

Game Edukatif *Make a Match*: Solusi Inovatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar

Surya Widyasari¹

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Jambi

Zulqoidi R. Habibie²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Jambi

Elvima Nofrianni³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Jambi

Abstract

This study is driven by the learning process that does not yet align with the requirements of the Independent Curriculum, along with students' low academic achievement. The study is centered around the following research concern "How to improve the process and results of learning mathematics through the application of the make a match model assisted by card installation media at stage B (Class IV) SDN 094 / VIII Giriwinangun?" This type of research is This investigation followed the principles of Classroom Action Research and was performed in March 2025 at SDN 094 / VIII Giriwinangun in semester II. Class IV consisted of 15 students, including 10 boys and 5 girls. Relevant data was obtained gathered With the application of observation and testing methods. The findings revealed that the teacher's learning process adopting the make a match technique assisted with card installation media during the first cycle, the percentage was reaching 80.46%. Furthermore, there was a growth in Cycle II, reflected by a percentage of 82.81%. Students during the learning process the application of the Make a Match strategy supported by card-matching media in Cycle I achieved 46.7%. Furthermore, by Cycle II, it had reached 93.3%. Assessment of student academic results achieved using the Make a Match strategy aided by card-matching media in cycle I reached 60%. While in cycle II student learning outcomes reached 80%. As indicated by the conclusions drawn from this investigation, It may be inferred that implementing the Make a Match model with the support of card pairing media enhances both the learning process and outcomes of fourth-grade students at SDN 094/VIII Giriwinangun.

Keywords:

Learning Process and Outcomes; Make a Match; Card Installation Media

Article History

Recived: 18 Juli 2025

Revised: 21 juli 2025

Accepted: 25 Juli 2025

How to cite:

Widyasari, S.,
Habibie, Z. R., &
Nofrianni, E. (2025).
Game Edukatif
Make a Match:
Solusi Inovatif untuk
Meningkatkan Hasil
Belajar Matematika
di Sekolah
Dasar. *Master of
Action Research in
Mathematics
Classroom*, 1(1), 1-
12. <https://doi.org/10.63461/math-action.v11.66>

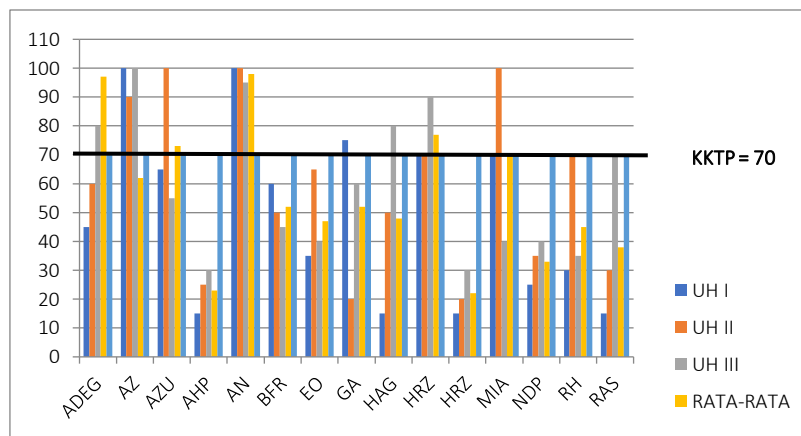
1 Introduction

Pendidikan adalah proses yang krusial untuk pencapaian keharmonisan dan kesempurnaan dalam pertumbuhan individu serta komunitas. Tujuan utama pendidikan, berbanding dengan pengajaran, adalah membangun kesadaran serta karakter individu atau kelompok, selain dari penyampaian pengetahuan dan keterampilan. Melalui pendidikan ini, suatu negara dapat memberikan budaya, nilai-nilai agama, pemikiran, dan keterampilan mereka untuk generasi mendatang, membuat mereka siap untuk lebih baik kedepannya. Terkait dengan tujuan pokok dari sistem Pendidikan Nasional adalah membangun kemampuan siswa diarahkan agar tumbuh menjadi individu yang memiliki keimanan dan

ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berperilaku luhur, sehat jasmani dan rohani, memiliki pengetahuan, keterampilan, kemandirian, daya cipta, serta dapat berperan sebagai warga negara yang menjunjung tinggi nilai-nilai demokrasi dan bertanggung jawab (Riowati dan Yoenanto, 2022).

Matematika adalah disiplin ilmu yang bersifat universal dan berkontribusi besar terhadap kemajuan teknologi masa kini, serta memegang peranan penting di berbagai bidang keilmuan, serta berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir manusia. Pemahaman yang mendalam tentang Matematika sangat diperlukan sejak usia dini, sehingga sejak sekolah dasar siswa menerima belajar matematika untuk menjadi lebih baik dalam dalam berpikir secara rasional, mendalam, terstruktur, tajam, inovatif, serta dapat memecahkan masalah secara kooperatif (Atikah *et al.*, 2024). Pembelajaran Matematika pada kurikulum merdeka menggunakan pendekatan *problem solving* yaitu siswa memecahkan masalah dengan kolaboratif dan kreatif agar mampu membangun pengetahuan baru melalui kerjasama dan komunikasi dengan teman atau guru. *Problem solving* memungkinkan siswa berpikir secara kritis dalam menyelesaikan masalah di kelas. Dengan bantuan guru, siswa akan terbantu dan memaksimalkan kemampuannya untuk dapat berinovasi, misalnya dalam menyajikan hasil presentasi dikelas (Muna dan Fathurrahman, 2023).

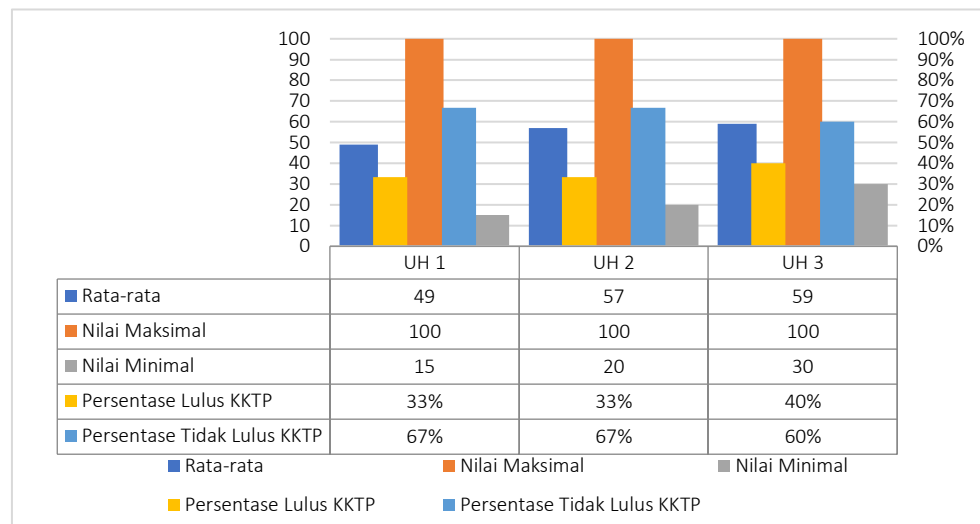
Berdasarkan hasil pra survey di Sekolah Dasar Negeri 094/VIII Giriwinangun pada tanggal 16 dan 18 Oktober 2024 terhadap pembelajaran Matematika di kelas IV hasil belajar siswa masih di bawah KKTP. Terlihat dari hasil ulangan harian 3 kali berturut-turut, dimana persentase yang tidak lulus lebih besar dibandingkan persentase yang lulus Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), bahkan persentase siswa lulus KKTP masih di bawah 50%. Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar 1 dan gambar 1 berikut.



Gambar 1. Nilai Ulangan Harian dan Rata-rata Kelas IV

Berdasarkan gambar 1, nilai ulangan harian dan rata-rata siswa kelas IV tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah keseluruhan sebanyak 15 siswa dan KKTP sebesar 70, pada ulangan harian ke-1 terdapat 5 siswa (33%) yang mencapai ketuntasan, pada ulangan

harian ke-2 terdapat 5 siswa (33%) yang mencapai ketuntasan, dan pada ulangan harian ke-3 terdapat 6 siswa (40%) yang mencapai ketuntasan. Dari grafik yang ditampilkan, hal ini memperlihatkan bahwa mayoritas siswa belum mampu memenuhi standar hasil belajar, dan nilai yang diperoleh masih tergolong rendah meskipun terdapat beberapa siswa yang sudah memenuhi kriteria keberhasilan.



Gambar 2. Persentase Lulus dan Tidak Lulus KKTP

Berdasarkan gambar 2, hasil rata-rata ulangan harian serta persentase siswa yang mencapai dan tidak mencapai KKTP dalam mata pelajaran Matematika kelas IV tahun ajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa pada ulangan harian pertama, hasil rata-rata yang diperoleh siswa adalah 49 berdasarkan persentase jumlah siswa lulus KKTP (33%), ulangan harian ke-2 jumlah hasil rata-rata yaitu 57 berdasarkan persentase jumlah siswa lulus KKTP (33%), dan pada ulangan harian ke-3 jumlah hasil rata-rata yaitu 59 berdasarkan persentase jumlah siswa lulus KKTP (40%). Artinya belum ada peningkatan yang signifikan, sehingga peneliti menduga bahwa ada kemungkinan terjadi masalah pada proses belajarnya.

Hasil observasi pada proses pembelajaran ditemukan bahwa proses pembelajaran saat ini belum memenuhi tuntutan dari kurikulum merdeka, guru berperan sebagai pembimbing sementara proses pembelajaran mengutamakan keaktifan siswa (*Student Centered Learning*). Namun, selama berlangsungnya pembelajaran yang dilakukan, guru berperan sebagai sumber yang hanya menyampaikan materi dan melanjutkan dengan memberi soal latihan. Kemudian, Kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru cenderung bersifat *teacher-centered*, tanpa melibatkan siswa secara aktif, seperti minimnya penggunaan metode pembelajaran kelompok (kooperatif) yang bisa menuntut siswa untuk berpikir tingkat tinggi dan dapat menyelesaikan masalah secara mandiri. Siswa hanya mendengarkan guru berceramah menyampaikan materi dan siswa hanya menyimak. Jadi, tidak ada proses konstruksi pengetahuan oleh siswa secara mandiri.

Kondisi ini menandakan bahwa dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu

memperbaiki aspek proses dan hasil pembelajaran siswa, yang dapat ditingkatkan melalui pendekatan belajar berbasis kerja kelompok atau belajar secara berkelompok. Beberapa variasi model pembelajaran kooperatif antara lain *jigsaw*, *Team Games Tournament* (TGT), *Numbered Heads Together* (NHT), *make a match*, model inquiry, model *quantum learning*, dan lain sebagainya. Berdasarkan permasalahan hasil belajar rendah serta proses pembelajaran yang belum sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka, maka model *make a match* ini tepat diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung Matematika, dikarenakan siswa dapat membangun konsep melalui interaksi dengan teman dan berpartisipasi terlibat secara langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Di samping itu, siswa pun mampu untuk mengeksplorasi pengetahuannya dalam menemukan pasangan dari kartu mereka secara tepat. Pada kurikulum merdeka semua pembelajaran menitikberatkan pada peran siswa siswa ditempatkan sebagai pusat dalam proses pembelajaran, sedangkan guru berfungsi sebagai pendamping yang memberikan dukungan serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Di samping itu belajar kelompok juga merupakan salah satu tuntutan kurikulum merdeka, dimana siswa dapat bertukar pikiran dan saling belajar. Atas dasar tersebut, model pembelajaran kooperatif *make a match* mulai diterapkan yang selaras dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka berpotensi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan capaian belajar serta keikutsertaan aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian yang dilaksanakan mengenai model *make a match* telah banyak diteliti diantaranya adalah Fauhah dan Rosy (2020) menyatakan pembelajaran menggunakan pendekatan *make a match* telah terbukti dapat memperkuat tingkat penguasaan materi oleh siswa serta membangun lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, serta mendorong keaktifan siswa yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Penelitian dengan tema serupa juga telah dilakukan oleh Kencono dan Harjono (2023) menyatakan bahwa implementasi model *make a match* dalam proses belajar dapat mendorong peningkatan pencapaian belajar Matematika, yang dapat dilihat melalui bertambahnya rata-rata hasil belajar di setiap siklus. Temuan ini juga sejalan berdasarkan temuan dari kajian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Aqil (2018) yang menjelaskan bahwa pengintegrasian penerapan model *make a match* disertai dengan penggunaan penggunaan alat bantu dalam proses pembelajaran berpotensi meningkatkan dan memaksimalkan pencapaian proses pembelajaran Matematika. Dengan demikian, peneliti memilih dengan memanfaatkan model pembelajaran *make a match* untuk menciptakan proses pembelajaran kelompok yang sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka. Akan tetapi, pada penelitian sebelumnya masih jarang yang menggunakan pendekatan media dalam pengintegrasian model pembelajaran *make a match*. Sebagai konsekuensinya, model pembelajaran dalam studi ini akan menggunakan pendekatan media yaitu media pasang kartu.

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan, penulis melakukan kegiatan

penelitian mengungkap judul: *Game Edukatif Make a Match: Solusi Inovatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar*. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Dalam usaha meningkatkan efektivitas belajar matematika melalui penggunaan model *make a match* berbantu media pasang kartu di kelas IV SDN 094/VIII Giriwinangun. (2) Untuk menambah keberhasilan belajar matematika melalui penerapan model *make a match* berbantu media pasang kartu di kelas IV SDN 094/VIII Giriwinangun.

2 Method

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang berarti jenis riset yang bertujuan sebagai upaya dalam meningkatkan mutu proses aktivitas belajar yang berlangsung di kelas. Menurut Arikunto (2017), PTK merupakan suatu bentuk riset tindakan (*action research*) yang dilaksanakan dengan maksud meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran yang terjadi selama proses belajar di kelas. Penelitian ini dirancang dalam bentuk kajian bersiklus, yang melibatkan minimal dua siklus. Dalam pelaksanaannya, siklus pertama telah diterapkan selama melalui dua pertemuan, selanjutnya juga tahapan siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Masing-masing siklus terdiri atas empat tahapan, yakni perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observing*), serta refleksi (*reflection*).

Riset ini diselenggarakan di SDN 094/VIII Giriwinangun dan berlangsung pada tanggal 10 hingga 18 Maret 2025. Individu yang menjadi fokus dalam penelitian mencakup seluruh jumlah siswa di kelas IV dalam penelitian ini adalah 15 orang. Fokus dari studi ini berfokus pada penggunaan penerapan model *make a match* yang diintegrasikan dengan bantuan media pasang kartu, yang bertujuan untuk mengoptimalkan aktivitas pembelajaran dan pencapaian siswa. Proses pengambilan data dilakukan melalui dengan memakai panduan observasi serta alat tes sebagai instrumen. Pendekatan pengolahan data yang dipakai pada kegiatan penelitian ini yakni pengolahan data secara deskriptif dan uji-t satu sampel (*one sample t-test*) yang diolah dengan bantuan aplikasi SPSS.

3 Results and Discussion

3.1 Results

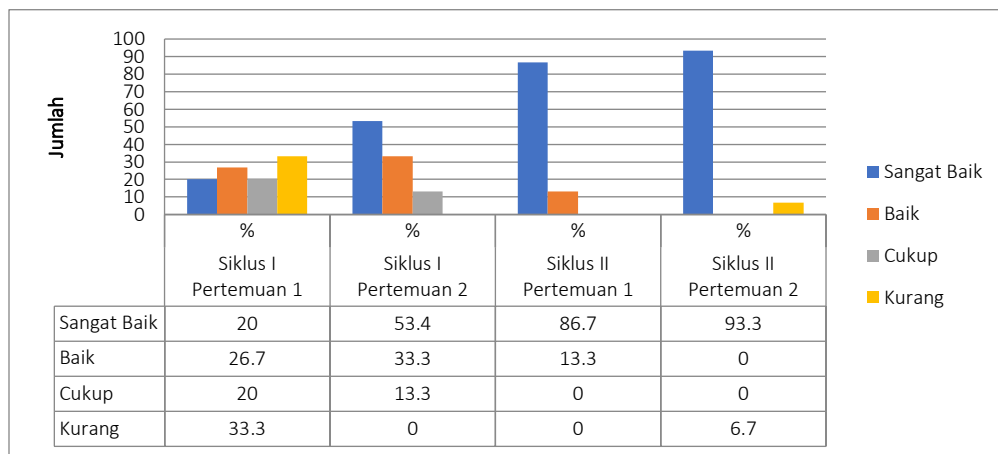
Materi pelajaran yang dilaksanakan adalah Ciri, Komposisi, dan Dekomposisi Bangun Datar. Untuk mengamati proses pembelajaran berlangsung peneliti menyiapkan format instrumen observasi yang akan diisi oleh pihak pengamat serta teman sejawat. Data observasi peneliti terhadap proses pembelajaran oleh guru disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Tabel Perbandingan Observasi Guru Siklus I dan II

Siklus I		Siklus II	
Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Persentase	Persentase	Persentase	Persentase
80,46%	82,81%	97,5%	100%

Peningkatan dari Siklus I P1 sampai Siklus II P2
19,54%

Berdasar kumpulan informasi yang terdapat pada tabel 1, terdapat indikasi perbaikan yang terjadi dimulai dari siklus pertama menuju siklus kedua. Pada pelaksanaan pertemuan pertama di siklus I persentase observasi guru 80,46% meningkat menjadi 82,81% ketika pelaksanaan pertemuan kedua. Selanjutnya pada siklus II pertemuan 1 persentase observasi guru meningkat lagi menjadi 97,5%, dengan persentase peningkatan sebesar 14,69%. Selanjutnya, pada pertemuan kedua siklus II, persentase observasi tenaga pendidik masih menunjukkan mengalami peningkatan hingga maksimal, yaitu 100% dengan persentase peningkatan 2,5%. Sehingga secara keseluruhan, proses mengajar mulai dari siklus I dari pertemuan awal sampai pertemuan kedua ketika memasuki siklus II, kinerja guru terjadi kenaikan yang cukup signifikan dengan kenaikan persentase sebesar 19,54%. Adapun rangkuman hasil observasi terhadap siswa disajikan dalam grafik berikut:



Gambar 3. Rekapitulasi Data Observasi Siswa Siklus Siklus I dan II

Berdasarkan gambar 3, rekapitulasi data observasi siklus I dan II, kategori sangat baik mencapai persentase 86,7%% pada pada pertemuan pertama, lalu mengalami kenaikan di pertemuan kedua hingga mencapai 93,3%, sehingga terjadi peningkatan sebesar 6,6%. Selanjutnya masuk dalam kategori baik pada pertemuan pertama siklus IIdengan persentase 13,3% menurun di siklus II pertemuan ke 2 menjadi 0%, sehingga terjadi penurunan sebesar 13,3%. Selanjutnya termasuk dalam klasifikasi cukup pada dua pertemuan dalam siklus II sama-sama memiliki persentase 0%. Selanjutnya persentase kategori kurang pada siklus II pertemuan ke 1 yaitu 0% meningkat di siklus II pertemuan ke 2 menjadi 6,7%, sehingga terjadi peningkatan sebesar 6,7%.

Mengacu pada rekapitulasi berdasarkan uraian sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa jumlah siswa yang memenuhi indikator keberhasilan terdapat penurunan yang tampak mulai pertemuan awal hingga pertemuan kedua dalam siklus II. Penurunan tersebut tampak pada kategori sangat baik dan baik di pertemuan pertama siklus II yang

menunjukkan persentase sebesar 100%. Namun, pada pertemuan kedua dalam siklus II kategori sangat baik dan baik mencapai persentase 93,3%, sehingga terjadi penurunan sebesar 6,7%. Hal tersebut terjadi dikarenakan terdapat 1 siswa tidak hadir dengan keterangan sakit. Secara global, dapat disimpulkan bahwa menunjukkan perkembangan secara signifikan dimulai pada awal pelaksanaan siklus I hingga tahap akhir siklus II, yakni dari persentase 46,7% menjadi 93,3%, sehingga persentase peningkatan sebesar 46,6%.

Data hasil tes hasil pada siklus II mengindikasikan bahwa sebanyak 12 siswa berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKTP) dengan persentase 80%. Berikut tabel uji banding satu sampel hasil tes belajar siswa:

Tabel 2. *One-Sample Statistics* Siklus I dan II

<i>One-Sample Statistics</i>				
	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
Nilai Tes Siklus I	15	51.0000	33.55167	8.66300
Nilai Tes Siklus II	15	78.0000	28.77251	7.42903

Tabel 3. *One-Sample Test* Siklus I dan II

<i>One-Sample Test</i>						
	<i>Test Value = 70</i>					
	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
Nilai Tes Siklus I	-2.193	14	.046	-19.00000	-37.5803	-.4197
Nilai Tes Siklus II	1.077	14	.300	8.00000	-7.9337	23.9337

Proses membaca output uji satu sampel dapat dijelaskan melalui tahapan-tahapan di bawah ini:

a. **Bentuk Hipotesis uji banding satu sampel**

$H_0 : \mu \geq 70$ (Rataan nilai tes hasil belajar siswa sama dengan KKTP 70)

$H_1 : \mu < 70$ (Rataan nilai tes hasil belajar siswa tidak sama dengan KKTP 70)

Buat perencanaan analisis menggunakan uji dua arah dan tetapkan batas signifikansi 0,05.

b. **Analisis Hasil:** Pada *output* nilai tes siklus 1 terlihat *sig* = 0.046 = 4,6% < 5% berarti menolak H_0 dan menerima H_1 . Artinya, rata-rata dari sampel mencerminkan rata-rata dari seluruh populasi 70 tidak dibenarkan. Sedangkan pada *output* nilai tes siklus 2 terlihat *sig* = 0.300 = 30% > 5% berarti menerima H_0 dan menolak H_1 . Dengan demikian, rata-rata sampel dapat dianggap valid sebagai representasi dari rata-rata populasi sebesar 70.

c. **Interpretasi Hasil:** Pada *output* nilai tes siklus 1 yaitu menolak H_0 berarti rata-rata siswa mencapai nilai KKTP 70 tidak dibenarkan. Hal ini Berdasarkan *output*, nilai rata-rata empiris sebesar 51, yang secara sekilas tampak lebih rendah dibandingkan angka 70.

Sedangkan pada output nilai tes siklus 2 yaitu menerima H_0 berarti rata-rata siswa sudah mencapai nilai KKTP 70 dibenarkan. Hal tersebut dapat diketahui dari output yang menunjukkan rata-rata empiris sebesar 78, yang secara sekilas tampak lebih tinggi dibandingkan nilai 70. Berdasarkan hal tersebut, berdasarkan hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa pelaksanaan di siklus II sudah tercapai tolak ukur pencapaian, sehingga kegiatan PTK berhenti atau selesai di siklus 2.

3.2 Discussion

3.2.1 Peningkatan Proses Belajar Matematika Menggunakan Model *Make a Match* Berbantu Media Pasang Kartu

Berdasarkan temuan dari pelaksanaan penelitian melalui dua siklus menunjukkan bahwa strategi pendekatan belajar dengan model *make a match* yang diterapkan bersama dengan bantuan media pasang kartu mampu memberikan peningkatan yang memberikan pengaruh nyata terhadap proses belajar siswa. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga menunjukkan perkembangan yang terlihat jelas dari pelaksanaan siklus pertama menuju siklus kedua dengan persentase peningkatan sebesar 46,6%. Penelitian ini juga dialami beberapa peneliti sebelumnya seperti yang dijalankan oleh Kencono dan Harjono (2023) terjadi peningkatan persentase proses dari siklus pertama ke siklus kedua mencapai 31%, Tong dan Tobe (2022) mengalami peningkatan dengan persentase 30% dari siklus I ke siklus II, Bhila dan Kaharu (2025) dengan persentase peningkatan proses dari siklus I ke siklus II sebesar 22,5%.

Penelitian ini mengalami peningkatan disebabkan oleh model yang digunakan begitu cocok dengan materi yang di ajarkan, terlihat dari antusias siswa saat menemukan pasangan kartu dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini di akibatkan karena karakteristik dari model *make a match* adalah pembelajaran secara tim dan di dasarkan pada manajemen berbasis kerja sama, di mana siswa saling berkolaborasi dalam proses pencarian pasangan kartu (Rusman, 2018). Selain itu, pada penelitian ini siswa diberi waktu saat mencari pasangan kartu dan akan diberi skor bagi kelompok tercepat dalam menemukan pasangan kartu yang benar. Menurut Prasetyo, dkk. (2019) pemberian *reward* mampu membangkitkan semangat serta minat dan keinginan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar.

Sejalan dengan teori proses belajar menurut Desiharto, dkk. (2024) proses belajar merupakan kegiatan interaksi guru dalam menyampaikan materi atau hal-hal yang dapat memberikan pengaruh kepada siswa, sementara siswa bertindak sebagai penerima materi atau pengaruh yang disampaikan oleh guru. Peningkatan proses belajar tersebut juga terjadi dikarenakan siswa secara aktif mampu membangun pengetahuan mereka sendiri melalui kartu *make a match* yang disediakan oleh guru. Pada saat pelaksanaan pembelajaran, guru mengkondisikan kelas secara tertib agar siswa tidak ribut saat mencari pasangan kartu. Guru membuat peraturan apabila siswa ribut, maka di anggap gugur dalam permainan tersebut. Selain itu, kelompok jika tidak berhasil menemukan pasangan kartu,

maka akan diberikan hukuman berupa soal tambahan tentang materi yang dipelajari, sehingga tidak akan membuat siswa malu dengan sanksi tersebut. Menurut Prasetyo, dkk. (2019) dalam dunia pendidikan, menerapkan hukuman (*punishment*) tujuan utamanya adalah guna mendorong perubahan positif dalam perilaku siswa.

Penelitian ini menggunakan media pasang kartu yang menuntut kegiatan motorik siswa terjadi. Menurut Liani, dkk. (2023) berbagai jenis media dimanfaatkan sebagai alat untuk mendorong peningkatan kegiatan keterampilan siswa yaitu media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Juliharti, dkk. (2023) bahwa teori Bruner menekankan pada pentingnya siswa berpartisipasi secara aktif dalam memahami konsep dan prinsip saat menyelesaikan masalah, sementara peran guru adalah sebagai fasilitator bagi siswa agar mendapatkan pengalaman yang membantu mereka menemukan dan menyelesaikan masalah serta meningkatkan tingkat berpikir kognitif mereka, seperti kemampuan untuk berargumen. Berdasarkan pernyataan tersebut selaras dengan temuan dari penelitian yang telah dilaksanakan yaitu siswa menjadi berani untuk tampil presentasi di depan kelas. Menurut Rusman (2018) bahwa model *make a match* memiliki kelebihan dalam membantu siswa menjadi lebih berani saat menyampaikan presentasi.

Keunikan yang dimiliki oleh penelitian ini dibandingkan penelitian lain dan riset sebelumnya adalah bahwa penelitian ini terdahulu ada beberapa peneliti yang hanya berfokus menunjukkan Penelitian sebelumnya membuktikan perolehan hasil akademik siswa yang mengalami peningkatan berkat penggunaan penggunaan model *make a match* pada aktivitas belajar mengajar, sedangkan studi ini mengungkapkan bahwa model yang sama memberikan dampak yang lebih berpengaruh luas, baik terhadap pencapaian maupun terhadap pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan. Selain itu, pada penelitian relevan Kencono dan Harjono (2023) persentase peningkatan hanya mencapai 31% sedangkan pada penelitian ini mencapai 46,6%. Hal ini terjadi karena adanya kekuatan media dalam pembelajaran yaitu media pasang kartu.

3.2.2 Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Matematika Menggunakan Model *Make a Match* di Kelas IV SDN 094/VIII Giriwinangun

Proses pembelajaran yang terlaksana secara efektif memberikan pengaruh positif terhadap capaian belajar siswa. Berdasarkan temuan melalui proses penelitian yang berlangsung sepanjang dua tahap siklus, penggunaan model pembelajaran *make a match* yang didukung oleh media pasang kartu terbukti dapat memperbaiki pencapaian aktivitas pembelajaran siswa. Pada siklus I, tingkat hasil yang dicapai oleh siswa mencapai 60% dan tergolong dalam kategori cukup, lalu bertambah hingga mencapai 80% pada pelaksanaan siklus II dengan klasifikasi sangat baik. Pada peneliti sebelumnya yakni Bhila dan Kaharu (2025) presentase keberhasilan pembelajaran pada siklus awal (52,17%) serta mengalami peningkatan di siklus II menjadi (86,95%). Hal tersebut juga ditemukan oleh peneliti-peneliti lainnya seperti Kencono dan Harjono (2023) hasil belajar siswa siklus I (41,4%) dan meningkat di siklus II menjadi (81,5%), Tong dan Tobe (2022) persentase hasil belajar siswa

siklus I (56,66%) dan meningkat di siklus II menjadi (86,66%). Perolehan hasil pembelajaran oleh siswa meningkat dikarenakan proses belajarnya sudah dimaksimalkan dengan peningkatan sampai 93,3%.

Data menunjukkan bahwa, transisi dari tahap I ke tahap II, media pasang kartu terlihat adanya peningkatan dalam partisipasi belajar geometri pada topik ciri-ciri, komposisi, serta dekomposisi bangun datar melalui penerapan model *make a match*. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa proses pembelajaran telah dilakukan sesuai dengan rencana dan mengikuti tahapan-tahapan dalam model pembelajaran *make a match*. Selain itu, hasil kegiatan penelitian ini memperlihatkan adanya kenaikan dalam capaian belajar pada siklus kedua, khususnya dalam topik komposisi dan dekomposisi bangun datar. Syarif dan Ahmad (2025) dengan menggunakan materi yang sama yaitu komposisi dan dekomposisi bangun datar, mampu mendorong kemajuan pencapaian belajar siswa di siklus kedua.

Penelitian ini menggunakan media pasang kartu sebagai alat perantara selama berlangsungnya pembelajaran. Dengan bantuan media tersebut, daya ingat siswa terhadap materi menjadi lebih kuat dengan pembelajaran yang disampaikan melalui kartu yang telah di pasang ke media pasang kartu. Menurut Audie (2019) metode media pembelajaran berperan signifikan dalam memberikan dukungan bagi siswa untuk meningkatkan capaian akademiknya. Perbedaan utama antara penelitian ini dan studi sebelumnya terletak pada jenis media yang digunakan serta adanya perubahan positif yang cukup besar dari siklus I menuju siklus II. Hal tersebut di duga disebabkan oleh kekuatan media dan kecocokan materi sebagaimana telah diuraikan dalam penjelasan sebelumnya.

4. Conclusions

Penelitian yang telah dilakukan mengungkapkan bahwa mengenai peningkatan proses dan tingkat keberhasilan pembelajaran matematika dengan menggunakan pemanfaatan model pembelajaran tertentu *make a match* pada siswa kelas IV SDN 094/VIII Giriwinangun, dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi perkembangan yang berdampak nyata selama berlangsungnya proses belajar. Hal tersebut hal ini tampak berdasarkan data hasil observasi yang dikumpulkan pada siklus I dan II. Di tahap siklus I, observasi terhadap guru menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase 80,46% pada pertemuan pertama, yang selanjutnya mengalami kenaikan hingga 82,81% pada pertemuan kedua. Selanjutnya, pada siklus II, pertemuan pertama mencatat peningkatan hingga 97,5% dengan kategori yang sama, dan mencapai angka maksimal 100% pada pertemuan kedua.

Sementara itu, tingkat keaktifan belajar siswa yang dipantau menggunakan lembar pengamatan juga menunjukkan tren positif. Pada siklus I pertemuan pertama, persentase pencapaian berada pada kategori cukup baik sebesar 46,7%, lalu naik menjadi 86,7% dengan kategori sangat baik pada pertemuan kedua. Di siklus II, pertemuan pertama mencatat 100%, namun sedikit menurun menjadi 93,3% pada pertemuan kedua akibat ketidakhadiran satu siswa karena sakit. Dengan demikian, bisa ditarik kesimpulan bahwa

pengintegrasian model *make a match* yang memperoleh dukungan oleh media pasang kartu pada saat pelaksanaan pembelajaran geometri, terutama pada materi mengenai ciri-ciri, komposisi, dan dekomposisi bangun datar di fase B (kelas IV) menunjukkan adanya peningkatan aktivitas baik dari guru maupun siswa dari siklus I ke siklus II.

Adapun perolehan belajar siswa pada materi tersebut juga meningkat secara signifikan yang nyata dari observasi awal hingga siklus II. Pada awal observasi, persentase ketuntasan siswa dalam ulangan harian 3 hanya mencapai 40% dan tergolong dalam kategori kurang. Kemudian mengalami kenaikan pada siklus I hingga mencapai 60% dengan kategori cukup, dan selanjutnya naik kembali menjadi 80% pada siklus II yang diklasifikasikan ke dalam kategori sangat baik. Mengacu pada data tersebut, pelaksanaan pembelajaran geometri dengan menggunakan model *make a match* berbantu media pasang kartu di kelas IV SDN 094/VIII Giriwinangun terbukti efektif dalam mendorong peningkatan capaian pembelajaran siswa berlangsung sejak tahap awal hingga pelaksanaan pada siklus II, sehingga dapat disimpulkan bahwa studi ini berhasil mencapai keberhasilannya.

References

- Aqil, D.I. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Make Amatch Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Biologi Smp Pada Sub Bab Sistem Pencernaan. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 9(1): 45.
- Arikunto, S. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Atikah, H.N., Taufiq, I. dan Rahayu, B. 2024. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Make A Match Kelas IV Di SDN X. 3(1).
- Audie, N. 2019. Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1): 586–595.
- Bhila, S. dan Kaharu, S.N. 2025. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Barang Bekas. 8: 195–208.
- Desiharto, I., Malik, D.M. dan Qomariyah, S. 2024. Peran Motivasi Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pendidikan Agama Islam Di SD Muhammad Al-Unaizy. *Bhinneka: Jurnal Bintang ...*, 2(2): 138–149.
- Fauhah, H. dan Rosy, B. 2020. Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2): 321–334.
- Juliharti, L., Yanti, F. dan Amini, R. 2023. Analisis Teori Pembelajaran Bruner Terhadap Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 13(2): 750–759.
- Kencono, M.R. dan 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.
- Liani, P.N., Ambarwati, H. dan Tristya, I. 2023. Analisis Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1: 71–101. Tersedia di <https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/AlZayn>.
- Muna, I. dan Fathurrahman, M. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Matematika di SD Nasima Kota Semarang. *Jurnal Profesi Keguruan*, 9(1): 99–107.
- Prasetyo, A.H., Prasetyo, S.A. dan Agustini, F. 2019. Analisis Dampak Pemberian Reward dan Punishment dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(3): 402–409.

- Riowati, R. dan Yoenanto, N.H. 2022. Peran Guru Penggerak pada Merdeka Belajar untuk Memperbaiki Mutu Pendidikan di Indonesia. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1): 1–16. Tersedia di <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JOEAI/article/view/3393>.
- Rusman 2018. *Model-model Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Syarif, A. dan Ahmad, S. 2025. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Geometri Materi Ciri, Komposisi dan Dekomposisi Bangun Datar Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) di Kelas IV SDN 07 Simpuruik Kabupaten Tanah Datar. 3(3): 294–307. Tersedia di <https://ejournal.yasin-alsys.org/AJECEE>.
- Tong, J. dan 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. Tersedia di <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>.

Corresponding author

Surya Widyasari can be contacted at: suryawidyasari2414@gmail.com