PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI DIAGRAM TURUS DAN GAMBAR PESERTA DIDIK KELAS II SEKOLAH DASAR ISLAM TERAPAN BUDI MULYO SENTOLO TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Futikhaturrohmah
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
IKIP PGRI Wates

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika materi diagram turus dan gambar kelas II dengan menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe make a match. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika di kelas II SD IT Budi Mulyo. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah kelas II SD IT Budi Mulyo tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 22 peserta didik. Tempat penelitian di SD Islam Terapan Budi Mulyo yang beralamat di Nglotak, Kaliagung, Sentolo, Kulon Progo. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua petemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar tes hasil belajar matematika dan pedoman aktivitas pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe make a match dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi diagram turus & gambar peserta didik kelas II SD IT Budi Mulyo Tahun pelajaran 2024/2025. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata nilai kelas II. Pada awal observasi, persentase ketuntasan belajar sebesar 27,27% atau 6 peserta didik tuntas dan 16 peserta didik lainnya belum tuntas. Setelah penerapan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 92,27 dan ketuntasan belajar sebesar 86,36% (19 peserta didik). Peningkatan berlanjut pada siklus II dengan nilai rata-rata 94,77 dan persentase ketuntasan mencapai 90,9% (20 peserta didik). Peningkatan ini disebabkan dalam pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe make a match sehingga menarik perhatian peserta didik untuk interaktif dalam mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci: *Cooperative Learning, Diagram Turus Dan Gambar, Hasil Belajar, Make A Match, Matematika.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci utama dalam pembangunan karakter dan keterampilan generasi muda sebagai penerus bangsa. Pendidikan yang lebih maju dan bermutu bukan hanya terletak pada kecerdasan intlektualnya saja melainkan memiliki sikap, perilaku, etika, dan moral yang baik untuk menjadikan bangsa yang bermartabat dan mempunyai karkter

budi pekerti yang luhur (Hikmah dkk, 2022:292). Di Tengah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat, pendidikan mengalami berbagai perubahan dalam seluruh aspek kehidupan masyarakat. Perubahan ini menunjukkan betapa pentingnya peran pendidikan dalam meningkatkan kualitas hidup umat manusia. Salah satu upaya untuk menciptakan generasi muda yang berkualitas adalah melalui proses pembelajaran yang efektif di sekolah.

Pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang dirancang guru untuk mempermudah dan mengoptimalkan kompetensi siswa terhadap suatu materi (Trisnani, 2022:50). Proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan formal yang melibatkan guru dan peserta didik dan bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut Tari, Suwirta & Dedeh (2020:19-26) Keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar pada setiap peserta didik berbeda-beda. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah segala faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, diantaranya kepribadian, motivasi dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal adalah segala faktor yang berasal dari luar peserta didik, diantaranya lingkungan, keluarga, pergaulan, fasilitas belajar, dan sebagainya.

Dalam konteks ini, efektivitas pembelajaran menjadi tolak ukur utama pencapaian tujuan pendidikan. Susanto (2022:109) mengemukakan bahwa keefektifan pembelajaran dapat dilihat dari tiga aspek: aktivitas peserta didik selama pembelajaran, respon positif terhadap proses pembelajaran, dan ketuntasan hasil belajar. Hal ini diperkuat oleh pendapat Ningsih dkk (2020:165-175) yang menekankan pentingnya peran guru dalam membantu peserta didik belajar secara optimal. Dengan demikian, keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh pemahaman materi, tetapi juga oleh keterlibatan aktif peserta didik dan kemampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif. Di era globalisasi saat ini, penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan menarik sangat penting, khususnya di jenjang sekolah dasar. Menurut Fadly W (2022:345–358) penerapan model pembelajaran yang efektif dapat memaksimalkan potensi peserta didik dan meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan. Salah satu masalah yang kerap muncul dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah kurangnya variasi model pengajaran, sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang tertarik terhadap materi pelajaran.

Observasi awal yang dilakukan di kelas II B SD IT Budi Mulyo Sentolo pada tanggal 22 April 2025 menunjukkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik pada materi diagram turus dan gambar masih rendah. Dari 22 peserta didik, sebanyak 16 anak memperoleh nilai di bawah rata-rata (65), sementara Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sekolah adalah 78. Berdasarkan hasil observasi, rendahnya hasil belajar disebabkan oleh kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran serta metode mengajar guru yang masih bersifat konvensional.

Banyak guru yang masih menggunakan pendekatan pengajaran konvesional (Yanuar & Pius, 2023: 1-9). Metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) sering kali membuat peserta didik menjadi pasif. Hal ini didukung oleh pendapat Nofrianto dan Dian (2022: 2) mengemukakan salah satu unsur yang sangat penting dalam proses interaksi belajar mengajar di dalam kelas adalah bagaimana kemampuan seorang pendidik atau guru dalam mengelola kelas tersebut ketika proses belajar mengajar berlangsung. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran alternatif yang dapat

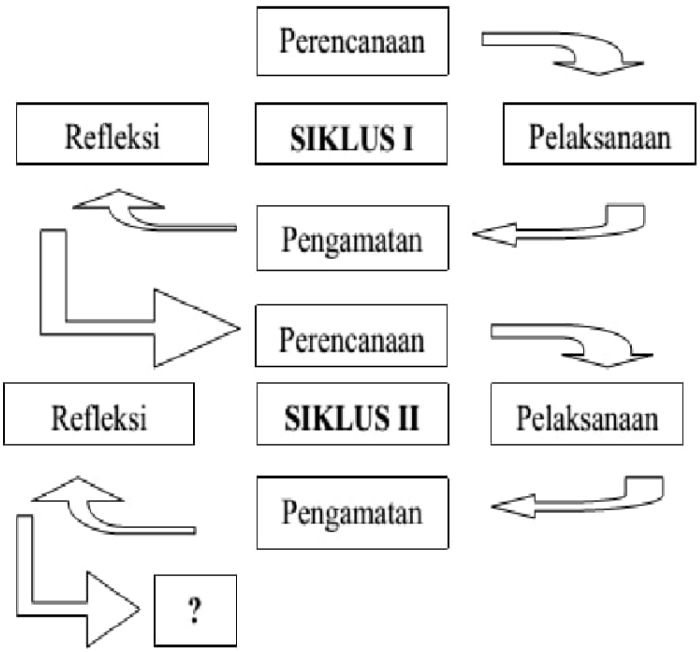
meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dan menyenangkan, terutama dalam mata pelajaran seperti matematika yang sering dianggap sulit.

Salah satu konsep yang mendapat perhatian karena kemudahan penerapannya di sekolah dasar adalah model pembelajaran *cooperative learning*, yang mendorong kolaborasi antar peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Shamdani (2020: 2) *cooperative learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan pembagian kelompok selama proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut Slavin (2020:67) menyatakan bahwa *cooperative learning* tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik tetapi juga kolaborasi dan keterampilan sosial peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar adalah *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*. Model *make a match* sangat fleksibel digunakan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran (Yani, 2020:38-42).

Model ini mendorong kolaborasi antar peserta didik melalui kegiatan menemukan pasangan kartu pertanyaan dan jawaban, sehingga peserta didik belajar sambil bermain. Hal tersebut didukung oleh pendapat (Ananda & Fauziah, 2022:1191) Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang yang di lakukan dengan cara bermain dengan kartu soal dan jawaban, pesertaa didik akan mencari pasangan dari kartu soal atau jawabannya. Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Novianto (2021:3) menyebutkan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai sebuah model pembelajaran yang menekankan siswa untuk berpikir dalam mencari pasangan suatu konsep. Penerapan model *make a match* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, karena melibatkan unsur interaksi sosial dan permainan yang disukai anak-anak. Diharapkan peserta didik akan lebih perhatian dan proaktif dalam mengikuti proses pembelajaran jika unsur permainan diintegrasikan ke dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan model ini dapat membantu guru dalam menentukan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk megetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas II SD IT Budi Mulyo dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Masing-masing siklus direncanakan dengan 2 kali pertemuan dengan rincian 1 kali untuk pelaksanaan tindakan dan 1 kali untuk tes akhir siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/ pengamatan, dan refleksi. Menurut Arikunto (2016: 42) bahwa secara garis besar penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan empat tahapan kegiatan dalam siklus berulang. Empat tahapan kegiatan tersebut yang wajib ada disetiap siklus yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berikut ini adalah gambaran siklus prosedur penelitian tindakan kelas model Suharsimi Arikunto:



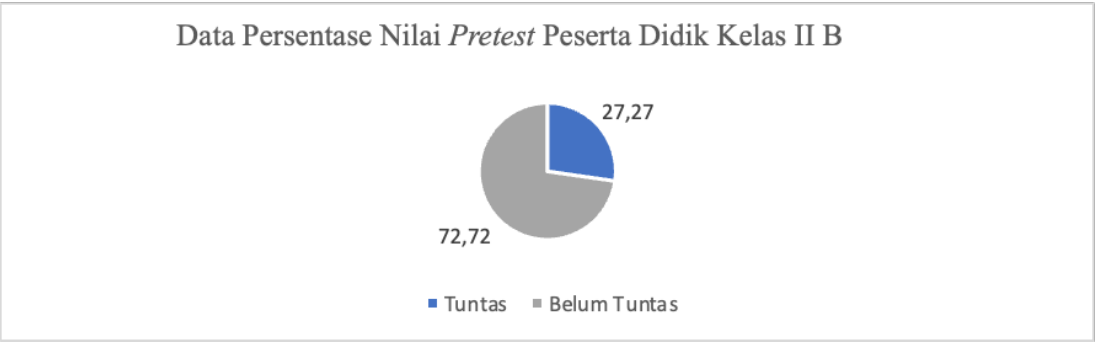
Gambar 1 Tahapan PTK Model Suharsimi Arikunto

Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas II B SD IT Budi Mulyo Tahun Pelajaran 2024/2025, yang terdiri dari 12 laki-laki dan 10 perempuan. Instrumen penelitian mencakup tes hasil belajar (pra tindakan, siklus I, dan siklus II), lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa pada saat pembelajaran matematika dianggap berhasil apabila kriteria tingkat penguasaan siswa diatas KKTP yang ditetapkan sekolah yaitu lebih dari atau sama dengan 78. Apabila nilai hasil belajar siswa lebih dari atau sama dengan 78, maka siswa dalam belajar dinyatakan "Tuntas". Namun sebaliknya apabila siswa memperoleh nilai hasil belajar dibawah 78, maka siswa dinyatakan "Tidak Tuntas". Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk melihat peningkatan hasil belajar dan ketercapaian indikator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

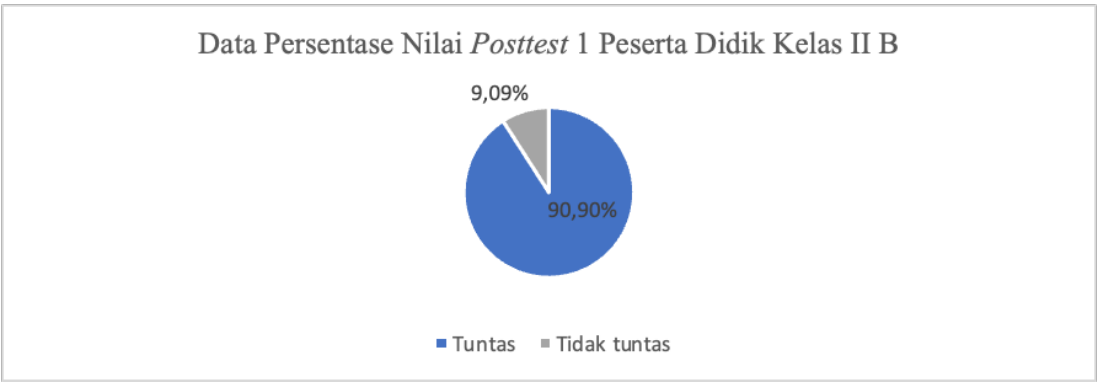
HASIL

Peneliti dan guru melakukan kegiatan tes kemampuan awal peserta didik (*pretest*) sebelum dilaksanakan tindakan penelitian sebagai langkah awal untuk melihat hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi diagram turus dan gambar. *Pretest* dilaksanakan pada hari jumat tanggal 16 Mei 2025 jam pertama setelah kegiatan rutin sholat duha peserta didik SD IT Budi Mulyo. Diketahui nilai hasil belajar siswa pada tahap pra tindakan, rata-rata nilai siswa adalah 63,63. Nilai terendah siswa 25 dan nilai tertinggi 95. Hanya 6 dari 22 siswa (27,27%) yang mencapai KKTP, sedangkan 16 siswa belum tuntas.Berikut gambar ketuntasan hasil belajar siswa pra tindakan:



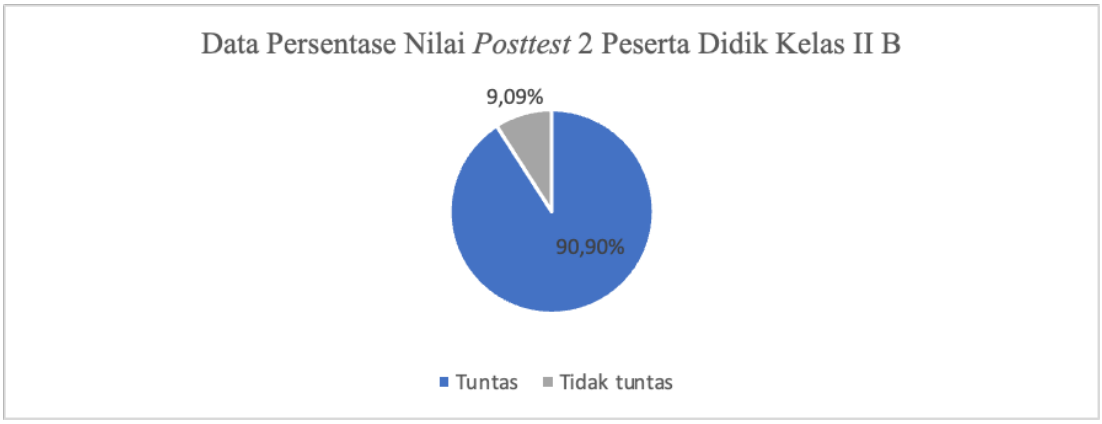
Gambar 2 Grafik Data Ketuntasan Persentase Nilai *Pretest*

Nilai rata-rata dalam kelas tersebut adalah 63,63. Hal ini berarti masih sangat jauh berada di bawah KKTP matematika SD IT Budi Mulyo yaitu 78. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah. Berdasarkan nilai hasil belajar tersebut peserta didik kelas II B SD IT Budi Mulyo perlu diberikannya perbaikan, baik perbaikan secara kualitatif maupun kuantitatif. Permasalahan tersebut, diperlukan sebuah model pembelajaran yang inovatif dan mampu menumbuhkan hubungan sosial antar siswa sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif yang cocok digunakan dalam mata pelajaran matematika kelas rendah yaitu model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match.* Model tersebut diterapkan pada peserta didik kelas II B SD IT Budi Mulyo dalam bentuk siklus I. Setelah tindakan pembelajaran menggunakan model *make a match* diterapkan pada siklus I dengan 2 pertemuan, dan melaksanakan *posttest* pada akhir siklus 1. Dengan melaksanakan siklus I menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match*, nilai rata-rata kelas meningkat signifikan menjadi 92,27. Ketuntasan belajar meningkat menjadi 86,36%, dengan 19 siswa tuntas dan 3 belum tuntas.



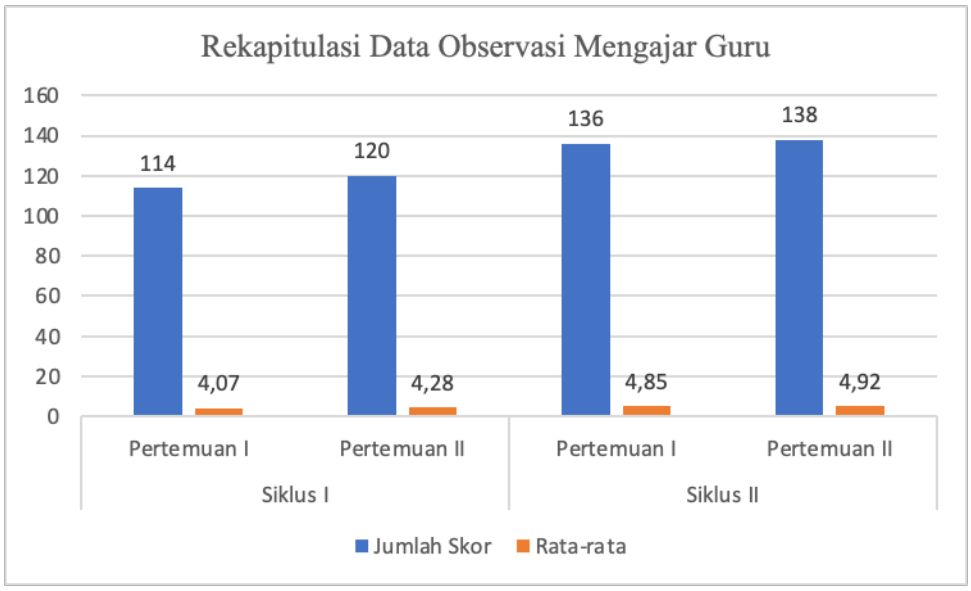
Gambar 3 Grafik Data Ketuntasan Persentase Nilai *Posttest* 1 Siklus 1

Karena hasil sudah menunjukkan peningkatan namun belum memenuhi indikator keberhasilan minimal 90%, maka tindakan dilanjutkan ke siklus II. Siklus II dilaksanakan dengan 2 pertemuan dan *Posttest* di akhir siklus. Pada siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 94,77 dengan ketuntasan belajar mencapai 90,9% (20 siswa tuntas dan 2 siswa belum tuntas).



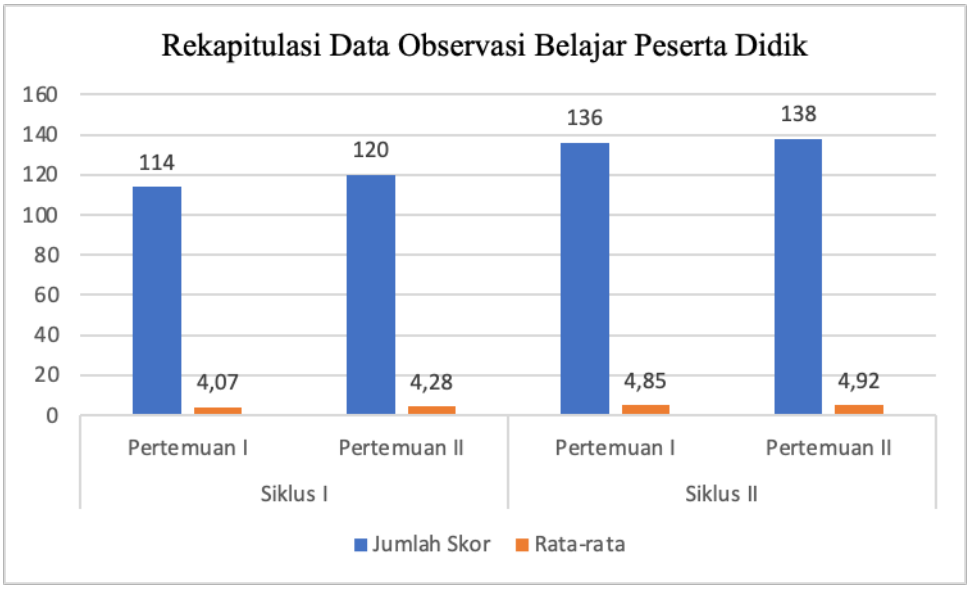
Gambar 4 Grafik Data Ketuntasan Persentase Nilai *Posttest* 2 Siklus 2

Secara kualitatif peningkatan juga terlihat dari hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran matematika. Berikut rekapitulasi data observasi aktivitas guru dan peserta didik,



Gambar 5 Rekapitulasi Data Observasi Mengajar Guru

Aktivitas guru selama pembelajaran mengalami peningkatan. Diperoleh data berupa hasil observasi keterlaksanaan aktivitas guru dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil rata-rata kelas siklus I pada awal pertemuan mendapatkan skor 117 dengan rata-rata 4,17 dan persentase keberhasilan 83%. Meningkat pada akhir siklus II dengan jumlah skor 122 dengan rata-rata 4,35 dan persentase keberhasilan 87%. Hal ini menunjukkan bahwa observasi aktivitas guru pada kegiatan mengajar sudah



Gambar 6 Rekapitulasi Data Observasi Belajar Peserta Didik

mencapai ketercapaian keberhasilan. Sedangkan observasi belajar siswa juga mengalami peningkatan setiap siklusnya. Berikut data hasil rekapitulasi observasi belajar siswa;

Tabel di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil rata-rata pada awal pertemuan pertama mendapatkan skor 114 dengan rata-rata 4,07 dan persentase keberhasilan 81%. Meningkat pada pertemuan akhir siklus II dengan jumlah skor 138 dengan rata-rata 4,92 dan persentase keberhasilan 98%. Hal ini menunjukkan bahwa observasi aktivitas peserta didik pada kegiatan belajar sudah mencapai ketercapaian keberhasilan. Berdasarkan data hasil observasi guru dan siswa tersebut menunjukkan bahwa model *make a match* berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Semakin meningkatnya nilai observasi guru dan siswa, maka semakin berpengaruh pula pada kualitas pembelajaran, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

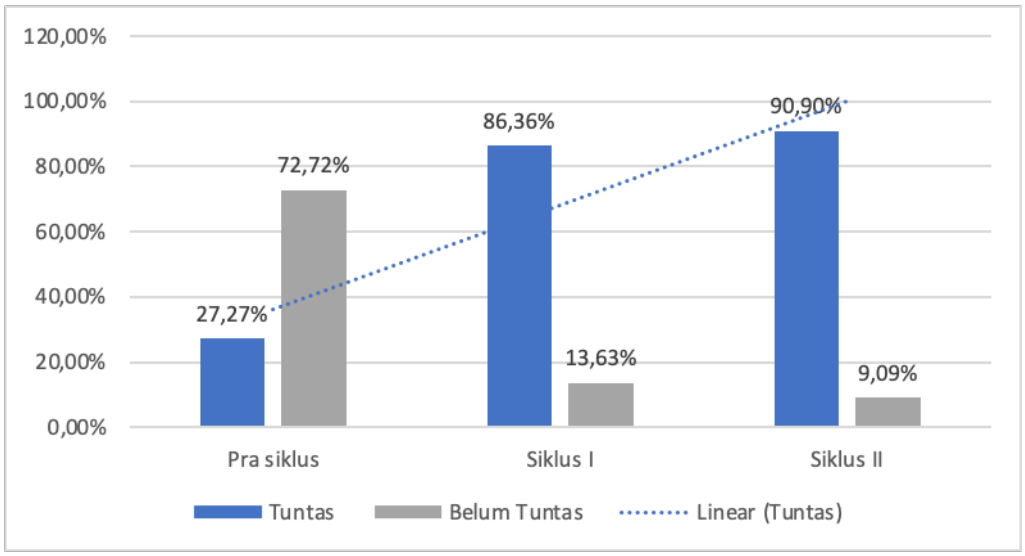
Hasil analisis data menunjukan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model *cooperative learning* tipe *make a match.* Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match,* dalam pembelajaran guru kurang maksimal saat menggunakan model pembelajaran yang masih bersifat monoton, sehingga antusias dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran masih kurang serta menyebabkan hasil belajar peserta didik belum tuntas. Menurut Elsinta K, dkk (2021: 76-80) model pembelajaran konvesional merupakan pendekatan pendidikan yang berpusat pada guru, dimana diawal pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi serta contoh soal untuk tiap bagian yang dijelaskan, sementara siswa hanya memperhatikan dan mencatat yang dijelaskan oleh guru. Praktek ini sering kali membuat siswa menjadi pasif dan kurang memperhatikan dalam proses pembelajaran. Aryansyah (2021:91-98) menyatakan bahwa Model mengajar yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Sehingga siswa kurang senang

terhadap pelajaran atau gurunya, akibatnya siswa malas untuk belajar. Oleh karena itu, diperlukan adanya strategi pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik secara langsung agar mereka lebih mudah memahami konsep yang disampaikan. Sebagaimana pendapat Pritchard (2020: 56-70) metode pengajaran yang aktif dan menarik dapat meningkatkan rentang perhatian siswa, sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi yang diajarkan. Salah satu model yang diyakini dapat meningkatkan hasil belajar adalah model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match.*

Model pembelajaran *make a match* merupakan bagian dari model pembalajaran *cooperative learning* yang melibatkan aktivitas peserta didik terdorong untuk aktif berinteraksi dan bekerjasama dengan teman sekelas. Dalam penerapannya, model ini memberikan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, karena peserta didik harus berpikir kritis dengan cepat dalam menemukan pasangan yang sesuai. Sebagaimana Sarinem & Putri (2020: 15-20) mengatakan bahwa *cooperative learning* tipe *make a match* menekankan peserta didik untuk bekerjasama dan dapat membantu mengembangkan pengetahuannya dengan belajar sambil bermain. Hal ini diyakini dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep, khususnya dalam materi yang berkaitan dengan pengolahan data sederhana seperti diagram turus dan gambar, sehingga akan terjadi peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran dan materi tersebut. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Putri (2020:1-8) yang mengatakan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* membuat peserta didik lebih terlibat, aktif dan antusias di kelas sehingga berdampak pada hasil belajarnya. Hal ini sangat cocok dengan karakteristik peserta didik kelas II yaitu senang aktif untuk belajar, bermain dan berkelompok. Sebagaimana pendapat Mutia (2021:117-118) mengatakan karakteristik peserta didik sekolah dasar dibagi menjadi 4 tahap yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang memperagakan sesuatu secara langsung. Apabila model pembelajaran ini diterapkan dalam kegiatan pendidikan, diharapkan pembelajaran menjadi lebih seru dan menarik, sehingga pembelajaran dapat mencapai tingkat yang diinginkan.

Berdasarkan uraian di atas dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai hasil *posttest,* hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Adapun jumlah perolehan skor yang telah peneliti laksanakan selama melakukan tindakan siklus I dan II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil rata-rata kelas siklus I pada awal pertemuan mendapatkan skor 117 dengan rata-rata 4,17 dan persentase keberhasilan 83%. Meningkat pada akhir siklus II dengan jumlah skor 122 dengan rata-rata 4,35 dan persentase keberhasilan 87%. Hal ini menunjukkan bahwa observasi aktivitas guru pada kegiatan mengajar sudah mencapai ketercapaian keberhasilan. Sedangkan untuk hasil observasi aktivitas peserta didik menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil rata-rata pada awal pertemuan pertama mendapatkan skor 114 dengan rata-rata 4,07 dan persentase keberhasilan 81%. Meningkat pada pertemuan akhir siklus II dengan jumlah skor 138 dengan rata-rata 4,92 dan persentase keberhasilan 98%. Hal ini menunjukkan bahwa observasi aktivitas peserta didik pada kegiatan mengajar sudah mencapai ketercapaian keberhasilan.

Pada kondisi awal nilai *pretest* matematika yang sudah mencapai KKTP hanya 6 peserta didik dan 16 lainnya belum mencapai KKTP. Setelah dilakukannya tindakan dengan model *cooperative learning* tipe *make a match* dengan 2 siklus, terdapat peningkatan hasil belajar matematika berturut-turut dari siklus I sampai siklus II. Adapun peningkatan siklus dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 7 Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Model *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match*

Gambar di atas menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas II secara berturut-turut dari pra tindakan, siklus I dan siklus II. Ketuntasan belajar pra siklus sebesar 27,27% atau 6 peserta didik yang tuntas, kemudian meningkat pada siklus I sebesar 86,36% atau 19 peserta didik sudah tuntas, dan meningkat lagi pada siklus II sebesar 90,9% atau 20 peserta didik tuntas di atas KKTP. Berdasarkan pembahasan di atas diketahui bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SD IT Budi Mulyo Tahun Pelajaran 2024/2025. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik mampu mencapai KKTP matematika yang telah ditetapkan sekolah yaitu 78. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model ini efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mendalam, sehingga layak untuk terus digunakan dalam pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar. Peningkatan hasil belajar yang signifikan dari pra tindakan hingga siklus II yang didukung dengan data hasil observasi guru dan siswa, menunjukkan bahwa model *make a match* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi diagram turus dan gambar. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif, sesuai dengan prinsip *cooperative learning*.

KESIMPULAN

Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas II B SD IT Budi Mulyo, khususnya pada materi diagram turus dan gambar. Materi diagram turus dan gambar sangat efektif diterapkan dengan model ini karena visual dan mudah dipadankan, sehingga memudahkan peserta didik untuk mencocokkan informasi secara konkret. Selain itu, karakteristik *make a match* yang mengedepankan aktivitas kolaboratif membuat peserta didik lebih aktif dalam

memahami dan mengingat konsep melalui permainan kartu yang menyenangkan. Penerapan model ini meningkatkan ketuntasan belajar dari 27,27% pada pra tindakan menjadi 90,9% pada siklus II. Selain itu, aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran juga meningkat secara signifikan. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* layak untuk dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, S. F. D., & Fauziah, A. N. M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi,* 9(2), 390–403. https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i2.491

Arikunto,dkk. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Aryansyah, F. (2021). Pelaksanaan Question Student Have Method Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan), 2 (1), 91- 98.*

Elsinta K, dkk. 2021. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Diajarkan Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Assisted Individualization* Dan Model Pembelajaran Konvensional Pada Materi Operasi Hitung Bentuk Aljabar.*Jurnal Pendidikan Matematika Unpatti. 2(3), Hal 76-80.* DOI https://doi.org/10.30598/jpmunpatti.v2.i3.p76-80.

Fadly, W. 2022. Model-Model *Pembelajaran Untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bantul: Bening Pustaka.

Hikmah,dkk.2022. Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Perkembangan Sosial Siswa Kelas II A SD N 6 Pujut. *Jurnal Penelitian Tarbawi: Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial, 7(2), 42–52.*

Mutia.2021. *Karakteristik Peserta Didik*. Bandung: PT. Dirgantara Indonesia.

Ningsih, S., Kurniah, N., & D, D. (2020). Penerapan Metode Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan. *Jurnal Ilmiah Potensia, 1(2), 165–175*. https://doi.org/10.33369/jip.1.2.100-106

Nofrianto, S., & Dian, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Media Lokal Pada Materi Perkalian Bilangan Di Kelas 2 SD Negeri Tubunaus. Prosiding Hasil Seminar Nasional Ilmu Sosial, Sains Dan Teknologi Kerjasama Anatara Universitas Muhammadiyah Kupang Dengan Asosiasi Dosen Kolaborasi Lintas Perguruan Tinggi, 1(1).

Putri, P. O. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Math untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Intersections, 5(2), 1–8*. https://doi.org/10.47200/intersections.v5i2.550

Saptayani, G.A.K.E, Wibawa, I.M.C & Pudjawan, K. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika*. E-Jounal Mimbar PGSD.4(1), Hal 1-11.*

Sarinem, & Putri, P. O. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Make A Math Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswaa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Intersections, 5(1), 15–20*. https://doi.org/10.47200/INTERSECTIONS.V5I1.511

Shamdani.2020. Konsep Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal FKIP Unlam, 1710111210028*. http://dx.doi.org/10.35542)osf.io/4278n.

Slavin, R.E. 2020. *Cooperative Learning in Elementary Schools. Routledge*

Susanto. 2022. *Efektivitas Pembelajaran Operasi Hitung Bagi Siswa Kelas Awal Sekolah Dasar.* Yogyakarta: Mata Pena.

Tari, H. D., Suwrta,U & Dedeh (2020) Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di MAN 2 Kota Tasikmalaya. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan), 1 (1), 19- 26.*

Trisnani, N. 2022. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar: Antara Kepercayaan Vs Realita. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar.6(1),49-68.*

Wulandari, Km. E., Suarni, Kt., & Renda, N. T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbasis Penilaian Portofolio terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal of Education Action Research.2(3), Hal 240-248.*

Yani, N. A. (2020). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match (Mencari Pasangan) Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak (Studi Di Rhaudhatul Athfal Syakirah). *An-Nizom, 5(1), 38–42.*

Yanuar, A & Pius, I. 2023. Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Pendidikan.* 8(2), Hal 1-9.