

Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SD

*¹Ridha Windayati Fauziah; ²Meilantifa; ³Nurul Aini

*¹Universitas Wijaya Kusuma, Jl Dukuh Kupang XXV No.54, Surabaya

²SDN Putat Jaya 4, Jl Mustang No. 10 Kecamatan Sawahan, Surabaya

¹Email : fauziah,ridha22@gmail.com

² Email : meilantifa_fbs@gmail.com

³ Email : nurulaini99@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

This study began with the low mathematics learning outcomes of students, this is due to the lack of enthusiasm and motivation to learn. One effort to overcome this is to apply the Make a Match learning model. This study aims to determine the use of the Make a Match learning model in improving the mathematics learning outcomes of flat shape material for grade 3 students at SDN Putat Jaya 4, Surabaya City. The research methodology used is classroom action research which was carried out in two cycles involving 26 students. The type of data used in this study is quantitative. The results obtained from this study can improve student learning outcomes. This is evidenced by an increase in learning outcomes between cycle 1 with an average of 69.23 and learning completeness of 71.15% and cycle 2 with an average of 80 and learning completeness of 84.61%. So it can be concluded that the application of the Make a Match learning model can be attempted to improve mathematics learning outcomes.

Keywords:

Learning Outcomes, Make a Match, Mathematics, Learning Models, Students

ABSTRAKS

Penelitian ini berawal dari hasil belajar matematika siswa yang rendah, hal ini dikarenakan kurangnya semangat dan motivasi belajar siswa. Salah satu upaya untuk mengatasi tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran Make a Match. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran Make a Match dalam peningkatan hasil belajar matematika materi bangun datar siswa kelas 3 yang terletak di SDN Putat Jaya 4 Kota Surabaya. Metodologi penelitian yang digunakan menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dua siklus yang melibatkan 26 orang siswa. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan terjadi peningkatan hasil belajar antara siklus 1 dengan rata-rata 69,23 dan ketuntasan belajar 71,15% serta siklus 2 dengan rata-rata 80 dan ketuntasan belajar 84,61%. Jadi dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran Make a Match dapat diupayakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

Kata Kunci:

Hasil Belajar, Make a Match, Matematika, Model pembelajaran, siswa

1. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam memajukan sebuah negara, sehingga penting untuk melaksanakan pendidikan dengan cara yang optimal demi mencapai hasil yang terbaik. Namun, kondisi pendidikan di Indonesia masih jauh tertinggal dibandingkan dengan negara lain. Penyebab utama adalah rendahnya sebuah kesadaran masyarakat mengenai pentingnya pendidikan, selain itu fasilitas yang disediakan oleh pemerintah juga belum memadai. Oleh karena itu, untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas perlu adanya dukungan dari semua pihak baik dari pemerintah, para pendidik serta masyarakat agar memenuhi tuntutan dan kebutuhan pemabangunan pendidikan. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah adalah dengan mengeluarkan kebijakan-kebijakan dan mengambil

***Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Matematika Siswa Kelas 3 SD***

Ridha Windayati Fauziah, Meilantifa, Nurul Aini

langkah terbaik dalam perbaikan kurikulum, meratakan distribusi tenaga pendidik, serta memberikan dana bantuan operasional sekolah.

Pendidikan merupakan kegiatan terencana yang berlangsung sepanjang hayat dan menjadi kebutuhan manusia. Tanpa Pendidikan manusia akan sulit berkembang, maka dari itu Pendidikan harus benar-benar diarahkan agar menghasilkan manusia yang berkembang, berkualitas dan mampu bersaing serta memiliki akhlak dan moral yang baik. Jadi dengan adanya pendidikan merupakan suatu produk masa depan untuk menggapai cita-cita nasional. Pendidikan erat kaitanya dengan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan salah satu elemen penting. Salah satu tujuan pembelajaran adalah memperoleh hasil belajar yang baik.

Hasil belajar ialah wujud dari proses pembelajaran atau bukti bahwa seseorang telah belajar (Suharni, 2021) Hasil belajar dapat tercapai dengan baik apabila peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik (Sumarni SD, 2021). Namun kenyataannya motivasi dan hasil belajar siswa yang diakibatkan kurangnya semangat dalam pembelajaran dapat memicu hasil belajar yang belum maksimal (Arina, 2021). Masalah yang serupa juga dihadapi selama proses pembelajaran matematika dikelas 3a SDN Putat Jaya 4 yang mana pembelajaran tidak sesuai dengan harapan gurunya. Pada saat mengikuti Pelajaran matematika, siswa cenderung merasa cepat bosan dan lesu. Hal ini saat mendengar Pelajaran matematika, siswa sudah merasa tertekan karena harus berpikir dalam menghadapi angka dan rumus yang terlihat monoton. Rendahnya motivasi belajar siswa terkait pembelajaran matematika terlihat jelas dari nilai ulangan harian matematika kelas 3a di SDN Putat Jaya 4 sangat jauh dari nilai KKM yang ditentukan untuk mata Pelajaran matematika yaitu 70. Nilai rata-ratanya sebesar 65,76 dan ketuntasan belajar sebanyak 38,46%. Jika permasalahan tersebut dibiarkan akan berdampak buruk pada hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, diperlukan suatu alternatif model pembelajaran yang tepat dan menarik. Penerapan model pembelajaran dianggap mampu meningkatkan minat belajar, melibatkan siswa secara aktif saat pembelajaran dan tidak membuat siswa merasa jenuh sehingga materi yang tersampaikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Model pembelajaran yang peneliti rasa cocok digunakan yakni model pembelajaran *Make a Match*, dengan menerapkan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu model kooperatif yang bisa mengembangkan kemampuan siswa (Handaryani & Pudjawan, 2019). Model pembelajaran *Make a Match* (Mencari pasangan) adalah permainan di mana pemain menggunakan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban atas pertanyaan yang disertakan pada kartu lain untuk menemukan pasangan (Wijendra, 2020). Jadi model pembelajaran *Make a Match* ini merupakan penerapan pembelajaran secara berpasangan yang mana siswa melihat kartu yang dibawa oleh teman sekelas mereka untuk melihat apakah mereka dapat menemukan solusi dari pertanyaan yang tercetak pada kartu mereka sendiri. Siswa dapat mendapatkan teman baru sekaligus memperoleh pemahaman tentang ide atau subjek melalui penggunaan strategi ini, yang merupakan salah satu dari banyak manfaat metode ini.

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam meningkatkan minat belajar untuk mencapai hasil belajar yang terbaik. Keunggulan dari model pembelajaran ini ialah untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta memudahkan interaksi antara teman sebayanya dan guru. Selain itu, menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Adanya

sikap saling mendukung antara siswa yang paham dan belum memahami materi selama proses diskusi kelompok berlangsung yang dapat memberikan dampak positif pada peningkatan belajar yang lebih merata. Penggunaan model pembelajaran *Make a Match* ini, siswa juga dilatih untuk cepat memahami materi, berkomunikasi dengan baik, dan bekerjasama secara efektif. Sehingga, diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa mencapai KKTP ataupun diatas KKTP (Hutapea, 2020). Disamping keunggulan, terdapat pula kelemahan model pembelajaran *Make a Match* yaitu apabila tidak tepat dalam persiapannya, maka tidak efisien waktu. Apabila guru tidak fokus dalam memberikan arahan, akan berimbas pada kurang fokusnya siswa dalam presentasi (Trihandayani et al., 2023).

Penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dalam pembelajaran matematika akan menciptakan suasana yang baru. Dengan penggunaan model pembelajaran ini siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang kreatif serta inovatif akan lebih memotivasi siswa untuk belajar, karena rasa ingin tahu siswa dapat meningkat serta siswa tidak cepat bosan selama mengikuti pembelajaran dengan proses pembelajaran yang tidak monoton. Diselingi dengan permainan kartu yang berpasangan akan membuat siswa lebih tertantang karena siswa juga tidak hanya mendengarkan teori saja. Sehingga nantinya dapat berdampak pada hasil Belajarnya.

Beberapa penelitian sudah melakukan dengan Model pembelajaran *Make a Match* untuk meningkatkan perkembangan kognitif (Handayani, 2018). Model pembelajaran cooperative tipe *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 6 (Mudraka, 2023)). Tujuan penelitian Tindakan kelas ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran matematika. Secara teoritis dan praktis, penelitian ini bermanfaat bagi siswa karena dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap proses belajar dengan memanfaatkan kartu soal dan kartu jawaban sebagai media pembelajaran, sehingga materi Pelajaran menjadi lebih mudah dimengerti. Bagi guru, penelitian ini bisa menjadi salah satu referensi untuk meningkatkan pencaoaib belajar siswa sehingga siswa lebih termotivasi untuk mempelajari matematika.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Hasil belajar

Hasil belajar merupakan hal terpenting dalam suatu pembelajaran.. Menurut (Lindaswari, t.t.) Hasil belajar adalah perubahan keterampilan dan kecakapan, sikap, pengertian, pengetahuan, dan apresiasi, yang dikenal dengan istilah kognitif, afektif, dan psikomotor melalui proses belajar. Sedangkan menurut Pendapat dari (Mustakim, 2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seorang pembelajar dari proses belajar yang ditempuh di suatu sekolah atau lembaga pendidikan, yang diperoleh melalui evaluasi belajar.

Hasil belajar berkaitan dengan perubahan pengetahuan, pemahaman sikap dan tingkah laku dalam diri seseorang kearah yang lebih baik. Selain itu hasil belajar ini dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan yang telah dipelajarinya. Dari beberapa pendapat diatas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga

pendidikan. Hasil belajar ketiga ranah tersebut, dinyatakan dalam bentuk angka, huruf. Hasil belajar biasanya dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari suatu tes hasil belajar yang diadakan setelah selesai mengikuti proses pembelajaran.

2.2 Model pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran adalah adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran adalah rencana untuk merancang pembelajaran tatap muka di kelas dalam membentuk materi pembelajaran (Arisanty & Riyah, 2019). Fungsi dari penerapan model pembelajaran diantaranya ialah penerapan model pembelajaran yang efektif dapat membantu dalam proses pembelajaran serta tercapainya tujuan pembelajaran, selain itu dalam penerapan model pembelajaran siswa mendapatkan informasi yang berguna dalam proses pembelajarannya, selanjutnya penerapan model pembelajaran yang beragam dapat meningkatkan semangat belajar siswa, menghindari rasa bosan, serta memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, kemudian pengembangan model pembelajaran sangat penting untuk diterapkan dalam pembelajaran karena adanya keberagaman karakteristik, kepribadian, dan kebiasaan cara belajar siswa, selanjutnya keberagaman kemampuan yang dimiliki pendidik dalam penguasaan pengembangan model pembelajaran, dan yang terakhir adalah tuntutan pendidik profesional memiliki motivasi dan semangat pembaharuan dalam mendidik (Asyafah, 2019).

Model pembelajaran memiliki banyak sekali fungsi, oleh karena itu dalam pemilihan model pembelajaran sebaiknya harus disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, seperti contoh penggunaan model pembelajaran *Make a Match* yang cocok digunakan pada pembelajaran matematika. Model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, dengan adanya diskusi kelompok dan interaksi antar siswa dapat berlangsung dengan baik, memungkinkan untuk bertukar pengetahuan dan memecahkan masalah yang muncul selama proses belajar. Hal ini selaras dengan pendapat (Harefa, 2020), bahwa model pembelajaran *Make a Match* yang dapat meningkatkan kreativitas siswa, menghindari kejenuhan, proses belajar menjadi lebih menarik dan Sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Make a Match* mengajak siswa aktif berpartisipasi dengan cara siswa menemukan jawaban dari soal yang di bawa teman-teman mereka, selain itu siswa juga dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran dan menentukan jawaban yang tepat (Aliputri, 2018). Dengan demikian, melalui model pembelajaran *Make a Match* siswa dapat menemukan jawaban atau pertanyaan dari kartu yang diberikan setelahnya akan dibahas secara bersama. Hal ini memungkinkan siswa dapat menyampaikan kesulitan atau masalah yang mereka hadapi selama proses pembelajaran. Selain itu, dengan model pembelajaran *Make a Match* memberikan kesempatan bagi guru untuk melatih siswa dalam menjawab dan menyelesaikan pertanyaan. Namun model pembelajaran *Make a Match* juga memiliki kelemahan dalam penerapannya yakni memerlukan waktu yang cukup lama dalam persiapannya.

Model pembelajaran *Make a Match* mempunyai beberapa kelebihan. Kelebihan model pembelajaran *Make a Match* yaitu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, kemudian metode ini lebih menyenangkan, selain itu dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, kemudian secara Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, dan yang terakhir terbukti efektif melatih

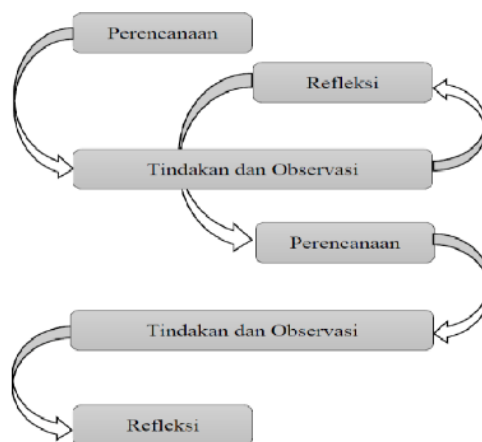
kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Belajar adalah proses transformasi pengetahuan secara dua arah antara guru dan siswa (Nurgiansah dkk., t.t.). Disamping keunggulan, terdapat pula kelemahan model pembelajaran *Make a Match* yaitu apabila tidak tepat dalam persiapannya, maka tidak efisien waktu. Apabila guru tidak fokus dalam memberikan arahan, akan berimbas pada kurang fokusnya siswa dalam presentasi (Trihandayani, 2023).

Sebagai sebuah model pembelajaran, *Make a Match* memiliki langkah-langkah sebagai berikut yakni pertama, pendidik menyiapkan kartu yang terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban, kemudian setiap siswa menerima kartu soal atau kartu jawaban secara acak, selanjutnya setiap siswa berusaha menemukan pasangan kartu yang cocok, tahap keempat siswa yang berhasil menemukan pasangan sebelum waktu berakhir mendapatkan poin, kemudian siswa yang gagal menemukan pasangan setelah waktu berakhir akan diberikan sanksi, tahap keenam setelah selesai satu babak, kartu diacak kembali, dan terakhir pendidik membimbing siswa untuk menarik kesimpulan (Made dkk., 2020).

3. Metode

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas. PTK berasal dari masalah yang ditemukan oleh guru selama melakukan kegiatan pembelajaran dikelas. Menurut (Arikunto, 2010) PTK merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh guru di kelasnya yang memiliki maksud untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas.. Dengan adanya penelitian ini, guru dapat mendeteksi kelemahan- kelemahan yang dialami siswa dan melakukan tindakan untuk menangani permasalahan siswa tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan harapan guru dapat merefleksi diri mengenai layanan pendidikan yang telah diberikan kepada siswa sehingga dapat memperbaiki mutu pembelajaran di lembaga sekolah.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Putat Jaya 4 Surabaya pada semester 2 tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas 3 yang berjumlah 26 orang, terdiri 12 orang perempuan dan 14 orang laki-laki. Penelitian ini akan menggunakan penelitian secara bersiklus dengan merancang 2 siklus. Apabila hasil penelitian belum mencapai hasil yang maksimal, maka akan diadakan penelitian siklus berikutnya. Penelitian ini akan menerapkan prosedur PTK yang dikembangkan oleh kemmis dan mc taggart. Tahapan penelitian meliputi 3 tahap, yakni perencanaan, perlakuan dan pengamatan, serta refleksi. Tahapan penelitian PTK ini dapat digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan Siklus PTK Kemis dan Mc Taggart (dalam Arikunto, 2010:132)

Pada gambar 1, dijelaskan bahwa penelitian ini dimulai dari siklus 1 dengan perencanaan Menyusun perangkat ajar mulai dari modul ajar, media ajar dan instrumen penilaian. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan berpedoman modul ajar yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap terakhir, refleksi adalah sarana untuk melakukan pengkajian kembali terhadap tindakan yang telah dilakukan. Kegiatan refleksi ini berusaha mencari alur pemikiran yang logis, problem, dan hambatan yang muncul dalam pelaksanaan tindakan. Selain itu kegiatan refleksi berguna untuk melakukan peninjauan, membuat gambaran kerja yang hidup dalam situasi proses penelitian, hambatan yang muncul dalam tindakan dan kemungkinan lain muncul selama proses penelitian.

Adapun tehnik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini adalah dengan metode tes. Tes adalah cara memperoleh data dengan berbentuk tugas yang harus dikerjakan oleh seseorang. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas 3 adalah tes pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal dan 5 soal essay. Untuk mendapatkan data tersebut yang digunakan untuk mengambil kesimpulan maka dilakukan analasi kuantitaif sederhana dengan mencari hasil belajar individu, rata-rata hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa.

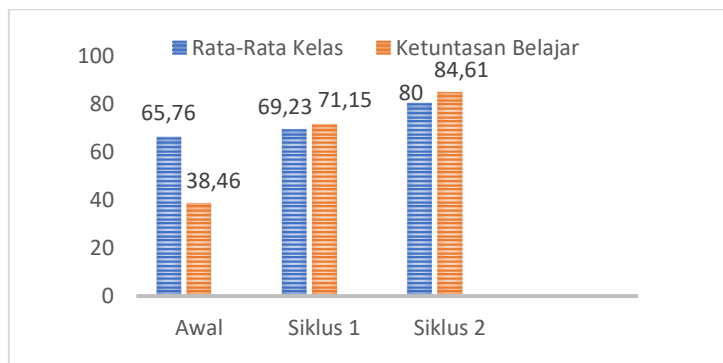
4. Hasil

Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan model *Make a Match* dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas 3a SDN Putat Jaya 4 semester II tahun ajaran 2024/2025, disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Belajar dan Ketuntasan Belajar Siswa

No	Data	Awal	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
1.	Rata-rata kelas	65,76	69,23	80	10,77
2.	Ketuntasan Belajar	38,46%	71,15%	84,61%	13,46%

Berdasarkan Tabel 1, dapat dijelaskan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar antara siklus satu dan siklus dua pada mata Pelajaran matematika, yang menunjukkan kenaikan rata-rata kelas sebesar 10,77, sedangkan ketuntasan belajar mengalami kenaikan sebesar 13,46%. Berdasarkan hasil belajar tersebut, disajikan gambar grafik histogram sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik Histogram Hasil Belajar Matematika kelas 3a Semester II tahun ajaran 2024/2025 SDN Putat Jaya 4

Berdasarkan Gambar 2, dapat dijelaskan bahwa pada pra siklus hasil belajar siswa mendapatkan rata-rata hasil belajar sebesar 65,76 dan ketuntasan belaaajar sebesar 38,46%.

Rendanya hasil belajar disebabkan oleh penggunaan metode ceramah dalam pengejaran matematika, sehingga berdampak negative bagi siswa. Dalam Pelajaran matematika, siswa tampak kurang termotivasi dan mudah merasa bosan sehingga hasil belajarnya rendah. Pada siklus 1, rata-rata hasil belajar matematika setelah diterapkannya model pembelajaran *Make a Match* sebesar 69,23 dan ketuntasan belajar siswa sebesar 71,15%. Hasil tersebut masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan peneliti. Penurunan hasil belajar ini disebabkan masih belum maksimalnya penggunaan model *Make a Match* dan kurangnya partisipasi siswa dalam sesi tanya jawab, saat bekerja kelompok hanya beberapa siswa yang menjawab dengan benar, masih ada banyak siswa yang kurang disiplin dalam pengumpulan tugas sehingga menghambat waktu presentasi. Hal ini terjadi dikarenakan masih kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, siswa masih bingung dalam penggunaan media kartu berpasangan yang diberikan, serta siswa masih mengandalkan temannya yang lebih pintar dalam menjawab, yang mana kegiatan diskusi kelompok didominasi siswa yang lebih cakap.

Pada siklus 2, rata-rata hasil belajar siswa mencapai 80 dan ketuntasan hasil belajar sebesar 84,61%. Hasil belajar menunjukkan kemajuan yang telah melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hal ini terjadi karena peneliti berusaha untuk merencanakan pembelajaran dengan lebih baik, dan menerapkan model pembelajaran dengan tepat dan maksimal. Adapun hal-hal yang menyebabkan meningkat pada siklus ini ditunjukkan karena siswa lebih aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru, siswa yang lemah sudah berani mempresentasikan hasil diskusi kelompok, siswa juga sudah mengerjakan tugas dengan tepat waktu, dengan adanya penggunaan model pembelajaran *Make a Match* ini membuktikan bahwa pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dan membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

5. Pembahasan

Pada awal pembelajaran siklus 1 pembelajaran masih terbilang kurang efektif dikarenakan masih banyak siswa yang belum nyaman bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing dan kurang memahami alur pembelajarannya, akan tetapi pada siklus ke 2 pembelajaran sudah berlangsung efektif karena siswa sudah memahami alur pembelajarannya sehingga materi yang disampaikan juga lebih mudah dipahami. Hal ini menunjukkan hasil belajar antara siklus 1 dan siklus 2 ini sudah cukup baik sehingga tidak perlu dilanjutkan untuk siklus selanjutnya. Jadi, peningkatan hasil belajar siswa mulai dari siklus 1 dan siklus 2 disebabkan penerapan yang lebih optimal, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Pembelajaran yang menyenangkan akan meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, pembelajaran menjadi tidak membosankan (Made dkk., 2020).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi siswa dalam proses belajar dipengaruhi oleh rangsangan, sehingga dapat memicu dorongan atau keinginan yang membuat siswa ingin beraktivitas (Djannah dkk., 2021). Jadi menjadi seorang guru juga harus bisa membangkitkan motivasi belajar siswanya karena dengan adanya motivasi belajar siswa yang tinggi akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Model pembelajaran ini cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar karena memberikan peluang kepada siswa untuk berinteraksi dan melakukan bimbingan dengan teman sebayanya. Penggunaan model pembelajaran ini juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan kompetensi antar siswa sehingga mendorong semangat dan motivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain itu, model pembelajaran *Make a Match* terbukti efektif dalam melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi dan melatih disiplin dalam menghargai waktu saat belajar. Penerapan model *Make a Match* dalam proses belajar akan lebih maksimal dan efektif jika didukung dengan menggunakan media. Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi, merangsang pikiran, perasaan dan keinginan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar yang lebih baik pada siswa (Kuswari & ., 2019). Temuan ini didukung oleh temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* (Riana dkk., 2020). Model pembelajaran *Make a Match* memberikan kesempatan bagi siswa untuk secara aktif mengembangkan pengetahuan matematikanya melalui konsep materi yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

6. Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan model pembelajaran *Make a Match* siswa kelas 3a SDN Putat Jaya 4 Surabaya, sudah mengalami adanya peningkatan hasil belajar yang ditandai dengan perubahan pemahaman materi matematika mengenai bangun datar. Hal ini terjadi karena model pembelajaran *Make a Match* ini merupakan model pembelajaran yang berbentuk permainan sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak cepat bosan, maka membuat peserta didik lebih cepat memahami materi yang disampaikan sehingga hasil belajar peserta didik lebih meningkat. Jadi kesimpulannya model pembelajaran ini bisa menjadi referensi guru untuk digunakan dalam pembelajaran, akan tetapi juga harus mengoptimalkan pembelajaran dengan memilih serta menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Saran

Berdasarkan Kesimpulan, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk pihak-pihak lain sebagai berikut yakni bagi guru, hendaknya dapat menindaklanjuti pemanfaatan model pembelajaran *Make a Match* untuk siswa kelas 3 dengan tujuan meningkatkan hasil belajar mata Pelajaran matematika. Hal ini dikarenakan dapat membuat siswa lebih tertarik terhadap pembelajaran matematika serta guru juga perlu memperhatikan alokasi waktu yang digunakan agar mempersiapkan secara matang dan baik. Selanjutnya, bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai saran bagi kepala sekolah untuk mengimplementasikan model pembelajaran cooperative tipe *Make a Match* dalam proses belajar mengajar. Terakhir, bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya serta dapat melakukan pengembangan model pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik agar siswa lebih termotivasi untuk belajar untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Daftar Pustaka

- Aliputri, D. H. (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. <https://doi.org/10.21067/Jbpd.V2i1a.2351>
- Arikunto. (2010). *Prosedur-Penelitian-17-Mar-2021-14-11-12*.
- Arisanty, D., & Riyah, R. (2019). Application Of *Make a Match* Model To Improve Geography Learning Outcomes. *Journal Of Technology And Science Education*, 9(1), 32. <https://doi.org/10.3926/Jotse.547>

- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY : Indonesian Journal Of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/T.V6i1.20569>
- Djannah, M., Zulherman, & Nurafni. (2021). Kahoot Application For Elementary School Students: Implementations Of Learning Process From Distance During Pandemic Period Of COVID 19. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1783(1), 012121. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012121>
- Handaryani, N. M. D. P., & Pudjawan, I. K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Dalam Mengenai Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(3). <https://doi.org/10.23887/jippg.V2i3.15714>
- Handayani, N. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (Tsts) Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Pada Mata Pelajaran Matematika. *International Journal Of Elementary Education*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/ijee.V2i1.13904>
- Harefa, D. (2020). *Geography Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Kooperatif Make a Match Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan*. 8(1). <http://journal.ummat.ac.id/index.php/Geography>
- Hutapea, R. H. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Dalam Pendidikan Agama Kristen. *SOTIRIA (Jurnal Theologia Dan Pendidikan Agama Kristen)*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.47166/Sot.V3i1.16>
- Kuswari, R., & R. (2019). Keefektifan Model Make a Match Dengan Media Rorumat Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 20. <https://doi.org/10.23887/mi.V24i1.17406>
- Lindaswari, T. (T.T.). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Inkuiri Pada Siswa Kelas X Mia 1 Sma Negeri 1 Lirik*.
- Made, I., Gosachi, A., Gusti, I., & Japa, N. (2020). Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *JP2*, 3(2), 152–163.
- Mudraka, I. G. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI. *Journal Of Education Action Research*, 7(2), 265–271. <https://doi.org/10.23887/Jear.V7i2.54627>
- Mustakim. (2020). *Print) Al Asma: Journal Of Islamic Education ISSN* (Vol. 2, Nomor 1). Online.
- Nurgiansah, T. H., Fajar Pratama, F., Sholichah, A., & Nurchotimah, I. (T.T.). *Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Kewarganegaraan*.
- Riana, N. K. I., Teguh, I. M., & Pudjawan, K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Dengan Berbantuan Media Kartu Berpasangan Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 388. <https://doi.org/10.23887/jppp.V4i3.27425>
- Sri Asih Arina, N. K., & Putu Parmiti, D. (2021). Validitas Video Pembelajaran Topik Jarak Dan Kecepatan Pada Pembelajaran Matematika SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 229. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.V9i2.36181>
- Suharni, S. (2021). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Wide Game Pada Peserta Didik Kelas VIID SMP Negeri 13 Tegal. *Jurnal Paedagogy*, 8(1), 87. <https://doi.org/10.33394/jp.V8i1.3278>
- Sumarni SD. (2021). Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penyesuaian Diri Dengan Lingkungan Pada Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1).
- Trihandayani. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Materi Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Kelas Iv Mi Al-Abrar Kota Makassar. *Jurnal Matematiak Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1.
- Wijendra, I. W. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 1(2). <https://doi.org/10.23887/mpi.V1i2.30199>