

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH DI KELAS IV SD

Yogi Prasetyo¹, Elly's Mersina Mursidik², Winarno³

¹Universitas PGRI Madiun

Email: yogiprasetyo7896@gmail.com

²Universitas PGRI Madiun

Email: ellys@unipma.ac.id

³SD Negeri 1 Sedeng

Email: winarno65@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Sedeng, pada pembelajaran matematika materi luas dan keliling bangun datar. Berdasarkan hasil kegiatan pra siklus, dari 19 siswa, hanya 7 siswa yang tuntas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada materi luas dan keliling bangun datar. Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, penerapan model kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa, pada pra siklus sebesar 68,6 dengan persentase ketuntasan 37% meningkat pada siklus I menjadi 75,5 dengan persentase ketuntasan 68%. Namun persentase tersebut belum mencapai indikator keberhasilan penelitian sehingga dilanjutkan pada siklus ke II meningkat menjadi 87,8 dengan persentase ketuntasan 79%. Maka dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam kedua siklus tersebut.

Kata kunci: Hasil Belajar, Matematika, Model Kooperatif Make a Match

Abstract

This research was conducted because of the low learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 1 Sedeng, in learning mathematics the material is area and circumference of flat shapes. Based on the results of pre-cycle activities, out of 19 students, only 7 students completed. This study aims to determine the increase in student learning outcomes in mathematics by applying the Make a Match type cooperative learning model to the material area and circumference of a flat shape. The data analysis method used in this research is descriptive qualitative and descriptive quantitative. Data collection techniques used in this study are observation, interviews and tests. The results of the study show that the application of the Make a Match cooperative model can improve student learning outcomes. The increase in student learning outcomes can be seen from the average value of students, in the pre-cycle of 68.6 with a 37% mastery percentage increased in the first cycle to 75.5 with 68% completeness percentage. However, this percentage has not yet reached an indicator of research success so that it is continued in cycle II to increase to 87.8 with a completeness percentage of 79%. So it can be concluded that there was an increase in student learning outcomes in both cycles.

Keywords: Learning outcomes, Mathematics, Make a Match Cooperative Model

Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam pembangunan bangsa di masa depan. Dengan bantuan pendidikan, manusia dapat dididik dan

dipromosikan sebagai objek pembangunan dan potensinya dapat dikembangkan. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah

atas hingga perguruan tinggi. Matematika sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Hampir semua bidang kehidupan manusia membutuhkan matematika. Pembelajaran matematika menjadi penting karena banyak aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan matematika. Matematika juga merupakan landasan penting yang harus dikuasai saat mempelajari ilmu pengetahuan lainnya (Mulyadi, 2022: 4537). Seorang guru pada saat mengajarkan pembelajaran matematika membutuhkan teori belajar sebagai dasar untuk mengamati perilaku belajar siswa.

Matematika dianggap pelajaran yang sulit bagi sebagian besar siswa. Menurut mereka, matematika merupakan mata pelajaran yang kurang menarik, sulit dipelajari, membingungkan, membosankan dan tidak langsung dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Lestari et al., 2018: 116). Selaras dengan pendapat di atas, bahwa di sekolah banyak siswa yang tidak menyukai mata pelajaran matematika. Seringkali matematika menjadi beban belajar bagi siswa (Anisa and Riadin 2017: 54). Apabila siswa sudah tidak menyukai pembelajarannya maka sulit untuk memperoleh hasil belajar diatas KKM. Semua ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran yang berfokusnya pada siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran Guru harus menguasai materi untuk menciptakan suasana belajar yang baik dan menarik sehingga siswa dapat aktif, bagaimana siswa mengembangkan potensinya dapat belajar berinteraksi dan berkomunikasi

juga dengan teman sekelasnya, mampu secara aktif memecahkan masalah selama waktu yang diberikan oleh guru saat proses pembelajaran. Sesuai dengan tujuan dari pendidikan matematika tersebut diatas bagi peserta didik, baik dalam melakukan kegiatan pendidikan maupun kegiatan sehari-hari peserta didik dituntut mampu memecahkan suatu masalah serta memiliki sikap yang percaya diri, keingintahuan akan matematika. Selain itu, pada pembelajaran matematika peserta didik dapat berpikir kritis melalui penalaran matematis (Rafianti and Maulana 2023: 2). Setelah peserta didik melakukan kegiatan belajar, maka terjadi perubahan dalam dirinya. Cara belajar mereka di kelas membuat perbedaan pada hasil belajar siswa. Dalam meningkatkan hasil belajar matematika dapat dilakukan dengan menerapkan model yang dapat meningkatkan keaktifan siswa pada saat pembelajaran, guna mengetahui dan mengeksplorasi pengetahuan yang mereka dapatkan (Gosachi and Japa 2020: 156)

Berdasarkan wawancara bersama guru kelas IV SD Negeri 1 Sedeng, diketahui bahwa hasil belajar siswa dikatakan masih rendah karena sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 1 Sedeng adalah rendahnya hasil belajar matematika dikarenakan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan tugas berdasarkan buku yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil wawancara juga diperkuat dengan temuan hasil observasi di Kelas IV SD Negeri 1 Sedeng, bahwa

sebagian besar siswa tidak menyukai pelajaran matematika, hal tersebut diketahui ketika peserta didik diajar kurang adanya semangat dan kemauan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran guru harus menggunakan metode atau model pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Fungsi metode atau model pembelajaran adalah sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rahwini 2020: 39).

Berdasarkan data tersebut maka sebagai pendidik sangat penting untuk memahami karakteristik peserta didik dan strategi pembelajaran yang akan digunakan pada saat mengajar. Salah satu pembelajaran yang dikenal efektif adalah pembelajaran yang bersifat melibatkan siswa dalam berinteraksi didalam kelas yaitu dengan pembelajaran kooperatif. Hal-hal yang dapat dilakukan guru adalah menerapkan model, metode dan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan materi. penerapan model pembelajaran yang tepat dan optimal akan mendorong siswa untuk berpikir dan bertindak secara aktif untuk melatih kemampuannya merespon atau menanggapi situasi sosial. Salah satunya adalah model pembelajaran aktif yang dapat menarik minat dan partisipasi siswa untuk mengikuti setiap proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif melatih peserta didik untuk memberikan pendapat dan berfikir bersama, sehingga memunculkan keragaman pendapat yang kemudian harus disimpulkan untuk satu tujuan bersama. Dengan demikian ada ketergantungan pada peserta didik antara satu dan lainnya (Panjaitan 2021: 61). Konsep pembelajaran kooperatif pada intinya menempatkan pengetahuan yang

dimiliki siswa yaitu hasil dari aktivitas yang dilakukan, bukan pengajaran yang diterima secara pasif.

Model pembelajaran kooperatif ini memiliki beberapa tipe, salah satunya adalah model Make A Match (mencari pasangan). Model belajar mencari pasangan (Make A Match) ini dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Penerapan model Make A Match ini dimulai dari siswa diminta untuk mencari pasangan yang memiliki kartu yang merupakan jawaban atau soal dari kartu yang dimilikinya sebelum batas waktu yang disepakati selesai, siswa yang dapat mencocokkan kartunya mendapat poin (Rusman dalam Rahayu, Syarifah, and Trimo 2020: 10). Make a Match adalah kegiatan siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi poin dan yang tidak berhasil mencocokkan kartunya akan diberi hukuman sesuai dengan yang telah disepakati bersama (Purwanto and Harini 2016: 110). Mengacu pada penelitian tersebut maka, untuk melengkapi pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* digunakan media kartu dengan cara mencari pasangan soal atau jawaban yang tepat dan siswa yang sudah menemukan pasangannya sebelum batas waktu akan diberi poin. Tujuannya supaya siswa dapat belajar dengan apa yang mereka lihat secara langsung meskipun hanya kartu berupa pertanyaan dan jawaban tetapi melatih siswa untuk berpikir sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Maula and Rustopo 2014: 40). Jadi, dengan penerapan pembelajaran dengan media kartu

diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Hasil penelitian (Anggraeni, Veryliana, and Fatku R 2019: 222) Berdasarkan hasil penelitian, pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa, terdapat peningkatan setelah diterapkan pembelajaran dengan berbantuan media kartu. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* menggunakan media kartu. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan metode eksperimen. Hasil penelitian (Sayuti 2020: 34-35) peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil yang diperoleh hasil belajar peserta didik selama kegiatan perbaikan pembelajaran hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang sangat signifikan dimana terdapat 14 orang peserta didik atau 100% yang tuntas dengan nilai rata-rata 87. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meningkatkan hasil belajar menggunakan media kartu namun berbeda jenisnya. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran IPA. Adapun penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini mengangkat permasalahan dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Di Kelas IV SD Negeri 1 Sedeng. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan

hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada materi luas dan keliling bangun datar, dengan menggunakan beberapa siklus dalam penerapannya.

Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara kolaboratif yang dilakukan pada saat kegiatan belajar matematika yang berlangsung di kelas IV SD Negeri 1 Sedeng. Waktu penelitian yaitu bulan Mei - Juni 2023. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV berjumlah 19 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Adapun objeknya adalah hasil belajar matematika pada materi luas dan keliling bangun datar. Teknik pengambilan data menggunakan observasi secara langsung, wawancara dan tes. Hasil belajar aspek kognitif siswa diukur melalui tes tertulis yang berfokus pada pelajaran matematika pokok bahasan penyajian data. Tes dilakukan dengan memberikan soal post-test pada akhir setiap siklus. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui bagaimana tindakan pembelajaran matematika menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Sedangkan observasi bertujuan untuk mengamati aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dan aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung dan juga wawancara kepada guru digunakan untuk mendukung hasil observasi mengenai gambaran karakteristik siswa dan penerapan pembelajaran matematika sebelum melakukan penelitian

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Teknik deskriptif kualitatif menganalisis aktivitas siswa selama proses pembelajaran melalui pendekatan kooperatif tipe *make a match*, dan hasil pengamatan akan dimasukkan ke dalam tabel kriteria nilai persentase. Sedangkan data deskriptif kuantitatif berasal dari hasil belajar siswa yang dideskripsikan. Tes hasil belajar siswa pada akhir pertemuan dihitung lalu dipresentasikan dan dihitung skor rata-rata kelas. Prosedur pelaksanaan dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi (Azizah 2021: 17). Berdasarkan hasil refleksi siklus I akan ditentukan berlanjut ke siklus II atau tidak. Jika berlanjut ke siklus II maka pada siklus II akan dilakukan sama seperti langkah-langkah pada siklus I. Indikator keberhasilan tindakan pada penelitian ini adalah apabila jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa dalam kelas tersebut.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan didahului dengan pra siklus. Pada tahap pra siklus peneliti mengumpulkan data dari hasil observasi, wawancara, dan evaluasi pra siklus. Peneliti melakukan observasi pada hari Senin, 8 Mei 2023 saat proses pembelajaran di kelas, guru masih menggunakan pola pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan penugasan. Guru sangat dominan dan aktif selama proses pembelajaran

berlangsung sehingga antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran berkurang atau cenderung pasif. Evaluasi yang dilakukan oleh guru pada kegiatan pra siklus yaitu dengan memberi tugas kepada siswa untuk mengerjakan soal-soal matematika dengan materi luas dan keliling bangun datar. Hasil tes pra siklus dapat dilihat dalam table di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Tes Pra Siklus

No	Nilai	Jumlah Siswa	Total Nilai
1	90	3	270
2	80	4	320
3	70	2	140
4	65	2	130
5	60	4	240
6	55	1	55
7	50	3	150
Jumlah			1.305
Rata-rata			68,6
Presentase Kelulusan			37%

Berdasarkan hasil tes pra siklus di atas diketahui bahwa nilai rata-rata hasil tes adalah 68,6 dengan presentase ketuntasan yaitu 37%. Dari 19 siswa, hanya 7 siswa yang mencapai KKM dan 12 siswa belum mencapai KKM. Nilai KKM yang ditentukan adalah 75. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil tes masih tergolong rendah, maka perlu adanya tindakan perbaikan dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match. Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe make a match diketahui lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model konvensional (Rahayu 2014: 38).

Perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional disebabkan karena perbedaan perlakuan pada langkah-langkah pembelajaran dan proses penyampaian materi. Dalam pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe make a match, diadakan kegiatan permainan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Artawa, Wyn, and Suwatra 2013: 7).

Tahap perencanaan tindakan di siklus I dimulai dari penemuan masalah yang dilanjutkan dengan merencanakan tindakan yang akan dilakukan. Pada siklus I ini, terdiri dari empat tahap yang sudah disebutkan di atas. Perencanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match pada siklus I direncanakan untuk satu kali pertemuan, kegiatan yang dilakukan yakni menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP) / modul ajar.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilaksanakan pada hari kamis tanggal 11 Mei 2023, dengan peneliti bertindak sebagai pengajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Berikut ini adalah langkah-langkahnya (1) menyampaikan materi kepada siswa. (2) membagi siswa menjadi 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. (3) Bagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B. (4) Siswa harus mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain, dengan batasan maksimum waktu yang di sepakati. (5) Semua anggota kelompok A

mencari pasangannya di kelompok B dan sebaliknya. (6) Panggil satu-persatu pasangan untuk presentasi. (8) Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran pasangan tersebut (Aliputri 2018: 73).

Observasi dilakukan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran untuk memperoleh data. Dalam kegiatan pembelajaran, telah didapatkan hasil belajar melalui kegiatan tes yang dilakukan pada siswa. Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan soal matematika dengan materi luas dan keliling bangun datar untuk mengukur hasil belajar siswa setelah kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan metode koperatif tipe *make a match*. Berdasarkan hasil pengamatan pada saat berlangsungnya pembelajaran pada siklus I, hasil tes mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Tes Siklus I

No	Nilai	Jumlah Siswa	Total Nilai
1	90	4	360
2	85	3	255
3	80	3	240
4	75	3	225
5	70	1	70
6	65	2	130
7	55	1	55
8	50	2	100
Jumlah			1.435
Rata-rata			75,5
Presentase Kelulusan			68%

Berdasarkan tes siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 68,6 menjadi 75,5 dengan persentase ketuntasan awal sebesar 37% menjadi 68%. Dari 19 siswa, terdapat 13 siswa yang mencapai KKM, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 6 siswa. Jadi terdapat pengaruh antara rata-rata kelompok yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan kelompok yang menggunakan metode konvensional (Maula and Rustopo 2014: 40).

Pada proses siklus I yang telah dilaksanakan terdapat beberapa kekurangan dalam pelaksanaannya, sehingga perlu direfleksi. Secara umum kekurangan yang timbul atau telah terjadi adalah dikarenakan siswa yang kurang tertib dan masih sering melakukan aktivitas lain seperti kurang memperhatikan guru dan berbicara sendiri maupun dengan temannya, akibatnya siswa tidak dapat menerima informasi pembelajaran materi yang diterangkan guru dengan maksimal, sehingga hal tersebut berpengaruh pada nilai hasil belajar mereka (Purwanto dalam Utami 2020: 3). Dari data yang telah didapat indikator ketuntasan pada siklus I belum tercapai, ketuntasan yang ditetapkan yaitu 75% sedangkan pada tindakan siklus I tersebut persentase ketuntasannya sebesar 68%, maka perlu dilakukan perbaikan dengan melaksanakan tindakan pada siklus II.

Model pembelajaran yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan pemahaman bahwa model ini mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik,

karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, dan efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar (Sunedi 2023: 238). Dari hasil temuan siklus I, upaya tindak lanjut yang perlu dilaksanakan pada siklus II ialah, mengupayakan peningkatan penguasaan materi dengan membuat siswa lebih aktif dan membimbing siswa lebih intens setiap tahap-tahap pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* tersebut.

Melalui temuan hasil tindakan pada siklus I dapat dikatakan bahwa penerapan tindakan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran matematika dapat dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun perlu diulang dengan melakukan perbaikan supaya hasil belajar siswa meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan. Siklus II merupakan kegiatan tindak lanjut dari hasil refleksi pada siklus I, dimana sebelumnya terdapat beberapa kekurangan yang sebaiknya diperbaiki sehingga siklus II dilakukan untuk pemantapan dan mendapatkan data yang akurat. Setelah dilakukan tindakan siklus II, telah didapatkan hasil belajar sebagai berikut :

Tabel 3. Nilai Tes Siklus II

No	Nilai	Jumlah Siswa	Total Nilai
1	100	7	700
2	95	2	190
3	90	4	360

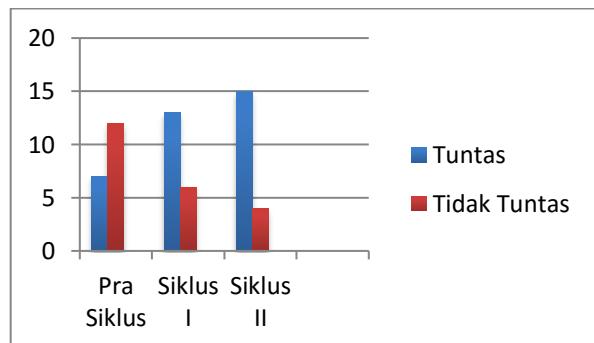
4	85	1	85
5	75	1	75
6	70	1	70
7	65	2	130
8	60	1	60
Jumlah		1.670	
Rata-rata		87,8	
Presentase Kelulusan		79%	

Pelaksanaan tes pada siklus II menunjukkan hasil yang positif, nilai rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I 75,5 menjadi 87,8 pada siklus II. Dari 19 siswa, hanya 4 siswa yang belum mencapai KKM, sedangkan 15 siswa lainnya mencapai KKM dengan presentase ketuntasan yaitu 79%. Maka, dengan adanya tindakan pada siklus II menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match dapat disimpulkan mengalami peningkatan hasil belajar yang semakin baik. Peningkatan pada aktivitas peserta didik ini terjadi karena adanya usaha perbaikan yang terus dilakukan oleh peneliti dari setiap pertemuan, guna untuk memperbaiki segala kekurangan ataupun kelemahan yang ada dalam pembelajaran, dengan harapan peserta didik ikut berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran agar lebih aktif (Rafianti and Maulana 2023: 10).

Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan sudah terbiasa untuk melakukan diskusi tanya jawab. Siswa juga terlihat saling berdiskusi, sehingga dalam satu kelas terjadi interaksi yang positif. Semua siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan permainan melalui penerapan model kooperatif tipe *make a match*. Interaksi yang dimaksud

adalah adanya interaksi atau komunikasi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa, dengan harapan terjadi komunikasi multi arah dalam proses pembelajaran. melalui pembentukan kelompok belajar, dan siswa diberikan kesempatan secara aktif untuk mengungkapkan sesuatu yang dipikirkan kepada temannya (Hasanah & Himami 2021: 10)

Berdasarkan analisis data, diperoleh hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan pada presentase ketuntasan siswa pada mata pelajaran matematika.



Gambar 1. Diagram ketuntasan hasil belajar

Dari diagram di atas, dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan siswa meningkat sehingga hasil belajarnya juga mengalami peningkatan. Maka, dengan adanya penelitian ini, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* telah diterapkan di SD Negeri 1 Sedeng. Siswa menjadi lebih suka dengan matematika karena pada proses pembelajarannya dilakukan sambil bermain sehingga siswa tidak merasakan kejemuhan dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memberikan

hasil pembelajaran yang efektif, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Permata, et al. 2023: 719) Hasil belajar matematika merupakan salah satu indikator keefektifan pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika dianggap efektif apabila menunjukkan hasil belajar yang tinggi dan sebaliknya. Untuk mencapai hasil belajar siswa yang sebaik-baiknya, guru dapat berusaha menggunakan metode atau model pembelajaran dalam mengajarkan materi yang sesuai dengan karakteristik siswa. Selain dari kemampuan siswa, terdapat faktor eksternal yang mempengaruhi pencapaian belajar siswa yakni kualitas pembelajaran. Pembelajaran dapat dikatakan berkualitas tergantung pada bagaimana guru mengelola pembelajaran termasuk dalam menggunakan model, metode, ataupun media pembelajaran. Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe make a match yaitu, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; ada unsur permainan, metode ini menyenangkan; meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari; dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar (Utari and Muttaqien 2021: 55).

Setelah dilakukan pembelajaran pada beberapa siklus maka penerapan model kooperatif tipe *make a match* telah dikatakan berhasil dan memberikan efek yang positif. Melihat penelitian yang dilakukan juga memberikan gambaran

yang jelas dan dikatakan mampu meningkatkan hasil beajar siswa. Segala sesuatu yang diberikan oleh peneliti juga merubah pola pembelajaran lama sehingga untuk kedepan penerapan model kooperatif tipe *make a match* dapat semakin dikembangkan dalam penggunaan sehingga masih akan terbaharukan dan dapat mengikuti perkembangan zaman.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan penerapan model kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 1 Sedeng mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa pada kondisi awal yakni sebesar 68,6 dengan presentasi ketuntasan 37% pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 75,5 dengan presentase ketuntasan 68% dan pada siklus II kembali terjadi peningkatan menjadi 87,8 dengan presentase ketuntasan 79%. Peningkatan tersebut dapat terus bertambah jika dilakukan berkelanjutan yang pasti akan memperoleh hasil yang semakin baik dan sangat berguna. Beberapa masukan maupun saran yang disampaikan adalah pada proses pembelajaran ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran yang relevan. Dalam proses pembelajaran, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan beberapa model sehingga siswa lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Aliputri, Dhestha Hazilla. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2(1A):70–77. doi: 10.21067/jbpd.v2i1a.2351.
- Anggraeni, Ayu Anggita Anggita, P. Veryliana, and Ibnu Fatku R. Fatku R. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika." *International Journal of Elementary Education* 3(2):218. doi: 10.23887/ijee.v3i2.18552.
- Anisa, Rizki Nur, and Agung Riadin. 2017. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada SDN 2 Selat Dalam Kuala Kapuas Tahun Pelajaran 2016/2017." *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3(1):53–61. doi: 10.33084/tunas.v3i1.588.
- Artawa, Robert, ign i Wyn, and Suwatra. 2013. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A-Match Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Di Gugus 1 Kecamatan Selat." *Mimbar PGSD* (1):1–10.
- Azizah, Anisatul. 2021. "Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran." *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3(1):15–22. doi: 10.36835/au.v3i1.475.
- Gosachi, I. Made Adistha, and I. Gusti Ngurah Japa. 2020. "Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 3(2):152. doi: 10.23887/jp2.v3i2.25260.
- Learning, Based, D. I. Kelas, I. V Sdn, Purwantoro Malang, and S. D. N. Purwantoro Malang. 2023. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Melalui Media Paboka Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Kelas Iv Sdn Purwantoro 1 Malang." 08:712–20.
- Lestari, Septia Eka Cahya Arum, Sri Hariyani, and Nyamik Rahayu. 2018. "Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika." *Pi: Mathematics Education Journal* 1(3):116–26. doi: 10.21067/pmej.v1i3.2785.
- Maula, Minatul, and Rustopo Rustopo. 2014. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd." *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)* 2(2):36–41. doi: 10.26877/malihpeddas.v2i2.500.
- Model, Implementasi, Pembelajaran Kooperatif, Tipe Make, Untuk Meningkatkan, and Hasil Belajar. 2023. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Negeri 7 Salatiga." 7(2):1–9.
- Mulyadi, Dedi. 2022. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(10):4537–43. doi: 10.54371/jiip.v5i10.1048.

- Panjaitan, D. J. 2021. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Matematika." *Jurnal MathEducation Nusantara* 4(2):60–65.
- Purwanto, Sigit Tri, and Esti Harini. 2016. "Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Tipe Make a Match." *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 4(1):109–16. doi: 10.30738/.v4i1.415.
- Rafianti, Wahdah Refia, and Jono Rahmat Maulana. 2023. "Meningkatkan Aktivitas , Berpikir Kritis , Dan Hasil Belajar Matematika." 7:1–14.
- Rahayu, Isti, Syarifah Syarifah, and Trimo Trimo. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Make a Match." *Jurnal Holistik* 4(1):9. doi: 10.24853/holistika.4.1.9-13.
- Rahayu, Mardiyatu Mugi. 2014. "Journal of Elementary Education." *Peningkatan Hasil Belajar Menulis Puisi Bebas Melalui Metode Suggestopedia* 3(November):14–20.
- Rahwini, Rahwini. 2020. "Penggunaan Model Pembelajaran Multilevel Group Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Materi Kpk Dan Fpb Di Kelas Vi Sdn Ketawang Karay I Kec. Ganding Kab. Sumenep Semester 1 Tahun Pelajaran 2018/2019." *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 3(1):35–49. doi: 10.36379/autentik.v3i1.32.
- Sayuti, Sayuti. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Tempat Hidup Makhluk Hidup Melalui Pembelajaran Aktif Tipe Card Sort Di Kelas Ii Sdn Ketawang Karay I Kec. Ganding Kab. Sumenep Semester 1 Tahun Pelajaran 2018/2019." *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 3(1):24–35. doi: 10.36379/autentik.v3i1.31.
- Siswa, Keaktifan Belajar. 2021. "IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan Vol. 1, No. 1, April 2021 P-ISSN : - ; E-ISSN : - <Https://Jurnal.Stituwjombang.Ac.Id/Index.Php/Irsyaduna>." 1(1):1–13.
- Utami, Yunita Setyo. 2020. "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2(1):104–9. doi: 10.31004/jpdk.v1i2.607.
- Utari, Mesy Afriza, and Arief Muttaqiiin. 2021. "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match." 10(1):58–69.