

## **Penerapan Model *Make a Match* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika**

**Amelia Husna<sup>1</sup>, Puput Wahyu Hidayat<sup>2</sup>, Aldino<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Email: [ameliahusna2003@icloud.com](mailto:ameliahusna2003@icloud.com)

---

### **Article Info**

#### **Article history:**

Diterima April 2025

Revisi 28 April 2025

Diterima 14 Mei 2025

---

#### **Keywords:**

*Model Make a Match* , Media Ular tangga, Proses Belajar, Hasil Belajar, PTK.

---

### **ABSTRACT**

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas V SDN 032/II Muara Bungo dengan latar belakang rendahnya hasil belajar matematika peserta didik, ditunjukkan oleh persentase ketuntasan hanya sebesar 34,37% yang mencapai KKTP. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model *Make a Match* berbantuan media permainan ular tangga. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sampel penelitian berjumlah 31 peserta didik kelas V, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi aktivitas belajar dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* berbantuan media permainan ular tangga tergolong sangat baik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Pada siklus I, ketuntasan belajar mencapai 70%, meningkat menjadi 83% pada siklus II. Peningkatan ini menegaskan bahwa penggunaan model *Make a Match* dengan media permainan ular tangga dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, serta pemahaman peserta didik pada materi bilangan cacah sampai 1.000.000. Dengan tercapainya indikator keberhasilan, penelitian dihentikan pada siklus II. Harapannya, model pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif strategi oleh guru dalam mengatasi rendahnya hasil belajar matematika dan mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, serta bermakna bagi peserta didik.

*This is an open access article under the CC BY-SA license.*



---

### **Corresponding Author:**

Amelia Husna

Primary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Email: [ameliahusna2003@icloud.com](mailto:ameliahusna2003@icloud.com)

---

## A. INTRODUCTION

Pendidikan memegang peranan penting dalam membimbing dan melatih seseorang agar menjadi individu yang berpengetahuan luas (Mahmudin & Muhid, 2020). Pendidikan merupakan suatu proses yang mendorong peserta didik untuk beradaptasi secara optimal terhadap lingkungannya sekaligus membawa perubahan yang memungkinkan berfungsi efektif dalam masyarakat (Hadijaya et al., 2025). Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, semakin besar pula pengetahuan, keterampilan, dan kompetensinya (Nisa et al., 2023). Hal ini menegaskan bahwa pendidikan berperan krusial dalam meningkatkan kesejahteraan hidup, karena individu yang terdidik cenderung terhindar dari kebodohan, mampu meraih kehidupan lebih baik, dan terbebas dari kemiskinan. Dengan demikian, tujuan pendidikan adalah mengarahkan individu menuju pencapaian yang bermakna serta memperluas pengetahuan dan keterampilan Peserta didik. Pendidikan yang berkualitas merupakan usaha yang berhasil membawa peserta didik mencapai tujuan tersebut, di mana peran guru menjadi faktor penentu keberhasilan proses pendidikan (Sabir, A., & Hakiki, M. 2020).

Pendidikan yang efektif harus mampu membimbing peserta didik mencapai tujuan tertentu. Proses pembelajaran yang menyenangkan di sekolah memberikan pengalaman yang membantu peserta didik mengoptimalkan potensi (Andini et al., 2024). Pendidikan didefinisikan sebagai penciptaan suasana dan proses pembelajaran yang secara aktif mengembangkan potensi individu, termasuk kekuatan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, akhlak, kecerdasan, dan kepribadian (Inkiriwang, R. R. 2020). Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk membentuk manusia yang memiliki moral, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Ichsan, F. N. 2021). Peserta didik perlu dibekali dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk menghadapi permasalahan kehidupan, baik di lingkungan lokal maupun di tingkat masyarakat dan bangsa.

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat penting karena menjadi fondasi bagi jenjang pendidikan berikutnya (Halim, A. 2022). Di sekolah dasar, peserta didik memperoleh pengetahuan dasar dalam setiap mata pelajaran serta keterampilan yang dibutuhkan sepanjang kehidupan akademik dan sosialnya(Rifai et al., 2024). Di Indonesia, pendidikan dasar berlangsung selama enam tahun dan bersifat wajib, sebagai upaya menciptakan masyarakat yang berpendidikan dan kompetitif. Oleh karena itu, pembelajaran di tingkat ini menuntut guru yang kompeten, kreatif, dan mampu mengelola kelas dengan efektif. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga merancang pembelajaran sesuai kebutuhan, minat, dan gaya belajar peserta didik, sehingga memungkinkan peserta didik memahami materi dengan mudah, berkembang secara menyeluruh, dan siap melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya (Marhamah, M., & Zikriati, Z. 2024). Dalam proses pembelajaran, guru dapat memanfaatkan berbagai media yang inovatif dan menarik untuk memudahkan pemahaman peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat tinggi dalam belajar biasanya menunjukkan antusiasme, motivasi, dan partisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran (Awaliah et al., 2025)

Seiring implementasi Kurikulum Merdeka, peran guru bergeser dari pusat informasi menjadi fasilitator. Guru diharapkan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peserta didik untuk belajar mandiri, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik (Haq et al., 2024). Dalam pendekatan ini, peserta didik menjadi subjek aktif melalui langkah-langkah saintifik, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mencoba, dan mengomunikasikan hasil. Pendekatan ini bertujuan melatih kemampuan berpikir kritis, logis, dan analitis, sekaligus menumbuhkan sikap ilmiah dalam diri peserta didik.

Faktanya, proses pembelajaran yang diharapkan dalam Kurikulum Merdeka belum sepenuhnya terealisasi dengan baik. Hal ini terbukti dari hasil observasi pada 11–16 November 2024 di kelas V SDN 32/II Muara Bungo. Selama pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika, ditemukan berbagai kendala yang menghambat terciptanya suasana belajar yang aktif dan bermakna. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah, di mana guru lebih banyak menyampaikan materi secara satu arah tanpa melibatkan peserta didik secara aktif. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa kesempatan untuk berdiskusi atau mengeksplorasi materi secara mandiri.

Kondisi ini diperburuk oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Guru belum memanfaatkan alat bantu atau aktivitas yang dapat membantu peserta didik memahami konsep matematika secara konkret, sehingga materi terasa abstrak, terutama bagi peserta didik dengan gaya belajar visual dan kinestetik. Hal ini membuat sebagian besar peserta didik kesulitan mengikuti pembelajaran bahkan kebingungan ketika diminta menyelesaikan soal. Suasana kelas juga menunjukkan minimnya interaksi dua arah, peserta didik ragu untuk bertanya, jarang menyampaikan pendapat, dan kurang percaya diri dalam berkomunikasi. Situasi tersebut berdampak pada partisipasi belajar yang rendah, suasana kelas yang kaku, serta hasil belajar yang belum optimal.

Berdasarkan hasil ulangan harian, sebagian besar nilai peserta didik masih di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dari 32 peserta didik, hanya 11 orang (34,37%) yang mencapai KKTP dengan nilai  $\geq 70$ , sementara 21 orang (65,62%) belum tuntas. Data ini menandakan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi matematika belum maksimal dan strategi pembelajaran yang digunakan belum efektif dalam meningkatkan capaian belajar. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum optimal, sehingga diperlukan tindakan dan perubahan, terutama dalam penggunaan model dan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah permainan ular tangga, yang terbukti mampu membantu peserta didik memahami konsep abstrak secara lebih konkret dan menyenangkan (Arisandi et al., 2022).

Alternatif solusi, dapat diterapkan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media permainan ular tangga (Rosdianto, H., & Utama, E. G. 2025). Model ini melibatkan peserta didik secara aktif, baik dalam pembelajaran individu maupun kelompok, sehingga dapat mengembangkan pemahaman konsep dan keterampilan belajar melalui praktik langsung (Jufri et al., 2023). Model *Make a Match*, yang pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran, memiliki berbagai kelebihan, antara lain: meningkatkan partisipasi peserta didik, menghadirkan unsur permainan agar pembelajaran lebih menyenangkan, memperdalam pemahaman konsep, serta menumbuhkan rasa percaya diri (Harahap, W. 2023). Namun, model ini juga memiliki kelemahan, seperti membutuhkan waktu yang relatif lama dan memerlukan arahan guru yang konsisten agar peserta didik tetap fokus (Octavia, S. A. 2020). Dalam penerapannya, *Make a Match* mendorong peserta didik belajar dalam suasana interaktif berbasis permainan. Melalui kegiatan mencocokkan kartu soal dan jawaban, peserta didik dituntut berpikir kritis sekaligus bekerja sama. Apabila dikombinasikan dengan media permainan ular tangga, model ini mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Implikasinya, penerapan model ini tidak hanya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar di kelas, tetapi juga membentuk keterampilan sosial, kemampuan berpikir kritis, dan kreativitas peserta didik. Selain itu, peserta didik yang terbiasa belajar melalui pendekatan kolaboratif dan menyenangkan diharapkan dapat mengaplikasikan keterampilan tersebut di luar kelas, meningkatkan partisipasi dalam kegiatan masyarakat, serta mempersiapkan generasi muda yang mandiri, percaya diri, dan berkarakter. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model *Make a Match* berbantuan permainan ular tangga dalam meningkatkan proses dan hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar.

## B. LITERATURE REVIEW

Model *Make a Match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran, dengan fokus pada peningkatan keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan pencocokan kartu soal dan jawaban dalam suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Model ini tidak hanya mendorong partisipasi, tetapi juga menstimulasi kemampuan berpikir kritis, konsentrasi, dan keterampilan kolaboratif antar peserta didik, sebagaimana diungkapkan oleh Latifah (2015). Dalam pembelajaran matematika, *Make a Match* memungkinkan siswa memproses konsep secara lebih mendalam melalui interaksi aktif, sehingga mengurangi kejemuhan dan meningkatkan motivasi intrinsik (Lestari et al., 2024).

Sementara itu, media permainan ular tangga sebagai bentuk game-based learning menawarkan pengalaman belajar visual dan taktis yang konkret, memungkinkan siswa memahami konsep matematika secara praktis melalui aturan sederhana dan tantangan yang memacu keterlibatan kognitif dan afektif. Fauhah (2021) menekankan bahwa media permainan dapat membentuk lingkungan belajar kondusif, memfasilitasi pemahaman bermakna, dan meningkatkan motivasi belajar secara simultan. Integrasi Make a Match dengan media ular tangga menghasilkan strategi pembelajaran hibrid yang memadukan interaksi sosial, kolaborasi kelompok, serta stimulasi kognitif melalui elemen permainan. Pendekatan ini berpotensi memperkuat internalisasi konsep matematika, meningkatkan kemampuan problem solving, dan mengoptimalkan capaian hasil belajar, sejalan dengan Purwani (2023) yang menunjukkan bahwa pengalaman belajar langsung yang interaktif dan menyenangkan secara signifikan meningkatkan pencapaian akademik siswa.

## C. METHODS

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis oleh pendidik atau kepala sekolah dengan tujuan menganalisis praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas. PTK bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, menyelesaikan permasalahan yang ada, serta mengevaluasi tingkat keberhasilan dari tindakan yang dilakukan (Pandiangan, A. P. B. 2020). PTK dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan (tindakan), pengamatan, dan refleksi. Keempat tahapan ini membentuk siklus yang berkesinambungan, di mana setiap putaran kegiatan kembali ke tahap pertama untuk dilakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Dalam penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan wali kelas V, di mana peneliti bertindak sebagai pendidik sedangkan wali kelas berperan sebagai penilai. Dengan demikian, peneliti dapat memperoleh data yang valid terkait proses dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas V SDN 032/II Muara Bungo.

Pada tahap perencanaan (planning), peneliti menyusun rancangan yang menjelaskan apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan dilakukan. Dalam tahap ini ditentukan fokus peristiwa yang perlu diamati, serta disusun instrumen pengamatan untuk merekam fakta yang terjadi. Peneliti juga menyiapkan perangkat pembelajaran berupa tujuan pembelajaran (TP), alur tujuan pembelajaran (ATP), modul ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), kisi-kisi soal, soal tes, serta lembar observasi pendidik dan peserta didik. Tahap pelaksanaan (action) dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran sesuai langkah-langkah yang telah direncanakan, mulai dari pendahuluan, kegiatan inti, hingga penutup, serta menerapkan model pembelajaran Make a Match. Selanjutnya, pada tahap pengamatan (observation), peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas peserta didik dan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan instrumen yang telah disiapkan. Hasil observasi kemudian dikompilasi dalam lembar pengamatan untuk dianalisis. Tahap terakhir yaitu refleksi (reflection), di mana peneliti bersama wali kelas mengevaluasi apakah hasil tindakan sudah memenuhi kriteria yang ditetapkan. Jika tujuan penelitian tercapai, maka siklus dihentikan, namun jika belum, maka direncanakan kembali untuk melanjutkan ke siklus berikutnya. Adapun jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif deskriptif (Adnan, G., & Latief, M. A. 2020). Sampel penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 032/II Muara Bungo sebanyak 31 peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, soal tes hasil belajar, serta catatan lapangan. Sedangkan teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk mengetahui peningkatan proses dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match*.

## D. RESULT AND DISCUSSION

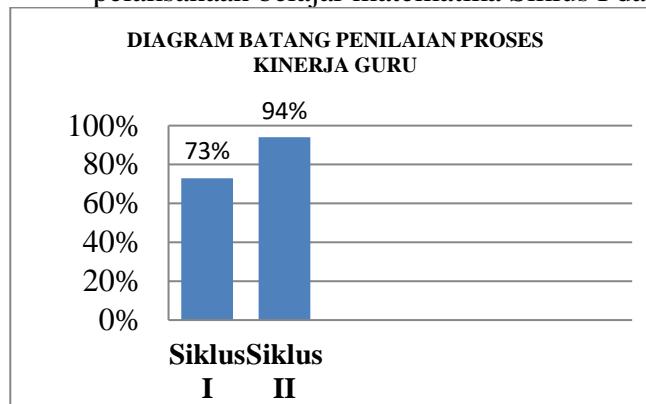
Penelitian tindakan kelas meliputi 2 siklus yang terdiri dari siklus I dan Siklus II. Setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Lembar observasi guru dan lembar observasi peserta didik digunakan untuk mengetahui peningkatan proses dan hasil belajar matematika menggunakan model *Make a Match* berbantuan media permainan ular tangga dikelas V SDN 032 Muara Bungo.

1. Proses belajar belajar matematika menggunakan model *Make a Match* berbantuan media permainan ular tangga dikelas V SDN 032/II Muara Bungo.

- a. Hasil lembar observasi guru pada siklus I dan siklus II

Keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada efektivitas pengelolaan dan pelaksanaan pembelajaran oleh guru. Analisis data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II, yang dapat diilustrasikan secara rinci pada Gambar 1 berikut ini;

**Gambar 1.** Rekapitulasi persentase lembar observasi Guru dalam proses pelaksanaan belajar matematika Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan Gambar 1, persentase keberhasilan proses pembelajaran guru pada mata pelajaran matematika mengalami peningkatan signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, proses pembelajaran guru tercatat sebesar 73% yang dikategorikan “baik” dan telah memenuhi sebagian indikator keberhasilan, namun masih terdapat beberapa aspek yang belum optimal, yaitu nomor 5, 8, 12, 13, dan 17. Pada aspek nomor 5 (pendahuluan), guru tidak memberikan apresiasi sebelum pembelajaran dimulai, sehingga semangat peserta didik belum optimal. Aspek nomor 8 (menyajikan informasi) menunjukkan guru belum menstimulasi peserta didik dengan pertanyaan sederhana terkait materi, sehingga minat awal peserta didik rendah. Aspek nomor 12 (model *Make a Match*) guru belum sepenuhnya mengawasi aktivitas peserta didik, yang mengakibatkan kelas kurang kondusif. Pada aspek nomor 13 (mengevaluasi), guru tidak memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menanggapi presentasi kelompok lain, sehingga keterlibatan aktif dan pengembangan berpikir kritis terbatas. Aspek nomor 17 (penutup) menunjukkan guru tidak memberikan motivasi, penguatan, maupun apresiasi terhadap usaha kelompok, yang berdampak pada rendahnya antusiasme dan kepercayaan diri peserta didik.

Pada Siklus II, persentase keberhasilan proses pembelajaran meningkat menjadi 94%, menunjukkan perbaikan signifikan dari siklus sebelumnya. Peningkatan ini menandakan guru telah mampu menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dan kreatif, sehingga mendorong interaksi lebih bermakna dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Meski demikian, indikator nomor 18 (penutup) belum sepenuhnya terlaksana, karena guru tidak melakukan refleksi, sehingga sulit bagi guru untuk memahami kebutuhan individual peserta didik serta mengevaluasi kesalahan dan kekurangan dalam proses pembelajaran.

Kesimpulannya, penerapan model pembelajaran Make a Match berbantuan media permainan ular tangga terbukti mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran matematika. Peningkatan ini terjadi karena guru berhasil mengintegrasikan strategi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mampu mengaktifkan seluruh peserta didik (Andini et al., 2024). Implementasi model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep matematika, tetapi juga menumbuhkan motivasi, kerja sama, dan berpikir kritis peserta didik, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan sesuai dengan tujuan pendidikan.

#### b. Hasil Lembar Observasi Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Keberhasilan belajar peserta didik secara individu dapat dianalisis melalui proses pembelajaran yang tercatat pada lembar observasi. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari Siklus I ke Siklus II, sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut:

**Gambar 2.** Rekapitulasi Persentase Lembar Observasi Peserta Didik dalam Proses pelaksanaan lajar matematika siklus I dan siklus II



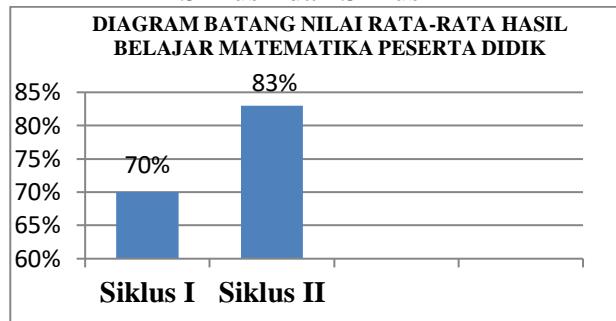
Berdasarkan Gambar 2, persentase keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran meningkat secara signifikan dari 58% pada Siklus I menjadi 78% pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Make a Match berbantuan media permainan ular tangga di kelas V SDN 032 Muara Bungo memberikan dampak positif terhadap proses belajar matematika. Analisis lebih rinci dari pengamatan observer pada Siklus I mengungkap beberapa aspek yang belum optimal. Pada aspek nomor 5 (pendahuluan), tidak ada peserta didik yang aktif karena guru tidak memberikan apresiasi sebelum pembelajaran dimulai, sehingga antusiasme siswa rendah. Aspek nomor 8 (menyajikan informasi) juga menunjukkan minimnya partisipasi siswa karena guru tidak memberikan pertanyaan pemantik terkait materi, sehingga semangat menjawab siswa rendah. Pada aspek nomor 15 (mengevaluasi), siswa kehilangan kesempatan untuk memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain, yang berdampak pada minimnya keterlibatan aktif dan terbatasnya pengembangan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, pada aspek nomor 17 (penutup), guru tidak memberikan motivasi, penguatan, atau apresiasi terhadap usaha kelompok siswa, sehingga semangat belajar dan kepercayaan diri peserta didik menurun.

Pada Siklus II, seluruh aspek tersebut telah dilaksanakan dengan baik, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa. Peningkatan ini dapat dikaitkan dengan keunggulan model Make a Match yang memadukan interaksi sosial, kerja sama kelompok, dan unsur permainan, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Dengan demikian, penerapan model ini tidak hanya meningkatkan proses belajar secara kuantitatif, tetapi juga memperbaiki kualitas pengalaman belajar siswa secara menyeluruh.

2. Hasil belajar matematika menggunakan model Pembelajaran *Make a Match* berbantu media permainan ular tangga kelas V SDN 032 Muara Bungo.

Berdasarkan data yang diperoleh selama pelaksanaan pembelajaran, rata-rata persentase ketuntasan belajar peserta didik pada Siklus I mencapai 70%, sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 83%. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas penerapan model pembelajaran Make a Match berbantuan media permainan ular tangga dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika. Diagram berikut menyajikan rekapitulasi persentase rata-rata hasil tes akhir peserta didik pada Siklus I dan Siklus II:

**Gambar 3.** Rekapitulasi Persentase hasil belajar matematika Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan Gambar 3, terlihat bahwa rata-rata nilai hasil belajar peserta didik pada siklus I mencapai 70% dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II meningkat signifikan menjadi 83% dengan kategori sangat baik. Secara keseluruhan, akumulasi data dari kedua siklus menunjukkan nilai rata-rata 76,5% dengan kategori baik. Hasil observasi awal dari nilai harian Matematika pada Tabel 1.1 menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar masih rendah; dari 32 peserta didik, hanya 11 orang (34,37%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) sebesar 70, sedangkan 21 orang (65,62%) belum tuntas. Kondisi ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru, terutama konsep-konsep yang abstrak. Setelah penerapan model pembelajaran Make a Match berbantuan media permainan ular tangga, terjadi peningkatan ketuntasan belajar yang signifikan. Pada siklus I, 20 peserta didik (64,51%) tuntas, sedangkan 11 peserta didik (35,48%) belum mencapai ketuntasan, dengan akumulasi persentase ketuntasan 70% (kategori baik). Meski menunjukkan perkembangan, hasil ini belum optimal karena masih terdapat peserta didik yang belum mencapai KKTP, sehingga dilakukan perbaikan pada siklus II. Pada siklus II, rata-rata ketuntasan belajar meningkat menjadi 83%, dengan 26 peserta didik (83,87%) tuntas dan 5 peserta didik (16,13%) belum tuntas. Lima peserta didik yang belum mencapai ketuntasan diketahui mengalami keterbatasan dalam menangkap materi dan lambat dalam memahami konsep matematika.

Peningkatan ini membuktikan bahwa model pembelajaran Make a Match tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, tetapi juga efektif meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik (Afif et al., 2025). Penggunaan media permainan ular tangga memberikan stimulus visual dan aktivitas kolaboratif yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahman & Dani (2024, July), yang menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 59,09% (13 peserta didik) pada siklus I menjadi 86,36% (19 peserta didik) pada siklus II. Peningkatan tersebut terjadi karena Make a Match memperbaiki pola interaksi antara guru dan peserta didik serta menekankan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, sehingga konsep lebih mudah dipahami. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Make a Match berbantuan media permainan ular tangga pada peserta didik kelas V SDN 032/II Muara Bungo efektif meningkatkan proses dan hasil belajar matematika sesuai indikator keberhasilan. Implikasi dari penelitian ini tidak hanya berdampak positif bagi sekolah, tetapi juga bagi masyarakat. Peserta didik yang terbiasa belajar secara kolaboratif dan

kreatif akan tumbuh menjadi pribadi disiplin, percaya diri, mampu bekerja sama, dan berpikir kritis. Hal ini turut mendukung terbentuknya generasi muda yang siap menghadapi tantangan sosial, inovatif dalam memecahkan masalah, serta mampu berkontribusi pada terciptanya lingkungan masyarakat yang peduli, komunikatif, dan berkarakter. Harapannya, penerapan model Make a Match dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang berkelanjutan, tidak hanya untuk meningkatkan hasil belajar matematika, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kompetensi sosial, emosional, dan kognitif peserta didik. Dengan adopsi yang konsisten, guru dapat membangun ekosistem belajar yang inklusif, partisipatif, dan kreatif, sehingga siswa tidak hanya meraih prestasi akademik, tetapi juga siap menjadi individu yang adaptif, inovatif, dan berdaya saing di era pendidikan abad 21.

## E. CONCLUSION AND SUGGESTIONS

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Make a Match berbantuan media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan proses dan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 032/II Muara Bungo:

1. Peningkatan proses pembelajaran terlihat dari hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik selama pelaksanaan tindakan. Aktivitas guru pada siklus I mencapai 73% (kategori Baik), dan meningkat menjadi 93% (kategori Sangat Baik) pada siklus II. Sementara itu, aktivitas peserta didik meningkat dari 58% (kategori Cukup) pada siklus I menjadi 78% (kategori Baik) pada siklus II. Data ini menunjukkan bahwa penerapan model Make a Match berbantuan media permainan ular tangga berhasil meningkatkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.
2. Peningkatan hasil belajar peserta didik ditunjukkan dari perolehan nilai akhir setiap siklus. Pada siklus I, 20 peserta didik (64,51%) mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP), sedangkan pada siklus II jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 26 orang (83,87%). Peningkatan ini membuktikan bahwa model Make a Match berbantuan media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika, memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, serta mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

## REFERENCES

- Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode penelitian pendidikan penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas. Erhaka Utama.
- Afif, M. M., Purbasari, I., & Kamal, J. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Pakapin untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar. Journal of Science and Education Research, 4(2), 14-20. <https://doi.org/10.62759/jser.v4i2.204>
- Andini, M., Ramdhani, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Peran Guru dalam Menciptakan Proses Belajar yang Menyenangkan. MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin, 2(4), 2298-2305. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.637>
- Arisandi, I. M. A., & Putra, D. K. N. S. (2022). Media Permainan Kartu Bergambar Mengenai Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD. Journal for Lesson and Learning Studies, 5(1), 85-95. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.47757>
- Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 2(16650001), 85-99. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.917>

- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). 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>
- Hadijaya, Y., Novita, W., & Yusdiana, E. (2025). Pendidikan Sebagai Proses Transformasi Kebudayaan. *ALACRITY: Journal of Education*, 276-287. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i1.645>
- Halim, A. (2022). SIGNIFIKANSI DAN IMPLEMENTASI BERPIKIR KRITIS DALAM PROYEKSI DUNIA PENDIDIKAN ABAD 21 PADA TINGKAT SEKOLAH DASAR. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(3). <https://doi.org/10.36418/jist.v3i3.385>
- Haq, A. M. Q., & Fitriani, M. I. (2024). Lingkungan Belajar Terintegrasi Melalui Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Kinerja Guru. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1775-1784. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2394>
- Harahap, W. (2023). Penerapan model pembelajaran Make a Match untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di SDN 0605 Simanuldang Kabupaten Padang Lawas (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidiimpuan).
- Ichsan, F. N. (2021). Implementasi perencanaan pendidikan dalam meningkatkan karakter bangsa melalui penguatan pelaksanaan kurikulum. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 281-300. <https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v13i2.399>
- Inkiriwang, R. R. (2020). Kewajiban negara dalam penyediaan fasilitas pendidikan kepada masyarakat menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Lex Privatum*, 8(2).
- Jufri, A. P., Asri, W. K., Mannahali, M., & Vidya, A. (2023). Strategi pembelajaran: Menggali potensi belajar melalui model, pendekatan, dan metode yang efektif. *Ananta Vidya*.
- Latifah, S. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Berbantu Puzzle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X Pada Materi Gelombang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 4(1), 13-23. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v4i1.77>
- LESTARI, T. A., HANDAYANI, B. S., SUYANTRI, E., & SETIAWAN, H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 307-313. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i2.2897>
- Mahmudin, H., & Muhib, A. (2020). Peran Orang Tua Mendidik Karakter Anak Dalam Islam. *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi Dan Pemikiran Hukum Islam*, 11(2), 449-463. <https://doi.org/10.30739/darussalam.v11i2.624>
- Marhamah, M., & Zikriati, Z. (2024). Mengenal Kebutuhan Peserta Didik Diera Kurikulum Merdeka. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 89-106. <https://doi.org/10.71153/wathan.v1i1.32>
- Muslimin, M., & Salam, A. (2025). Penerapan Metode Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Minat Belajar Siswa di SDN 61 Karara Kota Bima. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 12(2), 15-24. <https://doi.org/10.69896/8g76e733>
- Nisa, R. R., Nugraheni, W. T., & Ningsih, W. T. (2023). tingkat pendidikan, usia, pekerjaan dengan pengetahuan ibu tentang imunisasi dasar pada balita di wilayah kerja puskesmas merakurak kabupaten tuban: Penelitian Terhadap Hubungan dari Tingkat Pendidikan, Usia, Pekerjaan dengan Pengetahuan Ibu Tentang Imunisasi Dasar Pada Balita Di Wilayah Kerja Puskesmas Merakurak Kabupaten Tuban. *Jurnal Keperawatan Widya Gantari Indonesia*, 7(3). <https://doi.org/10.52020/jkwgi.v7i3.5850>
- Octavia, S. A. (2020). Model-model pembelajaran. Deepublish.
- Pandiangan, A. P. B. (2020). Penelitian Tindakan Kelas (Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru Dan Kompetensi Belajar Siswa). Deepublish.
- Purwani, P., & Astuti, D. (2023). Pengembangan Lingkungan Pembelajaran yang Positif Melalui Manajemen Kelas. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 15179-15193. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.13568>

- RAHMAN, A., & Dani, R. (2024, July). Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Make a Match Untuk Peserta Didik Kelas III Di SDN 103/II Tanjung Agung. In Prosiding Seminar Nasional Keguruan Dan Pendidikan (SNKP) (Vol. 2).
- Rifai, M. H., Mamoh, O., Mauk, V., Nahak, K. E. N., Harpriyanti, H., Nahak, M. M. N., ... & Abbas, I. (2024). Kurikulum Merdeka (Implementasi dan Pengaplikasian). Selat Media.
- Rosdianto, H., & Utama, E. G. (2025). Pengaruh Model Make a Match Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas III SDN 87 Singkawang. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(02), 343-354. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24439>
- Sabir, A., & Hakiki, M. (2020). Upaya Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Pkn di SMA Negeri 1 Enam Lingkung Kabupaten Padang Pariaman. Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI), 1(2), 62-69. <https://doi.org/10.52060/pti.v1i2.360>