

Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model *Make A Match* Pada Peserta Didik Kelas III SDN 95/II Muara Bungo

Fitriyani¹, Zulqoidi R. Habibie², Bodi Kurniawan³

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Corresponding Author: Fitriyani¹

e-mail: ftryani014@gmail.com, zulqoidi.habibie@gmail.com, bodikurniawan24@gmail.com

Published: September, 2026

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning process and mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN 95/II Muara Bungo, caused by teacher-centered learning and the low level of student participation. This study aimed to describe the improvement of the learning process and mathematics learning outcomes through the implementation of the Make A Match learning model. This study employed Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 19 third-grade students of SDN 95/II Muara Bungo. Data were collected through observation, tests, and documentation, while the data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods. The results showed that the implementation of the Make A Match learning model was able to improve both the learning process and students' mathematics learning outcomes. Teacher activities improved from the Good category to the Very Good category, while student activities also increased from Good to Very Good. Classical learning mastery improved from 58% in Cycle I to 94.74% in Cycle II, exceeding the predetermined success indicator. Based on these findings, it can be concluded that the Make A Match learning model can improve the learning process and mathematics learning outcomes of third-grade students at SDN 95/II Muara Bungo. This model can serve as an alternative for teachers in creating more active, enjoyable, and effective learning.

Keywords: *Make A Match, learning process, learning outcomes, mathematics, classroom action research.*

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad ke-21 menuntut adanya inovasi dalam pendekatan pembelajaran, khususnya dalam pemilihan metode dan penggunaan media yang mampu menghadirkan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta relevan dengan kehidupan nyata (Isnaini et al., 2025). Media pembelajaran kini tidak lagi sekadar berfungsi sebagai alat bantu visual, melainkan telah berkembang menjadi unsur penting yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Dalam konteks ini, peran guru menjadi sangat penting, yaitu sebagai fasilitator yang mampu merancang dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, partisipatif, serta berorientasi pada kebutuhan dan keaktifan peserta didik.

Pendidikan merupakan proses pembelajaran dan pemberian pengetahuan yang dilaksanakan secara sengaja, cermat, dan terencana, serta diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui kegiatan pengajaran. Pendidikan juga merupakan suatu upaya sadar yang menjadikan seseorang dari tidak mengetahui menjadi mengetahui (Azzahra, 2023). Melalui pendidikan, anak-anak dapat terhindar dari kebodohan yang berpotensi merusak bangsa serta mampu memahami dan membedakan hal-hal yang baik dan yang buruk.

Hasil belajar peserta didik dapat diartikan sebagai pencapaian akademik yang diperoleh melalui berbagai kegiatan, seperti ujian, penyelesaian tugas, serta keaktifan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran. Seluruh aktivitas tersebut berkontribusi dalam mendukung perolehan hasil belajar yang optimal (Panjaitan et al., 2020). Namun demikian, khusus untuk mengukur

keberhasilan pada aspek kognitif, hasil belajar peserta didik tetap menjadi indikator yang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan penguasaan materi yang telah dipelajari.

Hasil belajar dapat dipahami sebagai indikator penting untuk menilai sejauh mana keberhasilan proses pembelajaran yang telah berlangsung. Melalui hasil belajar, guru dapat mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan, serta kemampuan mereka dalam menguasai konsep-konsep yang disampaikan (Afdal et al., 2024). Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya mencerminkan pencapaian akademik peserta didik, tetapi juga menjadi dasar evaluasi bagi guru untuk memperbaiki metode pengajaran agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Matematika adalah salah satu bidang ilmu yang sangat krusial dalam kehidupan. Salah satu alasan orang belajar matematika adalah karena manfaatnya, baik dalam aktivitas sehari-hari maupun sebagai alat dan bahasa dalam perkembangan sains dan teknologi. Oleh karena itu, matematika sering diterapkan dalam berbagai sektor seperti perdagangan, perkantoran, pertanian, pendidikan, dan lain-lain (Mulia Putra et al., 2023). Matematika adalah materi yang memiliki objek yang abstrak dan dibentuk melalui proses penalaran deduktif, di mana kebenaran suatu konsep dihasilkan sebagai konsekuensi logis dari kebenaran lain yang telah diterima sebelumnya, sehingga hubungan antara konsep-konsep dalam matematika sangat kuat dan jelas.

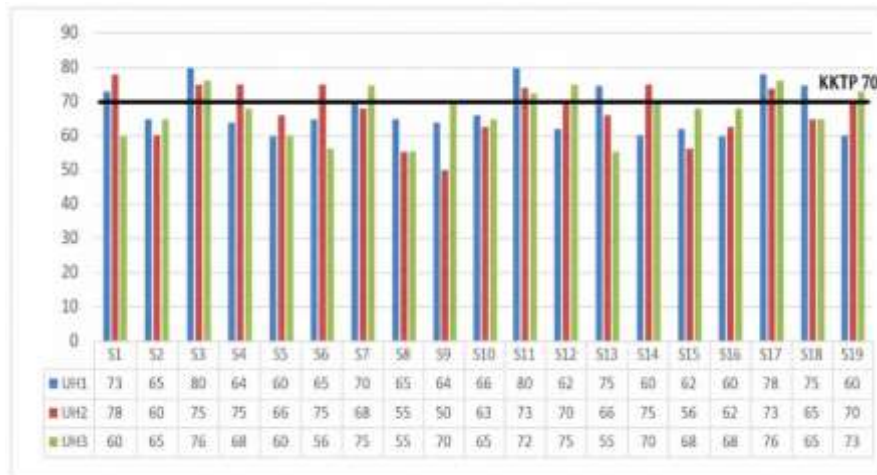
Pembelajaran matematika merupakan kegiatan yang dirancang secara sengaja untuk menciptakan suasana belajar yang mendorong peserta didik aktif dalam mempelajari matematika. Dalam pembelajaran matematika, peserta didik perlu diberi kesempatan untuk mencoba, berpikir, dan memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Melalui proses pembelajaran yang bersifat aktif, interaktif, dan reflektif, pembelajaran matematika tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik yang baik (Azizah & Wardani, 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 20–26 November 2025 di kelas III SDN No. 95/II Muara Bungo, serta wawancara dengan wali kelas yang bernama Ibu Putri Erika Sari, S.Pd, diperoleh informasi mengenai proses pembelajaran matematika di kelas tersebut. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh guru. Guru memegang kendali hampir di seluruh kegiatan pembelajaran, mulai dari pembukaan, penyampaian materi, hingga penutupan pelajaran. Materi disampaikan dengan cara menjelaskan secara langsung menggunakan metode ceramah, sementara peserta didik lebih banyak mendengarkan, mencatat, dan mengikuti arahan guru tanpa keterlibatan yang aktif.

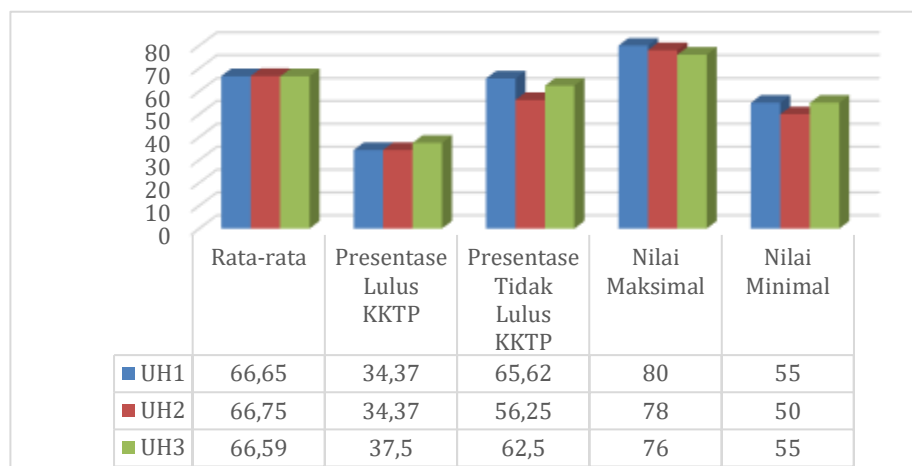
Selain itu juga pembelajaran berlangsung, komunikasi yang terjadi cenderung satu arah, yaitu dari guru kepada peserta didik. Peserta didik jarang diberikan kesempatan untuk bertanya, menyampaikan pendapat, atau berdiskusi dengan teman sekelas. Selain itu, penggunaan metode dan media pembelajaran yang bervariasi masih sangat terbatas. Guru belum banyak melibatkan peserta didik dalam kegiatan seperti kerja kelompok, diskusi, atau pembelajaran yang melatih kemampuan berpikir dan memecahkan masalah.

Akibat dari kondisi tersebut, keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar masih tergolong rendah. Pembelajaran yang berpusat pada guru dan penggunaan metode ceramah secara terus-menerus membuat suasana belajar menjadi monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Padahal dalam Kurikulum Merdeka, peserta didik dituntut untuk lebih aktif, kreatif, dan mengekspresikan pengalamannya sendiri dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Hasil belajar peserta didik (gambar 1.1 dan 1.2) menggambarkan bahwa Gambar 1.1 menunjukkan nilai ujian harian mata pelajaran Matematika peserta didik kelas III SDN 95/II Muara Bungo. Dari grafik tersebut terlihat bahwa jumlah peserta didik yang nilainya melewati garis KKTP masih sedikit dibandingkan dengan peserta didik yang berada di bawah garis KKTP. Batas nilai matematika yang telah ditentukan Adalah 70. Dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1.1 grafik nilai harian siswa kelas iii sdn 95/ii muara bungo
Mata pelajaran matematika



GAMBAR 1.2 GRAFIK PRESENTASE LULUS DAN TIDAK LULUS KKTP

Gambar 1.2 terlihat bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar. Peserta didik yang lulus pada ujian harian UH1 (34,37%), UH2 (34,37%), dan UH3 (37,5%). Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil ujian harian siswa kelas III SDN 95/II Muara Bungo masih jauh dari nilai KKTP yang ditetapkan, yaitu 70%.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas melalui wawancara dan observasi bersama guru, dapat diketahui bahwa proses dan hasil belajar peserta didik masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan model pembelajaran *Make A Match* sebagai solusi. Model ini dipilih karena dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mencari pasangan kartu soal dan jawaban. Dengan model *Make A Match*, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga bergerak, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman sekelas.

Model *Make A Match* adalah model pembelajaran yang mengajak peserta didik mencari jawaban atau pasangan konsep melalui permainan mencocokkan kartu dalam waktu tertentu. Model ini membuat kegiatan belajar terasa seperti bermain. Selain itu, *Make A Match* mendorong peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif, memberi kesempatan untuk berinteraksi dengan teman, serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Tumanggor, 2023). Dalam model *Make A Match*, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok. Setiap peserta didik akan mendapatkan satu kartu, baik berupa kartu soal maupun kartu jawaban. Selanjutnya, para peserta didik bekerja sama dan saling berinteraksi untuk menemukan pasangan kartu yang sesuai. Agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan

dengan lancar dan efektif, setiap peserta didik perlu memahami materi terlebih dahulu (Suprianto, 2024).

Beberapa penelitian relevan menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Penelitian (Sumarni 2021) membuktikan bahwa penggunaan model *Make A Match* mampu meningkatkan ketuntasan hasil belajar peserta didik hingga 90,47% pada materi menyajikan karya tentang cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Selanjutnya, Muhammad Danil dan (Danil et al., 2022) menemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan proses serta hasil belajar peserta didik pada materi pemanfaatan kekayaan alam di kelas IV SD Negeri 361 Lampulung, Kabupaten Wajo. Sejalan dengan temuan tersebut, penelitian (Iskandar, 2025) juga menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Make A Match* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS pada materi tubuh tumbuhan di kelas IV SDN 3 Limboto.

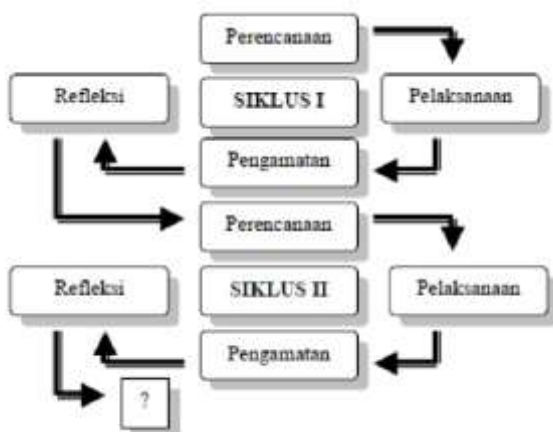
Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian berdasarkan berdasarkan Tindakan kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model *Make A Match* Pada Peserta Didik Kelas III SDN 95/II Muaro Bungo”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). penelitian tindakan kelas (PTK) adalah sebuah penelitian yang bertujuan untuk tindakan yang hasilnya bisa dilihat, dirasakan, dan dipahami. Pertanyaan yang muncul adalah apakah metode pembelajaran yang telah diterapkan selama ini menunjukkan efektivitas yang tinggi. Jika analisis tersebut mengarah pada kesimpulan bahwa beberapa praktik pembelajaran, seperti memberikan tugas rumah kepada peserta didik di dalam kelas, tidak dapat memotivasi peserta didik untuk berpikir, maka bisa disusun tindakan sementara yang dirasa perlu untuk memperbaiki situasi tersebut melalui prosedur penelitian tindakan kelas (Susilowati, 2019).

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang menguraikan hubungan sebab dan akibat dari suatu tindakan yang diberikan, sekaligus menjelaskan berbagai peristiwa yang terjadi selama tindakan tersebut dilaksanakan. Selain itu, penelitian ini memaparkan seluruh rangkaian proses sejak tindakan awal diberikan hingga munculnya dampak dari tindakan tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang menitik beratkan pada pemaparan proses dan hasil secara menyeluruh dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran (Arikunto, 2015).

Berdasarkan observasi awal, maka perlu adanya penelitian di mana guru sebagai subjek penelitian yang akan mengajar, terlebih khusus pada kelas III SDN 95/II Muara Bungo dengan menerapkan model pembelajaran tipe *Make A Match* yang dapat dilaksanakan sesuai dengan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan Arikunto. Dari penelitian ini, terdapat beberapa bagian tindakan yakni (1). Perencanaan / acting, (2). Pelaksanaan / planning, (3). Pengamatan / observing, dan (4). Refleksi / reflecting. Tahap penelitian ini bersiklus dalam satu masa penelitian.berikut ini merupakan bagan penelitian tindakan kelas:



Gambar 3.1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peningkatan proses pembelajaran matematika menggunakan model *Make A Match*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada observasi awal, Siklus I, dan Siklus II, diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* mampu meningkatkan proses pembelajaran Matematika pada materi simetri lipat bangun datar di kelas III SDN 95/II Muara Bungo. Peningkatan tersebut terlihat dari aktivitas pendidik dan peserta didik yang mengalami perkembangan pada setiap siklus. Pada Siklus I, aktivitas pendidik meningkat dari 78% pada Pertemuan I menjadi 88% pada Pertemuan II. Selanjutnya, pada Siklus II kembali mengalami peningkatan dari 88% pada Pertemuan I menjadi 100% pada Pertemuan II. Aktivitas peserta didik juga menunjukkan peningkatan yang sama, yaitu dari 78% menjadi 88% pada Siklus I, kemudian meningkat menjadi 88% dan akhirnya mencapai 100% pada Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran menjadi semakin efektif setelah dilakukan perbaikan pada setiap siklus.

Peningkatan proses pembelajaran tersebut tidak terlepas dari karakteristik model pembelajaran *Make A Match* yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan pasangan kartu soal dan kartu jawaban melalui kegiatan yang menyenangkan. Menurut Huda (2017), model *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sambil bermain melalui aktivitas mencari pasangan kartu yang sesuai, sehingga dapat meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan motivasi belajar peserta didik. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari pendidik, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses menemukan konsep sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Putri & Taufina (2020) mengenai penerapan model *Make A Match* yang menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dalam proses pembelajaran dari Siklus I hingga Siklus II. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Make A Match* dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih aktif ketika pendidik mampu melaksanakan setiap tahapan model secara terarah.

Selama pelaksanaan tindakan, pendidik juga menunjukkan peningkatan dalam mengelola pembelajaran. Pendidik mampu melaksanakan setiap langkah pembelajaran sesuai dengan modul ajar, memberikan apersepsi, memotivasi peserta didik, membimbing diskusi kelompok, serta memberikan penguatan terhadap hasil pekerjaan peserta didik. Suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif karena peserta didik aktif berdiskusi, saling bertukar informasi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Shoimin (2018) yang menyatakan bahwa model *Make A Match* dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong peserta didik untuk berinteraksi sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak berpusat pada pendidik.

Selain meningkatkan aktivitas belajar, penerapan model *Make A Match* juga memberikan pengaruh terhadap peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi simetri lipat bangun datar. Penggunaan media kartu dan kertas origami membantu peserta didik memahami konsep melalui pengalaman belajar secara langsung. Peserta didik tampak lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, bertanya, serta mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Menurut Trianto (2019), proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri akan menghasilkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan pendidik. Oleh karena itu, keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran menjadi salah satu faktor utama meningkatnya kualitas proses pembelajaran.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* mampu meningkatkan proses pembelajaran Matematika di kelas III SDN 95/II Muara Bungo. Peningkatan tersebut terlihat dari semakin baiknya aktivitas pendidik dalam mengelola pembelajaran, meningkatnya keaktifan peserta didik selama proses belajar, serta terciptanya suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Hasil penelitian ini juga memperkuat pendapat Slavin (2015) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan interaksi sosial, partisipasi aktif, serta kualitas proses pembelajaran karena peserta didik belajar melalui kerja sama dan saling membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan

demikian, model pembelajaran *Make A Match* terbukti efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran Matematika pada materi simetri lipat bangun datar.

2. Peningkatan hasil pembelajaran matematika menggunakan model *Make A Match*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penerapan model pembelajaran *Make A Match* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik kelas III SDN 95/II Muara Bungo pada materi simetri lipat bangun datar. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari perbandingan ketuntasan belajar pada setiap tahap penelitian, yaitu observasi awal, Siklus I, dan Siklus II. Pada observasi awal, peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 7 orang (36,84%), sedangkan 12 orang (63,16%) belum mencapai ketuntasan. Setelah diterapkan model *Make A Match* pada Siklus I, jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 10 orang (52,63%), sedangkan 9 orang (47,37%) belum tuntas. Selanjutnya, pada Siklus II hasil belajar meningkat secara signifikan, yaitu 18 orang (94,74%) telah mencapai ketuntasan belajar dan hanya 1 orang (5,26%) yang belum mencapai ketuntasan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan mampu memperbaiki hasil belajar peserta didik secara bertahap hingga mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena model pembelajaran *Make A Match* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif melalui kegiatan mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban, berdiskusi, serta saling bertukar informasi dengan teman sekelompoknya. Proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif membuat peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sehingga materi yang dipelajari lebih mudah dipahami. Menurut Huda (2017), model *Make A Match* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengajak peserta didik belajar sambil bermain melalui kegiatan mencari pasangan kartu, sehingga mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berpusat pada pendidik, tetapi juga melibatkan peserta didik secara aktif dalam membangun pemahamannya sendiri.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran berupa kartu *Make A Match*, gambar, dan kertas origami turut membantu peserta didik memahami konsep simetri lipat bangun datar secara lebih konkret. Peserta didik tidak hanya mempelajari konsep secara teoritis, tetapi juga melakukan praktik secara langsung dengan membuat berbagai bentuk bangun datar, mengidentifikasi ciri-cirinya, serta menentukan banyaknya simetri lipat yang dimiliki setiap bangun datar. Menurut Bruner dalam Trianto (2019), pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik memperoleh pengalaman langsung melalui kegiatan yang melibatkan objek konkret sebelum memahami konsep yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik selama penerapan model *Make A Match* menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Slavin (2015) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan prestasi belajar karena peserta didik saling membantu, berdiskusi, dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Melalui kegiatan *Make A Match*, peserta didik belajar bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, bertukar pendapat, serta mengoreksi jawaban bersama teman. Interaksi yang terjalin selama proses pembelajaran tersebut tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, kemampuan berkomunikasi, dan tanggung jawab peserta didik terhadap proses belajarnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran Matematika peserta didik kelas III SDN 95/II Muara Bungo pada materi simetri lipat bangun datar. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh meningkatnya jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dari 36,84% pada observasi awal menjadi 52,63% pada Siklus I dan akhirnya mencapai 94,74% pada Siklus II. Hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa model pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik secara aktif, interaktif, dan menyenangkan mampu meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar peserta didik secara optimal.

Tabel 4.5 Pembandingan Aktivitas Pendidik

Tahap Penelitian	Pertemuan I	Pertemuan II	Peningkatan
------------------	-------------	--------------	-------------

Siklus I	78%	88%	10%
Siklus II	88%	100%	12%

Berdasarkan tabel tersebut, aktivitas pendidik pada Siklus I mengalami peningkatan dari 78% pada Pertemuan I menjadi 88% pada Pertemuan II. Pada Siklus II, aktivitas pendidik kembali meningkat dari 88% menjadi 100%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Make a Match* semakin baik setelah dilakukan perbaikan pada setiap siklus.

Tabel 4.6 Pembandingan Aktivitas Peserta Didik

Tahap Penelitian	Pertemuan I	Pertemuan II	Peningkatan
Siklus I	78%	88%	10%
Siklus II	88%	100%	12%

Berdasarkan tabel di atas, aktivitas peserta didik juga menunjukkan peningkatan. Pada Siklus I, aktivitas peserta didik meningkat dari 78% menjadi 88%. Selanjutnya, pada Siklus II meningkat dari 88% menjadi 100%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik semakin aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, berdiskusi, mencari pasangan kartu, menjawab pertanyaan, serta bekerja sama dengan teman.

Tabel 4.7 Pembandingan Hasil Belajar Peserta Didik

Tahap Penelitian	Jumlah Peserta Didik	Tuntas	Persentase	Belum Tuntas	Persentase
Observasi Awal	19	7	36,84%	12	63,16%
Siklus I	19	10	52,63%	9	47,37%
Siklus II	19	18	94,74%	1	5,26%

Tabel 4.8 Observasi Pendidik

Tahap Penelitian	Ketuntasan Belajar	Peningkatan dari Tahap Sebelumnya
Observasi Awal	36,84%	—
Siklus I	52,63%	15,79%
Siklus II	94,74%	42,11%
Peningkatan Awal–Siklus II	57,90%	57,90%

Tabel 4.9 Peningkatan Hasil Belajar

Aspek yang Diamati	Observasi Awal	Siklus I	Siklus II	Hasil Akhir
Aktivitas Pendidik	—	78% → 88%	88% → 100%	Meningkat
Aktivitas Peserta Didik	—	78% → 88%	88% → 100%	Meningkat
Ketuntasan Hasil Belajar	36,84%	52,63%	94,74%	Meningkat
Peserta Didik Tuntas	7 orang	10 orang	18 orang	Bertambah 11 orang
Peserta Didik Belum Tuntas	12 orang	9 orang	1 orang	Berkurang 11 orang

Dari tabel pembandingan tersebut dapat dilihat bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* memberikan peningkatan baik pada proses pembelajaran maupun hasil belajar Matematika. Aktivitas pendidik dan peserta didik pada Siklus II telah mencapai 100%, sedangkan ketuntasan hasil belajar meningkat dari 36,84% pada observasi awal menjadi 94,74% pada Siklus II. Dengan demikian,

pelaksanaan tindakan pada Siklus II telah menunjukkan hasil yang optimal dan mencapai indikator keberhasilan penelitian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar Matematika peserta didik kelas III SDN 95/II Muara Bungo pada materi simetri lipat bangun datar. Proses pembelajaran mengalami peningkatan yang terlihat dari aktivitas pendidik dan peserta didik, yaitu dari 78% pada Siklus I Pertemuan I menjadi 100% pada Siklus II Pertemuan II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *Make A Match* berlangsung semakin aktif, menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Hasil belajar juga mengalami peningkatan, dengan ketuntasan belajar dari 7 peserta didik (36,84%) pada observasi awal menjadi 10 peserta didik (52,63%) pada Siklus I dan meningkat menjadi 18 peserta didik (94,74%) pada Siklus II. Dengan tercapainya ketuntasan tersebut, indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi.

REFERENSI

- Afdal, A., Handayani, E. S., & Rohaniah, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif pada Siswa kelas IIB Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 291–304.
- Arikunto. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ahmad Rudi Maasrukhin & Khurin'In Ratnasari. (2019). *Proses Pembelajaran Inquiry Siswa MI Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika*
- Amir, A., & Si, M. (2014). *Pembelajaran Matematika SD Dengan Menggunakan Media Manipulatif*.
- Anim, P. :, Si, S., Pd, M., Ulfa, N., Khafidhoh, M. P., Aini, N., Putra, A. D., Pd, S., Arfi, E., Si, M., Irwan, E., & Sulistiani, R. (2025). *Pembelajaran Matematika SD*.
- Astri Azani, Sarmila Sarmila, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Mutiara : Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(3), 17–37.
- Azizah, N., & Wardani, H. (2024). Analisis Pembelajaran Matematika dengan Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 222–233.
- Azzahra, L., Irawan, D., Raden Palembang, U., & Selatan, S. (2023). *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI) Open access under CC BY NC SA Pentingnya Mengenalkan Alqur'an Sejak Dini Melalui Pendidikan Agama Islam*. 1(1), 13–20.
- Bundu, Patta. 2012. *Asesmen Pembelajaran*. Padang: Hayfa Press.
- Dahman Harahap. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas VA SDN 106814 Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang.
- Danil, M., & Yulia, H. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Wajo Application of *Make A Match* Type Cooperative Learning Model to Improve Process and Learning Outcomes of Elementary School Students in Wajo District.
- Deviyanti, N. (2024). Metode Perumusan Tujuan Pembelajaran yang Efektif dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar (Vol. 3).
- Erawati Negeri, D. S., & Bulan, P. (2022). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan. In *SHEs: Conference Series* (Vol. 5, Number 5).
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476.
- Huda, A. I. N., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1594–1601.
- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative learning metode, teknik, struktur, dan model penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Indahnia Kamariyah, E., & Jufri andi, H. (2024). Proses Pembelajaran Yang Efektif Memiliki Peran Dalam Kemajuan Pendidikan: Systematic Literature Review (SLR). *Desember*, 904–907.
- Iskandar, K. (2025). Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajarab Ipas. In *Dirasatul Ibtidaiyah* (Vol. 5, Number 1).
- Isnaini, M., Nurirrohmah, M. F., Muslim, M. K., Anam, M. M., Bashiruddin, M., Setyawan, K. G., & Sukarti, D. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dan Keterampilan Sosial Siswa SMP.
- Jais, E., Eru Ugi, L., Alam Ufatmah, N., Matematika, P., Keguruan dan, F., Kunci, K., Belajar, K., & Belajar, P. (2023). Hubungan Kreativitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kela VIII MTS Negri 4 Buton Selatan. In *Elips: Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 4, Number 2).
- Mega Puri, L. (2020). Penggunaan Model Cooperative Learning *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Pemasaran(Vol. 8, Number 1).
- Meyniar Albina, Y. A. (2024). Analisis Tujuan Pembelajaran Menurut Ade DarmanRegina.
- Mulia Putra, dan, & Bina Bangsa Getsempena, U. (2023). Analisis Berpikir Reflektif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Dengan Konteks Budaya Berdasarkan Gaya Kognitif Di MAN 2 Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 4(1).
- Ningrum, K. S., Roshayanti, F., & Wuryandini, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VSDN Rejosari 01.
- Nurhasnah, R. A. S. (2023). Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar. Jenis dan Model Evaluasi Pendidikan, Serta Implikasinya Dalam Pendidikan Islam.
- Nurlayali, H., & Sohiah, S. (2020). Teori Hasil Belajar Pada Siswa Sdit Cendikia. In *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Vol. 2, Number 1).
- Padangsidimpuan Afridapane, I. (2017). Belajar Dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(2).
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357.
- Rusman. 2012. Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Serlin Isini1*, M. M. A. R. H. S. (2025). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa di SMPN 2 Bulawa Kecamatan Bulawa Kabupaten Bone Bolango Provinsi Gorontalo.
- Sulistiyowati, Tri. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 30. (7).
- Stit, Y. S., & Nusantara, P. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. In *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 2, Number 3).
- Suarim, B., & Neviyarni, N. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75–83.
- Tumanggor, S., Sidabutar, Y. A., & Simarmata, R. K. (2023). Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar pada Subtema 1 Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(02), 391–400.
- Umroh, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Al-Quran Hadit. In *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis* (Vol. 4, Number 1).
- UPTD SMP Negeri, S., Batu, A., & Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, J. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match*. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK)*, 2(2), 209.
- Urniwati Siregar. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Pemahaman Konsep Dasar Perkalian Kelas II (Dua) SD Menggunakan Media*.

- Worowirastris, D., Dian, E., Kusumaningtyas, I., & Sulistyani, N. (2017). Ethnomathematica Dalam Pembelajaran Matematika (Pembelajaran Bilangan Dengan Media Batik Madura, Tari Khas Trenggala Dan Tari Khas Madura). *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 5(2).
- Yanti, W. T., & Fauzan, A. (2021). Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6367–6377.
- Huda, M. (2017). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Shoimin, A. (2018). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Bandung: Nusa Media.
- Trianto. (2019). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.