



**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE *MAKE A MATCH*
PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS
II UPT SPF SDN BAWAKARAENG 1**

Mukrimah¹, Yusnadi² Sri Adhayani³

¹ Universitas Negeri Makassar: mukrimah61@gmail.com

² Universitas Negeri Makassar: Yusnadi@unm.ac.id

³ UPT SPF SDN Bawakaraeng 1: Sriadhayani158@gmail.com

Artikel info	Abstrak
<i>Received: 15-11-2024</i> <i>Revised: 25-11-2024</i> <i>Accepted: 01-02-2025</i> <i>Published: 02-02-2025</i>	Pembelajaran matematika di tingkat SD sering kali menghadapi kendala, terutama terkait materi penjumlahan dan pengurangan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SD melalui penerapan model pembelajaran <i>Make a Match</i> terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas II di UPT SPF SDN Bawakaraeng 1, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian melibatkan seluruh peserta didik kelas II C, yang berjumlah 30 orang. Penelitian ini terdiri atas dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, di mana setiap siklus mencakup empat tahapan: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar, sementara teknik analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif berdasarkan hasil observasi terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan metode <i>Make a Match</i> pada siklus I menghasilkan nilai rata-rata sebesar 60,75% dengan persentase ketuntasan belajar klasikal 55,75%. Pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 79,10%, dengan persentase ketuntasan mencapai 76,25%. Data ini menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 20,5 %.
Key words: <i>Hasil belajar, Make a Match, Kooperatif</i>	artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Kemajuan di era globalisasi saat ini membawa pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, terutama pada sektor pendidikan. Pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan serta proses pembelajaran yang mendukung. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang

Sistem Pendidikan Nasional, yang bertujuan agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Potensi ini mencakup kemampuan yang dibutuhkan oleh masyarakat, bangsa, dan negara, seperti kekuatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, serta nilai-nilai moral yang luhur (Farozin dkk., 2020). Kurikulum 2013 dirancang dengan pendekatan pembelajaran tematik, di mana seluruh materi pembelajaran dirangkum dalam berbagai tema yang mengintegrasikan sejumlah mata pelajaran inti yang wajib dipelajari oleh siswa. Salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam kurikulum ini adalah matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dirasa paling sulit dibandingkan dengan pelajaran yang lain terutama bagi siswa di tingkat/jenjang pendidikan dasar. Kesan ini diyakini sebagai salah satu penyebab kurang berminatnya sebagian besar siswa untuk belajar matematika. Banyak upaya sudah dilakukan agar matematika menjadi pelajaran yang menyenangkan. Berbagai metode dan pendekatan belajar telah dikembangkan agar siswa menyenangi matematika.

Sebelum dilaksanakan penelitian tindakan kelas, hasil pengamatan menunjukkan bahwa 30% dari total 30 siswa kelas II C di SD UPT SPF SDN Bawakaraeng 1 belum memahami materi penjumlahan dan pengurangan. Kondisi di kelas memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa kelas II masih kesulitan dan belum terampil dalam melakukan operasi tersebut. Rendahnya pemahaman siswa ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kurangnya minat selama proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang kurang fokus, seperti berbicara atau bercanda dengan teman sebangkunya ketika kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, metode guru dalam mengajarkan konsep penjumlahan dan pengurangan dinilai kurang efektif, sehingga menyulitkan siswa dalam memahami materi.

Di sisi lain, dalam proses pembelajaran pemilihan model atau metode yang digunakan guru masih bersifat konvensional dan masih menggunakan metode ceramah sebagai satu-satunya metode yang digunakan tanpa melibatkan siswa dalam proses belajar, sehingga belajar siswa kurang bermakna. Masalah tersebut semakin jelas ketika siswa diminta mengerjakan latihan soal. Dari 30 siswa, hanya 15 yang mampu menyelesaikan soal dengan benar, sedangkan siswa lainnya menjawab dengan asal tanpa memahami konsepnya. Akibatnya, rata-rata hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, sehingga pembelajaran belum maksimal.

Melihat permasalahan yang telah diuraikan, tampak bahwa proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal. Hal ini diduga disebabkan oleh metode atau model pembelajaran yang digunakan guru selama ini kurang melibatkan siswa secara aktif. Berdasarkan pemahaman tersebut, guru memiliki peran sebagai motivator yang harus menunjukkan inisiatif dan inovasi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga dapat memotivasi siswa agar lebih aktif. Salah satu caranya adalah dengan merancang pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan benda-benda konkret sebagai bagian dari kegiatan belajar. Dengan pendekatan ini, pembelajaran akan menjadi lebih bermakna (Suryaningsih, 2021).

Model pembelajaran yang dipilih untuk diterapkan di UPT SPF SDN Bawakaraeng 1 adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, karena model ini diyakini mampu meningkatkan keaktifan siswa, membangkitkan minat, dan mendorong kreativitas mereka. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih memahami materi pelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar mereka.

Model pembelajaran kooperatif berlandaskan teori konstruktivisme, yang menitikberatkan pada proses individu peserta didik dalam menemukan dan mengolah informasi sesuai dengan struktur kognitif yang dimiliki masing-masing. Dalam pendekatan ini, peserta didik bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang biasanya terdiri atas empat hingga enam orang dengan keanggotaan yang beragam. Mereka berkolaborasi untuk memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas Bersama (Fadariyah, 2020).

Salah satu jenis model pembelajaran kooperatif adalah tipe *Make a Match*, yang berfokus pada konsep dan melibatkan peserta didik dalam permainan mencocokkan pasangan kartu untuk menemukan jawaban atas pertanyaan konsep. Model ini dipilih karena menonjolkan pembelajaran berkelompok, di mana peserta didik dapat berpartisipasi aktif melalui diskusi kelompok yang disusun secara heterogen. Menurut Curran, seperti dikutip dalam Wandy (2017), model *Make a Match* melibatkan peserta didik dalam kegiatan mencocokkan kartu berisi jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan, dengan batas waktu tertentu. Peserta didik yang berhasil mencocokkan kartu akan memperoleh poin, sedangkan yang tidak berhasil akan menerima hukuman berdasarkan kesepakatan bersama. Selain melatih kecepatan berpikir, model ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama dan interaksi sosial antar peserta didik.

Model pembelajaran *Make a Match* (Mencari Pasangan) merupakan sebuah permainan di mana siswa menggunakan kartu yang memuat pertanyaan dan jawaban, dengan tujuan mencocokkan kartu mereka dengan pasangan yang sesuai (Wijendra, 2020). Dalam proses ini, siswa akan saling mencari pasangan dengan melihat kartu yang dimiliki oleh teman sekelas mereka, guna menemukan jawaban yang tepat untuk pertanyaan yang ada di kartu masing-masing. Metode ini memiliki berbagai manfaat, termasuk membantu siswa menjalin pertemanan baru sekaligus memahami ide atau materi pelajaran secara lebih mendalam. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan berinteraksi satu sama lain, metode pembelajaran kooperatif ini sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar individu.

Selain itu, pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang menyerupai permainan, di mana siswa bersaing untuk menemukan solusi atas masalah yang berkaitan dengan materi pelajaran matematika. Adanya pemberian reward juga mendorong siswa untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan dan kondusif (Evita Wulandari dkk., 2018). Model pembelajaran *Make a Match* sangat sesuai untuk mengajarkan materi penjumlahan dan pengurangan, karena memungkinkan siswa memahami konsep dalam suasana yang menyenangkan. Selain melatih keterampilan bersosialisasi antar siswa, metode ini juga mencegah kebosanan saat belajar, sehingga hasil belajar yang diharapkan lebih mudah tercapai dibandingkan dengan metode penyampaian materi secara lisan oleh guru.

Menurut Suyatno (2009:102), model pembelajaran *Make and Match* didasarkan pada beberapa prinsip utama, yaitu anak belajar melalui tindakan, memanfaatkan panca indera, menggunakan bahasa, serta melibatkan gerakan. Prinsip-prinsip ini menekankan pentingnya pendekatan yang aktif dan multisensori dalam proses belajar. Tujuan penerapan model ini adalah untuk membantu peserta didik melatih kecermatan mereka sekaligus memperkuat pemahaman terhadap materi yang sedang dipelajari.

Proses pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa serta menciptakan interaksi yang dinamis antara guru dan siswa. Dalam hal ini, guru tidak hanya memperhatikan materi yang dipelajari siswa, tetapi juga bagaimana siswa mempelajarinya. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah penerapan model *Make a Match*. Dengan mengimplementasikan beragam model pembelajaran, kejenuhan yang sering muncul dalam proses belajar dapat diminimalkan, sehingga pembelajaran tetap berjalan secara efektif. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini

bertujuan untuk mengkaji penerapan Model Kooperatif Learning Tipe *Make a Match* pada materi penjumlahan dan pengurangan guna meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II di UPT SPF SDN Bawakaraeng.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan jenis penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan melibatkan proses refleksi diri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas kinerja guru, sehingga dapat berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan untuk menerapkan model pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi penjumlahan dan pengurangan, guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD. Subjek penelitian mencakup seluruh siswa kelas II C di UPT SPF SDN Bawakaraeng 1, dengan jumlah total 30 siswa yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Adapun objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi penjumlahan dan pengurangan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yakni siklus I dan siklus II, di mana masing-masing siklus mencakup empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teknik ini digunakan untuk menggambarkan proses pembelajaran serta hasil belajar siswa selama penerapan model pembelajaran *Make a Match* di kelas II C UPT SPF SDN Bawakaraeng 1.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas dilakukan di sekolah tempat praktik pengalaman lapangan. Penelitian dimulai dengan kegiatan observasi tanggal 8-14 Agustus dan pra penelitian (pra siklus) berupa tes awal. Sedangkan penelitian siklus I dilakukan pada hari Senin tanggal 9 dan 12 September 2024. Sedangkan observasi siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 16 dan 19 September 2024. Materi ajar yang dibelajarkan adalah penjumlahan dan pengurangan

bilangan.

Siklus I

Pada siklus ini, materi yang menjadi fokus adalah tentang pasangan bilangan penjumlahan dan pengurangan, di mana hasilnya sudah diketahui. Model Pembelajaran *Make a Match* diterapkan dengan menggunakan kartu soal penjumlahan dan pengurangan, serta kartu jawaban yang sesuai. Aktivitas yang dilakukan mencakup:

1. Perencanaan

- a) Menyusun RPP dengan memperhatikan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.
- b) Menyiapkan bahan serta media pembelajaran yang dibutuhkan dalam penelitian, yaitu kartu soal penjumlahan dan pengurangan, serta kartu jawaban.
- c) Membagi siswa ke dalam 2 kelompok
- d) Mendiskusikan rencana pelaksanaan tindakan dengan siswa dan kolaborator.

2. Tindakan

- a) Melaksanakan kegiatan sesuai dengan rencana pada siklus I. Dalam pelaksanaan ini, guru menyelesaikan permasalahan secara klasikal dengan mendemonstrasikan model pembelajaran *Make a Match* menggunakan media kartu soal penjumlahan dan pengurangan, serta kartu jawaban.
- b) Siswa diberikan tugas secara berkelompok untuk bermain menggunakan kartu soal penjumlahan dan pengurangan, serta kartu jawaban yang telah disediakan.
- c) Setiap kelompok siswa bertugas mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban yang sesuai.
- d) Hasil kerja kelompok dipresentasikan oleh 1-2 siswa, sementara kelompok lain memberikan tanggapan atas hasil tersebut.

3. Pengamatan

Peneliti melakukan observasi terhadap seluruh proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi, dibantu oleh kolaborator. Melalui lembar observasi ini, peneliti dapat menilai keberhasilan pelaksanaan. Aktivitas yang diamati meliputi:

- a) Cara guru yang berperan sebagai peneliti dalam mendemonstrasikan model pembelajaran *Make a Match* dengan media kartu soal dan jawaban penjumlahan serta pengurangan. Pengamatan dilakukan oleh kolaborator.

- b) Respon dan aktivitas siswa selama pembelajaran, khususnya keaktifan mereka saat bermain dengan kartu soal dan jawaban. Peneliti dan kolaborator bertindak sebagai pengamat.
- c) Tingkat perhatian serta antusias siswa ketika bermain dalam kelompok, mengerjakan tugas individu, dan mempresentasikan hasil kerjanya. Pengamatan dilakukan oleh peneliti bersama kolaborator.

4. Refleksi

Refleksi dilaksanakan setelah pembelajaran selesai. Aspek yang direfleksikan mencakup seluruh hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator. Hasil refleksi pada siklus I ini akan menjadi dasar untuk menentukan langkah-langkah pada siklus berikutnya.

Siklus II

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi pada Siklus I, dilakukan penyusunan rencana perbaikan untuk Siklus II. Pada siklus ini, model pembelajaran *Make a Match* tetap digunakan, tetapi dengan beberapa modifikasi, yaitu: cara menentukan pasangan bilangan penjumlahan dan pengurangan diubah, dengan menambahkan jumlah kartu jawaban yang salah atau tidak sesuai dengan kartu soal penjumlahan dan pengurangan. Selain itu, bentuk soal juga dimodifikasi agar sesuai dengan kartu soal dan kartu jawaban yang digunakan. Pelaksanaan Siklus II mengikuti langkah-langkah yang sama seperti pada Siklus I, dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, hingga refleksi.

Berikut ditampilkan data penelitian Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe *Make a Match* Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II UPT SPF SDN Bawakaraeng 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik

	Siklus I	Siklus II
Nilai Maksimun	70	90
Nilai Minimun	20	45,6
Nilai Rata-Rata	60,75%	79,10%
Ketuntasan Belajar Klasikal	55,75%	76,25%

Dari tabel diatas diperoleh hasil bahwa nilai maksimun pada siklus I 70 sedangkan nilai maksimun yang diperoleh pada siklus II 90. Untuk nilai minimun yang diperoleh siklus I 20 dan 45,6 nilai minimun yang diperoleh pada siklus II. Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu

60,75% dan nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus II sebesar 79,10%. Sehingga diperoleh persentase ketuntasan belajar untuk siklus I yaitu 55,75% dan 76,25% persentase ketuntasan belajar pada siklus II.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan pengembangan kemampuan sosial, terutama keterampilan dalam bekerja sama dan berinteraksi di dalam kelompok. Proses pembelajaran ini dilakukan melalui aktivitas permainan yang melibatkan kartu soal dan kartu jawaban. Salah satu keunggulan dari model pembelajaran *Make a Match* adalah siswa diajak mencari pasangan kartu soal dengan kartu jawaban sambil mempelajari konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan.

Miftahul Huda (2013: 253-254) menjelaskan bahwa kelebihan model pembelajaran *Make a Match* meliputi: (1) meningkatkan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung; (2) menciptakan suasana yang menyenangkan karena adanya elemen permainan; (3) membantu siswa lebih memahami materi yang dipelajari dan mendorong motivasi belajar mereka; (4) menjadi sarana untuk melatih keberanian siswa dalam melakukan presentasi; serta (5) menanamkan kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu selama proses pembelajaran. Temuan ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Febriana (2011), yang menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada peserta didik kelas V di SD Negeri Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang.

Menurut Ririantika dkk (2020), model *Make a Match* merupakan strategi pembelajaran yang memberikan tantangan kepada siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan atau mencocokkan pasangan masalah tertentu dalam waktu yang telah ditentukan. Wulandari, Suarni, & Renda (2018) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* mendorong siswa untuk saling bekerja sama dengan teman sekelas serta dapat mengembangkan pengetahuan mereka melalui pendekatan belajar sambil bermain. Adapun tujuan dari model ini adalah untuk "mendalami materi, mengeksplorasi materi, sekaligus menjadi hiburan di tengah proses pembelajaran (Fauhah & Rosy, 2021). Sementara itu, menurut Huda, *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang mengajarkan konsep secara aktif, kreatif, efektif, dan

interaktif sehingga membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan tanpa merasa jenuh (Wijendra, 2020).

Peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung, salah satunya adalah penerapan model pembelajaran *Make a Match* yang menekankan pentingnya interaksi siswa dan kerjasama selama proses pembelajaran. Dengan model ini, siswa menjadi lebih aktif dan antusias berkat penggunaan kartu soal dan kartu jawaban, yang menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran (student-centered), sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Selain itu, peneliti juga memodifikasi kartu soal dan latihan, sehingga siswa mendapatkan gambaran yang lebih konkret dalam mencocokkan pasangan bilangan penjumlahan atau pengurangan sesuai dengan hasil yang diketahui. Dengan penerapan model *Make a Match* pada materi penjumlahan dan pengurangan, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan, dengan tingkat keberhasilan mencapai 76,25%.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas II, khususnya dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan dengan cara mencocokkan pasangan bilangan. Namun, dari pengamatan yang dilakukan oleh observer I dan II, masih ditemukan beberapa kekurangan. Antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, serta kemampuan psikomotorik mereka, khususnya dalam hal aktivitas dan kerjasama kelompok, masih tergolong rendah. Dengan kata lain, meskipun ada peningkatan dalam hasil belajar, antusiasme siswa dan kemampuan psikomotorik dalam bekerja sama belum menunjukkan perkembangan yang signifikan sesuai harapan guru.

Salah satu kendala yang muncul selama pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Make a Match* adalah pada tahap penggunaan kartu soal dan jawaban (QA) selama Siklus I. Pada tahap tersebut, guru hanya memberikan penjelasan mengenai cara bermain serta mendemonstrasikannya secara singkat di depan kelas. Selain itu, permainan kartu QA merupakan metode baru bagi siswa kelas II C di UPT SPF SDN Bawakaraeng 1, sehingga mereka merasa belum familiar dengan aktivitas tersebut. Untuk mengatasi kendala ini, pada Siklus II guru memberikan demonstrasi permainan kartu QA secara lebih mendalam di depan kelas. Dengan pendekatan ini, sesi diskusi pada Siklus II berlangsung lebih lancar, dan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih baik.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki individu setelah melalui proses pembelajaran, yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku, baik dalam hal pengetahuan,

pemahaman, sikap, maupun keterampilan, sehingga menjadi lebih baik dibandingkan sebelumnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2005:3) yang menyatakan bahwa "hasil belajar adalah perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran." Hasil penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Make a Match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar matematika siswa terlihat dari peningkatan persentase pencapaian KKM, yaitu dari 55,75% pada Siklus I menjadi 76,25% pada Siklus II, menunjukkan adanya peningkatan sebesar 20,5%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan sepenuh hati, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Mukhtar dan Ibunda Maryam, sosok luar biasa yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan tanpa henti demi keberhasilan anaknya. Rasa hormat dan terima kasih yang mendalam juga saya sampaikan kepada Bapak Dr. Yusradi, M.Pd., selaku pembimbing utama, dan Ibu Sri Adhayani, S.Pd., Gr., selaku guru pamong. Terima kasih atas kesabaran, ketulusan, dan keikhlasan dalam meluangkan waktu serta pikiran untuk membimbing, memberikan arahan, motivasi, dan saran berharga selama proses penelitian tindakan kelas ini.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian selama proses pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* melalui media kartu soal dan kartu jawaban, dapat disimpulkan bahwa:

- Selama proses pembelajaran matematika dengan model *Make a Match*, siswa menjadi lebih aktif, dan kerjasama antar siswa dalam kelompok berlangsung dengan baik.
- Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Rerata hasil belajar siswa pada Siklus I adalah 60,75 kemudian meningkat menjadi 79,10 pada Siklus II setelah penerapan model pembelajaran ini, yang mencerminkan peningkatan rerata hasil belajar yang cukup besar.

- c. Ketuntasan belajar siswa juga menunjukkan hasil yang memuaskan, dengan tingkat pencapaian sebesar 76,25%, sementara rerata hasil belajar siswa sebesar 79,10 telah melampaui KKM yang ditetapkan. Berdasarkan hal ini, penerapan model pembelajaran *Make a Match* pada pembelajaran matematika dengan materi penjumlahan dan pengurangan dapat dikatakan berhasil dengan baik.

Model pembelajaran *Make a Match* yang diterapkan dalam mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan di kelas II merupakan salah satu dari banyak model pembelajaran yang tersedia. Meskipun model ini bukan satu-satunya model terbaik, *Make a Match* dapat digunakan untuk berbagai materi pembelajaran lain, baik dalam mata pelajaran matematika maupun pelajaran lainnya.

Untuk meningkatkan profesionalisme guru sekaligus kualitas pembelajaran, guru perlu memiliki kreativitas dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa. Untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih baik serta peningkatan prestasi siswa, sebaiknya penelitian serupa dilakukan kembali di sekolah yang berbeda dengan subjek pembelajaran yang bervariasi.

Saran

Guru diharapkan dapat mengaplikasikan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai alternatif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik lebih aktif dalam belajar matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Evita Wulandari, K., Suarni, K., & Tanggu Renda, N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbasis Penilaian Portofolio Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Journal Of Education Action Research*, 2(3), 240. <https://doi.org/10.23887/Jear.V2i3.16261>.
- Fadariyah, Y. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make And Match Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Kelas VIII - A SMPN 6 Sumenep. *Estetika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 116–124. <https://doi.org/10.36379/estetika.v1i2.101>

- Farozin, M., Kurniawan, L., & Irani, L. C. (2020). The Role Of Guidance And Counseling In Character Education. 462 (Isgc 2019), 112–116. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200814.025>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 9(2), 321–334.
- Mihtahul Huda. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurdin, E., Ma'aruf, A., Amir, Z., Risnawati, R., Noviarni, N., & Azmi, M. P. (2019). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Smk. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 87–98. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.18421>
- Ririantika, R., Usman, M., Aswadi, A., & Sakkir, G. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Tipe “Make A Match” Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Cakrawala Indonesia*, 5(1), 1–6.
- Sudjana, N. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdikarya.
- Suyatno, 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka
- Wandy. (2017). Metode Pembelajaran *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Sosial, Sains dan Humaniora*, 3(1).
- Wijendra, I. W. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 1(2), 240–246. <https://doi.org/10.23887/mpi.v1i2.30199>