

Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match dengan Media Kartu Bilangan

Yasmar Nicho Ramadani^{1*}, Randi Eka Putra¹, Sundahry¹

¹Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Indonesia

*Correspondence Author: nicho.rmdn@gmail.com

Kata kunci:

Proses Belajar,
Hasil Belajar,
Matematika,
Make A Match,
Kartu Bilangan.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan media kartu bilangan di kelas III SDN 124/II Lubuk Mayan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas III semester genap tahun ajaran 2024/2025. Data penelitian dikumpulkan melalui lembar observasi guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan perhitungan rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada proses dan hasil belajar siswa. Persentase ketercapaian kinerja guru meningkat dari rata-rata 76,5% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II. Keaktifan siswa juga meningkat dari rata-rata 52% pada siklus I menjadi 78,5% pada siklus II. Sementara itu, hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan dari 11 siswa (50%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada siklus I menjadi 17 siswa (77%) pada siklus II. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan media kartu bilangan terbukti efektif dalam meningkatkan proses dan hasil belajar matematika siswa. Model ini dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, serta mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Keywords:

Learning
Process,
Learning
Outcomes,
Mathematics,
Make A Match,
Number Cards.

Abstract

This study aims to improve students' mathematics learning processes and outcomes through the application of the Make a Match learning model using number cards in grade III of SDN 124/II Lubuk Mayan. This study is classroom action research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 22 third-grade students in the even semester of the 2024/2025 academic year. Research data were collected through teacher and student observation sheets and learning outcome tests. Data analysis was performed descriptively and quantitatively using average calculations and learning completeness percentages. The results showed a significant improvement in the learning process and outcomes of students. The percentage of teacher performance achievement increased from an average of 76.5% in cycle I to 86% in cycle II. Student activity also increased from an average of 52% in cycle I to 78.5% in cycle II. Meanwhile, students' cognitive learning outcomes increased from 11 students (50%) who achieved the Learning Objective Completion Criteria (KKTP) in cycle I to 17 students (77%) in cycle II. Thus, the

application of the Make a Match learning model with number card media proved to be effective in improving students' mathematics learning processes and outcomes. This model can be used as an alternative learning strategy that is enjoyable, interactive, and able to motivate students to be more active in learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis bagi peserta didik [1]. Salah satu mata pelajaran yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan tersebut adalah matematika [2]. Namun pada kenyataannya, matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan bagi siswa sekolah dasar. Hal ini ditandai dengan rendahnya minat, kurangnya keaktifan dalam pembelajaran, serta capaian hasil belajar yang belum optimal [3], [4].

Berdasarkan hasil observasi di kelas III SDN 124/II Lubuk Mayan, ditemukan bahwa proses pembelajaran matematika masih didominasi metode ceramah dan pemberian tugas. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang berinteraksi, dan tidak terlibat aktif dalam memahami konsep yang diajarkan. Data awal menunjukkan hanya 45% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi ini menegaskan perlunya upaya perbaikan proses pembelajaran dengan menerapkan strategi yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan [6].

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Make a Match*. Model ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran, dengan ciri khas berupa aktivitas mencari pasangan kartu sesuai pertanyaan dan jawaban yang disediakan guru [7]. Penerapan model *Make a Match* tidak hanya mengaktifkan siswa secara kognitif, tetapi juga melibatkan aspek afektif dan psikomotorik karena siswa dituntut untuk berinteraksi, bekerjasama, serta berpikir cepat dalam menemukan pasangan kartu. Dengan dukungan media kartu bilangan, pembelajaran matematika menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa [8].

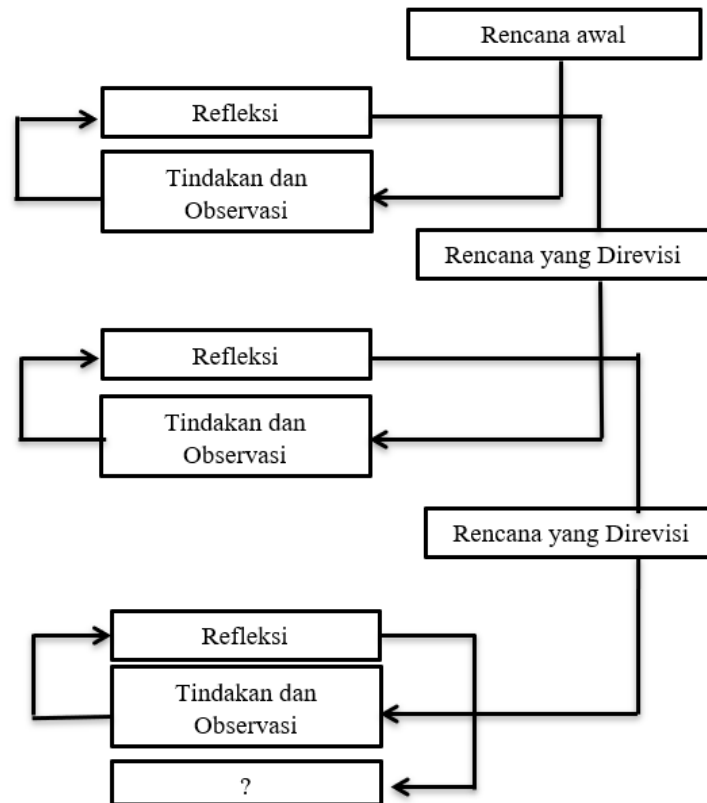
Beberapa hasil penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas model *Make a Match*. Gosachi, *et al.* [9], menyatakan bahwa penggunaan model ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena memadukan unsur permainan dengan materi pembelajaran. Penelitian serupa oleh Harlina [10], Meilani, *et al.* [11], membuktikan bahwa media kartu bilangan dapat mempermudah pemahaman konsep matematika sekaligus meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui kerja sama kelompok.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan media kartu bilangan dapat meningkatkan proses dan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 124/II Lubuk Mayan.

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*).



Gambar 1. Desain Penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Fokus tindakan penelitian adalah penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan media kartu bilangan dalam pembelajaran matematika. Melalui PTK, diharapkan terjadi perbaikan proses pembelajaran secara berkesinambungan sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

B. Sampel Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 124/II Lubuk Mayan semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 22 orang, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika dan capaian hasil belajar yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70.

C. Teknik Analisis Data

Data penelitian ini terdiri dari data proses pembelajaran dan data hasil belajar siswa.

1. Data proses pembelajaran diperoleh melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan keaktifan siswa. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Kriteria keberhasilan keterlaksanaan proses pembelajaran ditetapkan $\geq 75\%$ (kategori baik).

2. Data hasil belajar siswa diperoleh dari tes evaluasi setiap akhir siklus. Hasil belajar dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar. Rumus nilai rata-rata kelas:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Rumus persentase ketuntasan belajar:

$$KB = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- KB= ketuntasan belajar
- S = jumlah siswa yang tuntas
- N = jumlah siswa keseluruhan

Kriteria ketuntasan belajar ditetapkan jika minimal 75% siswa mencapai nilai sesuai KKTP yang telah ditentukan.

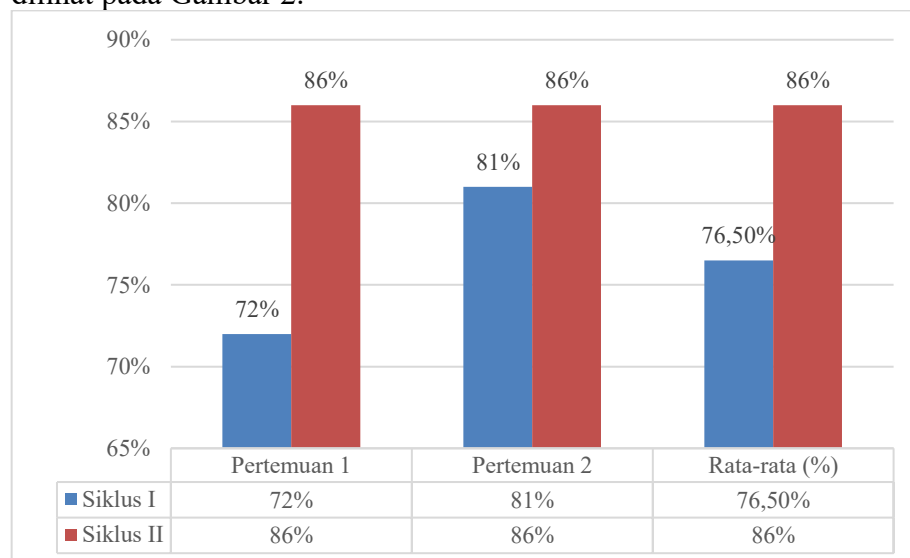
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus terdiri atas dua pertemuan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data yang dikumpulkan berupa hasil tes belajar kognitif siswa dan lembar observasi guru serta siswa selama pembelajaran matematika dengan model *Make a Match* menggunakan media kartu bilangan.

A. Peningkatan Proses Belajar Matematika

1. Kinerja Guru pada Siklus I dan Siklus II

Hasil observasi ketercapaian kinerja guru menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Rincian hasil observasi dapat dilihat pada Gambar 2.

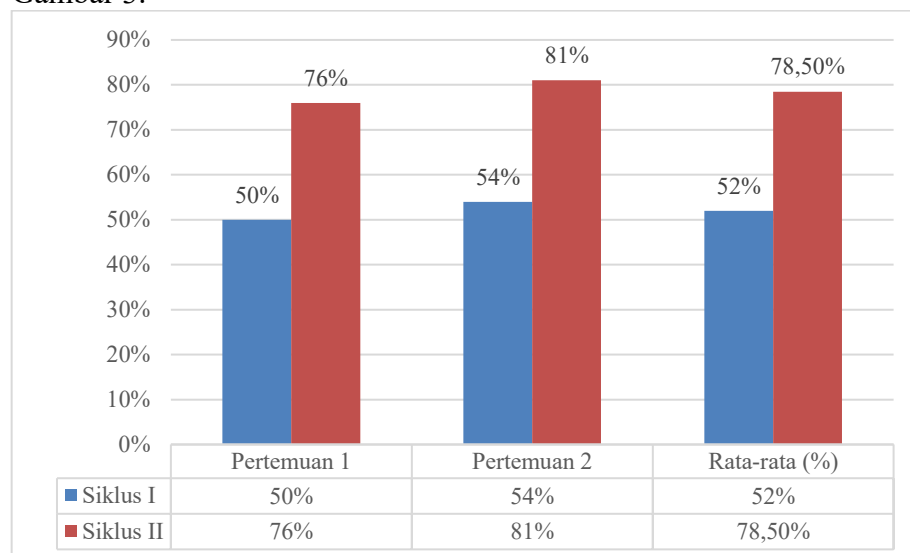


Gambar 2. Rekapitulasi Lembar Observasi Guru dalam Proses Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Kelas III

Data pada Gambar 2 menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran meningkat dari 76,5% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II. Peningkatan ini terjadi karena guru memperbaiki kelemahan pada siklus I melalui refleksi, sehingga pada siklus II pembelajaran berjalan lebih efektif dan terarah.

2. Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa juga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Data lengkap disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Rekapitulasi Lembar Observasi Siswa dalam Proses Pembelajaran Matematika Kelas III

Pada siklus I, rata-rata keterlibatan siswa baru mencapai 52%. Setelah dilakukan perbaikan strategi pada siklus II, keterlibatan siswa meningkat menjadi 78,5%. Hal ini menunjukkan bahwa model *Make A Match* dengan media kartu bilangan dapat mendorong siswa lebih aktif berpikir, bekerja sama, serta berinteraksi dengan teman sebaya dalam proses pembelajaran.

3. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif siswa diukur melalui tes akhir pada setiap siklus. Ketuntasan belajar ditentukan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) ≥ 70 . Rekapitulasi hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Pembelajaran Matematika

Siklus	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase	Jumlah Siswa Belum Tuntas	Persentase
Siklus I	11 siswa	50%	11 siswa	50%
Siklus II	17 siswa	77%	5 siswa	23%

Tabel 3 menunjukkan bahwa pada siklus I hanya 11 siswa (50%) yang mencapai KKTP, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 17 siswa (77%). Peningkatan sebesar 27% ini membuktikan bahwa penerapan model *Make a Match* dengan media kartu bilangan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Meskipun demikian, masih terdapat 5 siswa (23%) yang belum mencapai KKTP pada siklus II. Berdasarkan hasil observasi, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya kurangnya konsentrasi, mudah bosan, serta kecenderungan aktif bergerak saat pembelajaran.

Oleh karena itu, guru perlu memberikan perhatian khusus melalui pendekatan individual agar siswa yang belum tuntas dapat terbantu.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar matematika siswa kelas III melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan media kartu bilangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan baik dalam aspek keterampilan guru, keaktifan siswa, maupun hasil belajar kognitif siswa setelah dilakukan tindakan pada dua siklus pembelajaran.

Kinerja guru mengalami peningkatan dari rata-rata 76,5% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa guru semakin terampil dalam mengelola pembelajaran, terutama dalam mengorganisasi siswa untuk berinteraksi melalui permainan kartu bilangan. Peningkatan ini terjadi karena guru melakukan refleksi pada akhir siklus I, sehingga strategi pembelajaran pada siklus II dapat lebih efektif dan sistematis.

Selain itu, keaktifan siswa juga meningkat dari rata-rata 52% pada siklus I menjadi 78,5% pada siklus II. Hal ini menandakan bahwa penggunaan model *Make a Match* dengan media kartu bilangan mampu menarik perhatian siswa, mendorong mereka untuk berpartisipasi, serta melatih kerjasama dan komunikasi antar siswa. Siswa dituntut untuk berpikir cepat, menemukan pasangan kartu yang sesuai, dan berdiskusi dengan teman. Dengan demikian, siswa lebih aktif dan tidak hanya menjadi penerima informasi pasif.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Syafaat, *et al.* [8], Gosachi, *et al.* [9], yang menyatakan bahwa model *Make a Match* menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan melatih keterampilan sosial melalui interaksi dengan teman sebaya.

Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar dari 50% pada siklus I menjadi 77% pada siklus II. Artinya, sebagian besar siswa mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Make a Match*. Peningkatan hasil belajar ini dipengaruhi oleh aktivitas siswa yang lebih tinggi selama proses pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap materi semakin baik.

Menurut Soviana Purba [6], Harlina [10], model *Make a Match* memiliki keunggulan berupa adanya unsur permainan yang menyenangkan, mampu meningkatkan motivasi belajar, serta membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Temuan penelitian ini memperkuat pendapat tersebut, di mana siswa lebih antusias belajar matematika karena aktivitas yang dilakukan tidak monoton, tetapi berbentuk permainan edukatif.

Meskipun terdapat peningkatan, penelitian ini juga menemukan kendala pada sebagian siswa yang belum mencapai KKTP, yakni 5 orang (23%) pada siklus II. Faktor penyebabnya adalah kurangnya konsentrasi, mudah bosan, serta kecenderungan lebih aktif bergerak sehingga perhatian pada tugas belajar berkurang. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pendekatan individual dari guru, pemberian motivasi tambahan, serta penggunaan variasi metode pembelajaran agar siswa tetap fokus.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan media kartu bilangan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Guru menjadi lebih terampil dalam mengelola kelas, siswa lebih aktif dalam

proses pembelajaran, dan hasil belajar meningkat. Hal ini mendukung temuan Widyasari, *et al.* [7], Meilani, *et al.* [11], yang menekankan bahwa penggunaan kartu bilangan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Dengan demikian, model pembelajaran *Make a Match* layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran matematika di sekolah dasar karena terbukti mampu meningkatkan baik aspek proses maupun hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan media kartu bilangan dapat meningkatkan proses dan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 124/II Lubuk Mayan. Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui: Kinerja guru mengalami peningkatan dari rata-rata 76,5% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa guru semakin terampil dalam mengelola pembelajaran dengan memanfaatkan model *Make a Match*. Keaktifan siswa meningkat dari rata-rata 52% pada siklus I menjadi 78,5% pada siklus II. Siswa lebih aktif berpikir, berinteraksi, dan bekerja sama dalam menemukan pasangan kartu bilangan yang sesuai. Hasil belajar kognitif siswa juga mengalami peningkatan. Jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) meningkat dari 11 orang (50%) pada siklus I menjadi 17 orang (77%) pada siklus II. Dengan demikian, model pembelajaran *Make a Match* dengan media kartu bilangan terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, baik dari segi proses maupun hasil belajar siswa. Model ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, serta mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

- [1] Riana, N. K. I., Tegeh, 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), 388–397. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27425>
- [2] Inzya, W. V., Habibie, Z. R., & Dani, R. (2025). Pengaruh Game Based Learning menggunakan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(1), 38–46. <https://doi.org/10.58740/jpp.v2i1.563>
- [3] Naufalin, S. C., Istiningsih, G., Hajron, K. H., & Rahmawati, P. (2024). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERKALIAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA GAME BISTIK (BILANGAN STIK). *Jurnal Education and Development*, 12(1), 151-160. <https://doi.org/10.37081/ed.v12i1.5572>
- [4] Setyawan, S. B., & Susilo, B. E. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kartu terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika. *Biormatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.35569/biormatika.v9i2.1645>
- [5] Zenianti, S., Avana, N., & Dani, R. (2025). Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Kooperatif Tipe Two Stay Two

- Stray. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 24–32.
<https://doi.org/10.58740/jpp.v1i1.523>
- [6] Soviana Purba, H. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 004 Sungai Besar Kecamatan Pucuk Rantau. *Journal of Exploratory Dynamic Problems*, 1(1), 155–159.
<https://doi.org/10.31004/edp.v1i1.29>
- [7] Widyasari, S., Habibie, Z. R., & Nofrianni, E. (2025). Game Edukatif Make a Match: Solusi Inovatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Master of Action Research in Mathematics Classroom*, 1(1), 1-12. <https://doi.org/10.63461/math-action.v1i1.66>
- [8] Syafaat, S., & Mulyana, A. T. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Berbantuan Media Kartu Siswa Kelas II SDN Pinang Ranti 04 Pagi. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 8(2), 9–16.
<https://doi.org/10.37012/jipmht.v8i2.2343>
- [9] Gosachi, I. M. A., & Japa, I. G. N. (2020). Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 152–163.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25260>
- [10] Harlina, E. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dan Implementasi Type Make a Match Dengan Memanfaatkan Kartu Bilangan. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 2(2), 107-117.
<https://doi.org/10.54297/seduj.v2i2.273>
- [11] Meilani, D., & Aiman, U. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbasis 4C Berbantuan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4146–4151. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1522>