersama oleh guru dan peserta didik lain untuk memastikan kebenaran jawaban. Proses ini tidak hanya bertujuan untuk mengasah kemampuan kognitif, tetapi juga untuk mendorong partisipasi aktif, meningkatkan keberanian dalam berpendapat, serta menumbuhkan semangat kolaboratif di antara peserta didik. Pembelajaran ini dirancang agar peserta didik tidak hanya menjadi pendengar pasif, melainkan terlibat langsung dalam proses pembelajaran secara aktif. Siklus I diakhiri dengan pelaksanaan tes formatif (post-test 1) guna mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Hasil dari tes ini menjadi acuan dalam menentukan keberhasilan pembelajaran pada siklus I dan sebagai dasar untuk merancang tindakan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil tes akhir pada Siklus I, terlihat adanya peningkatan kemampuan peserta didik dibandingkan dengan kondisi sebelum tindakan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 2. Hasil Belajar Siklus 1

Kategori	Nilai	Jumlah Peserta Didik	Presentase
Tuntas	≥ 70	12	41,4%
Tidak Tuntas	≤ 70	17	58,6%
Rata-rata	63,5		

Hal ini ditunjukkan oleh penurunan jumlah peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar, dari 25 orang (86,3%) menjadi 17 orang (58,6%). Dengan kata lain, terdapat 11 peserta didik yang berhasil mencapai ketuntasan belajar setelah dilaksanakan tindakan pada Siklus I. Meskipun demikian, persentase ketuntasan tersebut masih belum mencapai target yang diharapkan, sehingga perlu dilakukan perbaikan dan penguatan pembelajaran pada siklus selanjutnya. Sebelum pelaksanaan

Siklus II, peneliti bersama guru melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran selama Siklus I. Hasil refleksi menunjukkan adanya beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki. Pertama, pengelolaan waktu pembelajaran belum optimal, sehingga beberapa kegiatan tidak terlaksana secara menyeluruh. Kedua, tingkat kesulitan soal dalam kartu pertanyaan masih tergolong rendah dan kurang menantang, sehingga belum sepenuhnya mendorong kemampuan berpikir kritis peserta didik. Ketiga, strategi pendampingan terhadap peserta didik yang mengalami kesulitan belum berjalan secara maksimal, sehingga sebagian peserta didik masih kesulitan memahami materi. Keempat, interaksi antarpeserta didik dalam kegiatan diskusi kelompok belum merata karena masih ada beberapa siswa yang pasif dan tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti dan guru sepakat untuk melakukan perbaikan pada pelaksanaan tindakan di Siklus II dengan cara mengatur waktu pembelajaran secara lebih efektif, meningkatkan kualitas dan variasi soal dalam kartu pertanyaan, memberikan pendampingan yang lebih terstruktur, serta mendorong keterlibatan aktif seluruh peserta didik dalam kegiatan kelompok.

Hasil Belajar Siklus II

Siklus II dilaksanakan satu minggu setelah pelaksanaan Siklus I. Proses pembelajaran pada siklus ini masih menggunakan model, pendekatan, dan materi yang sama seperti sebelumnya, namun disertai dengan beberapa perbaikan yang diperoleh dari hasil refleksi pada Siklus I. Dalam pelaksanaannya, guru melakukan pengaturan waktu yang lebih terstruktur, terutama pada tahap mengerjakan soal, mencari pasangan kartu, hingga proses konfirmasi jawaban dari masing-masing kartu yang dimiliki oleh peserta didik. Pengelolaan waktu yang lebih baik ini bertujuan agar setiap tahapan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Selain itu, guru juga meningkatkan kualitas dan variasi soal dengan menyesuaikan level kognitif yang lebih menantang, agar peserta didik terdorong untuk berpikir kritis dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sama seperti siklus I, kegiatan pembelajaran pada siklus II ditutup dengan tes sebagai alat ukur terhadap tingkat pemahaman peserta didik. hasil tes tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

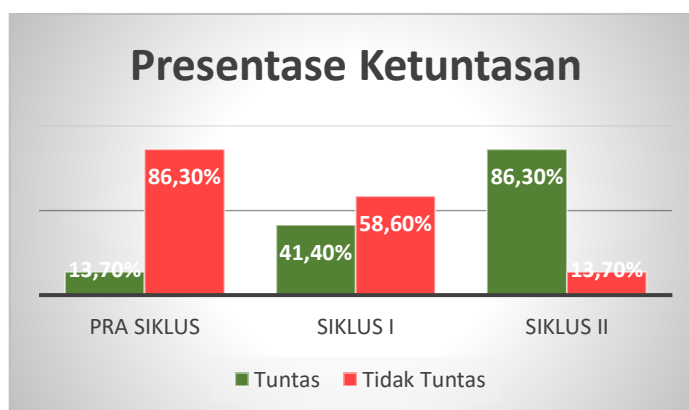
Kategori	Nilai	Jumlah Peserta Didik	Presentase
Tuntas	≥ 70	25	86,3%
Tidak Tuntan	≤ 70	4	13,7%
Rata-rata	77,1		

Berdasarkan tabel tes akhir pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan Siklus I. Jumlah peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar menurun dari 16 orang (58,6%) menjadi 4 orang (13,7%). Dengan demikian, sebanyak 25 peserta didik (86,3%) telah mencapai ketuntasan belajar. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan pada Siklus II, seperti pengelolaan waktu yang lebih baik serta peningkatan kualitas dan variasi soal, memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Selain peningkatan hasil belajar, keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran juga mengalami peningkatan. Peserta didik terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, saling bertukar

informasi, dan menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi saat mencocokkan pasangan kartu soal dan jawaban. Guru juga lebih terarah dalam memberikan pendampingan, terutama kepada peserta didik yang masih mengalami kesulitan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa tindakan pada Siklus II berhasil meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Dengan pencapaian persentase ketuntasan belajar yang telah melebihi target, maka tindakan dinyatakan berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Perbandingan Hasil Pra siklus, siklus I dan Siklus II

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* pada peserta didik kelas IV B SDN Ploso V Surabaya memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Hal ini terlihat dari meningkatnya jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dan menurunnya jumlah peserta didik yang belum tuntas. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan yang konsisten pada setiap siklus, yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* berlangsung secara efektif. Peningkatan hasil belajar ini mencerminkan keberhasilan penerapan model pembelajaran tersebut dalam meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Perubahan hasil belajar peserta didik selama penelitian dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 2. Perbandingan Presentase Ketuntasan

Diagram ketuntasan di atas menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan secara bertahap pada setiap tindakan pembelajaran yang dilakukan. Pada tahap pra-siklus, ketuntasan belajar peserta didik masih sangat rendah, yakni hanya mencapai 13,7%, yang setara dengan 4 peserta didik yang memperoleh nilai tuntas. Sementara itu, sebanyak 25 peserta didik atau 86,3% masih belum mencapai ketuntasan belajar. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*, terjadi peningkatan ketuntasan belajar menjadi 41,4%, atau sebanyak 12 peserta didik yang dinyatakan tuntas. Artinya, terdapat tambahan 8 peserta didik yang berhasil mencapai ketuntasan dibandingkan dengan tahap pra-siklus. Peningkatan hasil belajar semakin signifikan terjadi pada Siklus II, di mana ketuntasan belajar peserta didik mencapai 86,3%, atau 25 peserta didik berhasil mencapai nilai tuntas. Hanya tersisa 4 peserta didik yang belum tuntas dalam belajarnya.

pada tahap ini. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* secara konsisten dalam dua siklus dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini tercermin dari peningkatan ketuntasan belajar yang awalnya hanya 13,7% pada pra-siklus, meningkat menjadi 41,4% pada Siklus I, dan akhirnya mencapai 86,3% pada Siklus II.

Peningkatan ketuntasan belajar yang signifikan tersebut mengindikasikan bahwa model pembelajaran *Make a Match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian (Fauhah & Rosy, 2020) model ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui aktivitas mencocokkan kartu yang berkaitan dengan materi pelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Selain itu, model ini juga melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi antarpeserta didik (Lestari et al., 2023). Efektivitas *Make a Match* terlihat dari kemampuannya menciptakan suasana belajar yang kondusif dan meningkatkan motivasi peserta didik. Dalam setiap siklus, penerapan model ini mampu meningkatkan pemahaman konsep secara bertahap. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Make a Match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang layak diterapkan, terutama dalam upaya meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik di kelas.

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IV B SDN Ploso V/176 Surabaya membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi bangun datar. Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar sangat rendah, yakni hanya 13,7% peserta didik yang mencapai nilai tuntas. Setelah diterapkan tindakan pada Siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 41,4%, menunjukkan adanya perbaikan, meskipun target belum tercapai. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, yang mencakup pengelolaan waktu yang lebih efektif, peningkatan kualitas soal, serta pendampingan yang lebih intensif. Hasil pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan 86,3% peserta didik mencapai ketuntasan belajar. Ini membuktikan bahwa model *Make a Match* tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, kerja sama, dan keberanian berpendapat di kalangan peserta didik. Dengan tercapainya indikator keberhasilan, maka tindakan dinyatakan berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Secara keseluruhan, model *Make a Match* terbukti efektif dan layak diterapkan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif peserta didik, khususnya dalam pembelajaran matematika terkait materi bangun datar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anis Munfarikhatin, Sadrack Luden Pagiling, & Irmawaty Natsir. (2022). Fenomena Literasi Matematika Siswa Di Indonesia Berdasarkan Hasil Pisa. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Matematika*, 2(1), 49–58. <https://doi.org/10.36733/pemantik.v2i1.3664>
- Arif Solehan, S. O. (2019). Penelitian Tindak Kelas. In *Mitra Ilmu* (Vol. 11, Issue 1). <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng->

8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbec
o.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTE
M_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

- Arifiyanti, U. H. (2016). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI IPS 4 SMA NEGERI 1 MOJOLABAN TAHUN AJARAN 2015/2016*. 85(1), 6. file:///C:/Users/Hype GLK/Downloads/Umi Hani Arifiyanti.pdf
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Lestari, S. D., Khamdun, K., & Riswari, L. A. (2023). Penerapan Model Make a Match dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Boloagung 02. *Assabiqun*, 5(2), 592–603. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i2.3125>
- Neng Reni Novianti¹, Iis Nurasiah², I. K. N. (2024). *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 2(3), 454–474.
- Pahleviannur, R. S. M. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. In *Pradina Pustaka*.
- Purnomo, C. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education and Religious Studies*, 1(02), 53–57. <https://doi.org/10.57060/jers.v1i02.22>
- Riyanti, N. N. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCHUNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJARIPS. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 06(1), 440–450. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i1.1008>
- Rosita, L. (2018). Peran Pendidikan Berbasis Karakter Dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal Ilmu Politik Dan Komunikasi*, 8(1). <https://doi.org/10.34010/jipsi.v8i1.879>
- Thi Thu Hang, D. N., Thanh Huyen, B. T., & Huyen, T. (2023). Developing Scientific Competence for Primary School Students Through Experiential Learning. *International Journal of Education and Social Science Research*, 06(03), 01–09. <https://doi.org/10.37500/ijessr.2023.6301>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>