



PENGUNAAN MODEL MAKE A MATCH PADA PEMBELAJARAN MATERI PERKALIAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD

Wirda Almawaddah¹, Lusiana^{2*}, Aan Suriadi³

PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}

Email : ¹wirdaalmawaddah2610@gmail.com, ^{2*}lusiana@univpgri-palembang.ac.id,
³aansuriadi71@gamil.com

Diterima: 19/12/2025; Direvisi: 4/2/2026; Diterbitkan: 15/2/2026

ABSTRAK

Rendahnya capaian hasil belajar matematika siswa sekolah dasar, khususnya pada pemahaman konsep materi perkalian yang sering dianggap sulit dan membosankan, menjadi latar belakang utama penelitian ini. Penelitian bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yang menekankan pada kerja sama mencari pasangan jawaban. Metode penelitian yang diterapkan adalah deskriptif kuantitatif yang melibatkan subjek sebanyak 28 siswa kelas IV di SD Negeri 2 Lingkis. Prosedur pengumpulan data dilakukan secara sistematis melalui instrumen tes berupa *pretest* untuk mengukur kemampuan awal dan *posttest* untuk mengevaluasi hasil akhir, yang selanjutnya dianalisis menggunakan rumus uji N-Gain untuk menentukan tingkat efektivitas. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan data kuantitatif yang signifikan, dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,63 yang meningkat tajam pada hasil *posttest* menjadi 90,77. Analisis efektivitas menghasilkan skor N-Gain sebesar 0,77 yang termasuk dalam kategori tinggi. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa interaksi aktif dalam mencocokkan kartu soal dan jawaban berhasil mempermudah pemahaman konsep siswa. Simpulan utama penelitian menegaskan bahwa penerapan model *Make a Match* terbukti sangat efektif dan signifikan sebagai solusi dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Matematika, Model Make A Match, pembelajaran materi perkalian, sekolah dasar.

ABSTRACT

The low achievement of elementary school students' mathematics learning outcomes, especially in understanding the concept of multiplication material which is often considered difficult and boring, is the main background of this study. The study aims to analyze the improvement of student learning outcomes through the implementation of the *Make a Match* cooperative learning model which emphasizes cooperation in finding answer pairs. The research method applied is descriptive quantitative involving 28 fourth-grade students at SD Negeri 2 Lingkis. The data collection procedure was carried out systematically through test instruments in the form of a *pretest* to measure initial abilities and a *posttest* to evaluate the final results, which were then analyzed using the N-Gain test formula to determine the level of effectiveness. The research findings showed a significant increase in quantitative data, evidenced by the average *pretest* score of 58.63 which increased sharply in the *posttest* results to 90.77. The effectiveness analysis produced an N-Gain score of 0.77 which is included in the high category. This increase indicates that active interaction in matching question and answer cards successfully facilitates students' understanding of concepts. The main conclusion of the study confirms that the



implementation of the Make a Match model has proven to be very effective and significant as a solution in improving elementary school students' mathematics learning outcomes in multiplication material.

Keywords: *Mathematics, Make A Match Model, multiplication material learning, elementary school.*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan upaya sadar dan terencana yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas diri setiap individu setelah melewati proses belajar mengajar yang komprehensif. Sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan berfungsi untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pengembangan ini mencakup aspek kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Sugiono, 2021). Dalam konteks pendidikan dasar saat ini, upaya mewujudkan tujuan tersebut salah satunya diimplementasikan melalui adopsi Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan fleksibilitas bagi pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Secara spesifik, pembelajaran matematika dalam kurikulum ini dirancang tidak hanya untuk transfer pengetahuan, tetapi juga membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir, bernalar, dan berlogika melalui aktivitas mental yang terstruktur guna membentuk alur berpikir yang sistematis (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022).

Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) memegang peranan vital dalam mengembangkan kompetensi fundamental peserta didik. Badan Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (2024) menegaskan bahwa siswa diharapkan tidak hanya memahami konsep, prinsip, dan prosedur matematika, tetapi juga mampu menggunakannya untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif. Lebih jauh lagi, pembelajaran ini didorong untuk diaplikasikan dalam berbagai konteks kehidupan nyata agar siswa dapat merasakan manfaat praktisnya. Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran yang ideal ini sangat ditentukan oleh kualitas interaksi yang terjadi di dalam kelas (Hermanto, 2020). Guru sebagai fasilitator dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang didasari oleh penggunaan model, metode, dan media yang tepat guna. Proses mental yang terjadi selama pembelajaran diharapkan mampu memperkuat disposisi peserta didik terhadap makna matematika serta menumbuhkan sikap positif seperti rasa ingin tahu, ketekunan, kemandirian, dan kepercayaan diri dalam memecahkan masalah. Tanpa strategi pembelajaran yang inovatif, tujuan mulia untuk menanamkan nilai-nilai moral dan intelektual dalam matematika akan sulit tercapai secara optimal.

Namun, realitas di lapangan sering kali menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara harapan ideal kurikulum dengan pelaksanaan pembelajaran yang sebenarnya. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada siswa kelas IV di SD Negeri 2 Lingkis, ditemukan permasalahan mendasar dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif, dan banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika. Kondisi ini diperparah dengan persepsi siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sukar, menakutkan, membosankan, dan kurang penting, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya partisipasi belajar mereka (Tuljanah et al., 2024). Hasil wawancara dengan guru wali kelas IV



mengonfirmasi bahwa dominasi metode ceramah membuat siswa cenderung bosan, sehingga hasil belajar yang dicapai menjadi kurang maksimal. Permasalahan ini muncul karena kurang tepatnya pemilihan model dan media pembelajaran yang digunakan guru, di mana ketergantungan pada media tradisional seperti buku teks dan presentasi searah membuat suasana kelas menjadi monoton dan berdampak negatif pada capaian akademik siswa (Mardiwi & Khatimah, 2025).

Untuk mengatasi kejenuhan dan meningkatkan hasil belajar siswa, diperlukan intervensi melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Salah satu solusi yang relevan adalah penggunaan model *cooperative learning* tipe *Make a Match*. Model ini dirancang untuk mengubah dinamika kelas menjadi lebih menyenangkan melalui permainan mencocokkan kartu yang berisi soal dan jawaban (Wardah, 2022). Penelitian empiris membuktikan bahwa penerapan *Make a Match* secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD jika dibandingkan dengan metode konvensional (Rini et al., 2022). Selain itu, model ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan spesifik seperti operasi hitung perkalian (Sari & Suryani, 2022). Integrasi model ini dengan media pembelajaran yang menarik sangat krusial, mengingat kombinasi antara media yang tepat dan minat belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa (Yuliansih et al., 2021). Penerapan *Make a Match* juga diketahui dapat meningkatkan motivasi dan kerja sama antar siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia (Rindengan, 2021).

Penerapan model *Make a Match* menawarkan nilai kebaruan dan inovasi dalam proses pembelajaran di SD Negeri 2 Lingkis karena karakteristiknya yang holistik. Kelebihan utama model ini terletak pada kemampuannya meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik, serta menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan (Prabowo et al., 2024). Selain aspek akademik, model ini juga efektif sebagai sarana pendidikan karakter, yakni melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi dan kedisiplinan dalam menghargai waktu belajar (Sambawarana, 2022). Melalui mekanisme permainan mencari pasangan kartu, siswa dilibatkan secara aktif, sehingga materi matematika yang abstrak dapat dipahami dengan lebih mudah dan interaktif. Berdasarkan analisis permasalahan dan potensi solusi tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengimplementasikan model pembelajaran *Make a Match* sebagai upaya konkret memperbaiki kualitas pembelajaran. Dengan adanya inovasi ini, diharapkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Lingkis yang sebelumnya rendah dapat mengalami peningkatan yang signifikan, sekaligus mengubah persepsi siswa terhadap matematika menjadi lebih positif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan desain deskriptif kuantitatif untuk mengukur efektivitas intervensi pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa, khususnya pada materi perkalian. Fokus utama penelitian diarahkan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* di SD Negeri 2 Lingkis, dengan melibatkan subjek partisipan sebanyak 28 siswa kelas IV yang ditentukan melalui teknik *total sampling*. Prosedur pelaksanaan penelitian dirancang secara sistematis dalam tiga kali pertemuan tatap muka untuk memastikan data yang diperoleh komprehensif. Pertemuan pertama didedikasikan untuk pelaksanaan *pretest* guna memetakan kemampuan dasar awal siswa sebelum menerima perlakuan. Pertemuan kedua merupakan tahap inti implementasi, di mana siswa terlibat aktif dalam proses belajar menggunakan kartu soal dan jawaban melalui model *Make a Match*.

Rangkaian prosedur diakhiri pada pertemuan ketiga dengan pelaksanaan *posttest* untuk mengevaluasi pencapaian akhir kompetensi siswa. Desain ini dipilih untuk mendapatkan gambaran objektif mengenai perubahan performa akademik siswa dalam memahami konsep perkalian yang sering dianggap sulit.

Teknik pengumpulan data utama dilakukan melalui instrumen tes tertulis berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengukur pemahaman konseptual serta prosedural siswa. Sebelum instrumen digunakan dalam pengambilan data lapangan yang sesungguhnya, seluruh butir soal telah melalui serangkaian uji kelayakan statistik untuk menjamin kualitas pengukuran. Uji validitas dilakukan menggunakan analisis *Pearson Product Moment* untuk memastikan ketepatan setiap butir soal dalam merepresentasikan indikator materi ajar, sedangkan uji reliabilitas dihitung menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* guna mengukur konsistensi internal instrumen tersebut. Hasil pengujian menunjukkan bahwa perangkat tes yang digunakan memiliki status valid dan reliabel, sehingga layak dijadikan alat ukur utama. Penggunaan instrumen yang terstandarisasi ini sangat krusial untuk meminimalisasi bias pengukuran serta memastikan bahwa data skor yang diperoleh benar-benar mencerminkan kompetensi siswa yang sesungguhnya. Data yang valid dan reliabel menjadi landasan utama dalam membuktikan keberhasilan model pembelajaran yang diterapkan di kelas.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan membandingkan skor hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan untuk melihat signifikansi peningkatan yang terjadi. Teknik analisis statistik yang digunakan adalah rumus uji *Normalized Gain* (N-Gain), yang berfungsi untuk menghitung selisih skor *pretest* dan *posttest* terhadap skor maksimum yang mungkin dicapai. Data indeks *gain* yang diperoleh kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria efektivitas tertentu untuk menentukan keberhasilan model. Merujuk pada kerangka klasifikasi yang dikemukakan oleh Sukarelawa et al. (2020), nilai *N-Gain* dikategorikan ke dalam tiga level, yaitu kategori tinggi jika nilai $g > 0,7$, kategori sedang jika berada pada rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$, dan kategori rendah jika $g < 0,3$. Melalui analisis ini, peneliti dapat menarik kesimpulan yang akurat mengenai seberapa besar dampak penggunaan model *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta memberikan bukti empiris mengenai efektivitas metode tersebut dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Teknik analisis data menggunakan rumus N-Gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah di gunakan model *make a match*. Nilai N-Gain dikategorikan ke dalam tiga klasifikasi, yaitu:

Tabel 1. Kategori Peningkatan dengan skor N-Gain

Nilai N Gain	Kategori Peningkatan
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber : (Sukarelawa., dkk, 2020, pp. 9-10)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Lingkis, yang beralamat di Jl. Raya Desa Jejawi, Kecamatan Jejawi, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Provinsi Sumatera Selatan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 28 orang, terdiri dari 19 siswa Laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan sebanyak tiga pertemuan, pada pertemuan pertama dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai materi perkalian. Hasil

pretest menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 58,63 dengan sebagian besar siswa *Make a Match* belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada pertemuan kedua, merupakan penerapan model. Pertemuan ketiga dilanjutkan dengan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Hasil posttest menunjukkan peningkatan nilai rata-rata menjadi 90,77. Analisis penelitian ini menggunakan rumus N-Gain menghasilkan skor rata-rata sebesar 0,77, yang termasuk dalam kategori tinggi. Artinya, terjadi peningkatan yang baik dalam pemahaman konsep perkalian.

Tabel 2. Kategori Peningkatan Hasil Belajar Setelah Digunakan Model *Make A Match* Berdasarkan N-Gain

Perhitungan N-Gain Score					
No	Nama	Pretest	Posttest	N-Gain	Keterangan
1.	AKS	75.00	100.00	1.00	Tinggi
2.	DMV	58.33	91.67	0.80	Tinggi
3.	MUA	50.00	91.67	0.83	Tinggi
4.	MA	75.00	83.33	0.33	Sedang
5.	MIR	41.67	91.67	0.86	Tinggi
6.	MRW	50.00	83.33	0.67	Sedang
7.	MRF	58.33	91.67	0.80	Tinggi
8.	MZA	50.00	83.33	0.67	Sedang
9.	MA	58.33	91.67	0.80	Tinggi
10.	MAF	58.33	75.00	0.40	Sedang
11.	MH	33.33	91.67	0.88	Tinggi
12.	MI	41.67	100.00	1.00	Tinggi
13.	N	75.00	91.67	0.67	Sedang
14.	NS	66.67	91.67	0.75	Tinggi
15.	RA	58.33	75.00	0.40	Sedang
16.	RF	66.67	83.33	0.50	Sedang
17.	RJ	83.33	100.00	1.00	Tinggi
18.	RR	50.00	100.00	1.00	Tinggi
19.	R	58.33	83.33	0.60	Sedang
20.	S	50.00	100.00	1.00	Tinggi
21.	SNA	83.33	100.00	1.00	Tinggi
22.	S	50.00	75.00	0.50	Sedang
23.	SA	66.67	91.67	0.75	Tinggi
24.	SH	75.00	100.00	1.00	Tinggi
25.	UD	41.67	100.00	1.00	Tinggi
26.	YJ	66.67	83.33	0.50	Sedang
27.	Y	58.33	91.67	0.80	Tinggi
28.	TA	41.67	100.00	1.00	Tinggi
Rata-rata		58.63	90.77	0.77	Tinggi

Sumber : (Diolah oleh Peneliti, 2025)

Berdasarkan tabel 2 hasil perhitungan *N-Gain* Score dari 28 siswa kelas IV SD Negeri 2 Lingkis, diperoleh score rata-rata *N-Gain* sebesar 0,77 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup besar antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah digunakan model pembelajaran *Make A Match* pada pembelajaran materi

perkalian. Dari data tersebut, 18 siswa berada pada kategori tinggi, sementara 10 siswa lainnya berada pada kategori sedang, dan tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara keseluruhan, tetapi juga mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi perkalian serta memberikan dampak positif terhadap ketercapaian. Berikut ini temuan secara lebih detail pada peningkatan hasil belajar siswa ditinjau dari kemampuan kognitif, disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Kategori Peningkatan Hasil Belajar ditinjau dari kemampuan kognitif siswa (C1 sampai C6)

No	Tingkat kemampuan	Pretest (Skor maksimum 56)	Posttest (Skor maksimum 56)	N-Gain	Keterangan
1.	C1 (Mengingat)	44	56	1	Tinggi
2.	C2 (Memahami)	45	52	0,6	Sedang
3.	C3 (Menerapkan)	28	53	0,9	Tinggi
4.	C4 (Menganalisis)	35	52	0,8	Tinggi
5.	C5 (Mengevaluasi)	25	50	0,8	Tinggi
6.	C6 (Mencipta)	21	42	0,6	Sedang
Rata-rata		33	50,8	0,77	Tinggi

Sumber : (Diolah oleh Peneliti, 2025)

Dilihat dari tabel 3 analisis peningkatan hasil belajar siswa dapat ditinjau dari kemampuan kognitif untuk C1 meningkat tinggi, C2 sedang, C3, C4, C5 tinggi, dan C6 sedang peningkatannya. Setelah dirata-ratakan hasil *N-Gain* nya rata-rata dari ke enam tingkat kemampuan tersebut *N-Gain* nya 0,77 dan berarti peningkatannya tinggi.

Pembahasan

Hasil Peneliti menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep perkalian siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match*. Nilai rata-rata pretest siswa sebesar 58,63 dengan nilai terendah 33,33 dan nilai tertinggi 83,33. Angka tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam menguasai materi perkalian masih tergolong rendah hingga sedang. Selain itu, standar deviasi sebesar 13,31 menandakan adanya perbedaan kemampuan yang cukup jauh antara siswa yang sudah cukup paham dan siswa yang masih mengalami kesulitan.

Setelah penerapan model pembelajaran *Make A Match*, hasil posttest memperlihatkan adanya peningkatan yang cukup signifikan. Rata-rata nilai siswa naik menjadi 90,77 dengan nilai terendah 75,00 dan tertinggi 100,00. Standar deviasi juga menurun menjadi 8,28 yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa lebih merata dan sebagian besar sudah mencapai hasil yang baik. Sejalan dengan penelitian (Gosachi & Japa, 2020), kelompok eksperimen yang diajar

dengan *Make A Match* menggunakan kartu gambar menunjukkan hasil belajar matematika yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Jika membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*, terlihat adanya perbedaan yang cukup besar pada rata-rata, nilai minimum, maupun nilai maksimum. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 58,63 menjadi 90,77, sementara nilai terendah yang semula 33,33 meningkat menjadi 75,00. Bahkan, nilai tertinggi yang sebelumnya hanya 83,33 meningkat menjadi 100,00. Perbedaan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan sekaligus membuat hasil belajar lebih merata di antara seluruh siswa. Sejalan dengan penelitian (Kencono & Nyoto, 2023) yang menunjukkan bahwa *Make A Match* efektif meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Bergas Kidul 03, terlihat dari peningkatan persentase minat belajar dan rata-rata nilai dari prasiklus hingga siklus II. Juga menurut pendapat (Viyayanti & Dwikoranto, 2021), teknik *Make a Match* dalam kerangka pembelajaran kooperatif meningkatkan aktivitas, keaktifan, dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran yang pada gilirannya ikut meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil analisis, peningkatan hasil belajar melalui model *Make A Match* menunjukan bahwa kemampuan kognitif C2 dan C6 itu kategorinya sedang, sedangkan dengan kategori C1, C3, C4 dan C5 itu meningkat tinggi, secara keseluruhan tingkat kemampuan itu rata-ratanya 0,77 dengan kategori tinggi. Hal ini didukung dengan pendapat (Asy-Syukriyah et al., 2022) menemukan bahwa model pembelajaran *Make a Match* yang diterapkan dalam pembelajaran *e-learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa, ditandai dengan perkembangan berpikir, menalar, dan pemecahan masalah siswa setelah pembelajaran. Temuan ini konsisten dengan penelitian lain yang melaporkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah penerapan model *Make a Match* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Lestari et al., 2024). Peningkatan yang signifikan ini juga sejalan dengan penelitian lain yang melaporkan lonjakan skor rata-rata dari 59 pada *pretest* menjadi 93 pada *posttest* melalui pendekatan *Make a Match* (Mufidah & Kurnianto, 2025).

Selain itu, berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain*, rata-rata skor yang diperoleh siswa adalah 0,77 yang termasuk kategori tinggi. Menurut (Sukarelawa., dkk, 2020) interpretasi nilai *N-Gain* terbagi menjadi tiga kategori, yaitu tinggi ($N-Gain > 0,7$), sedang ($0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$), dan rendah ($N-Gain < 0,3$). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *Make A Match* termasuk sangat efektif karena berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam kategori tinggi. Peningkatan kategori tinggi ini sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu dalam pembelajaran matematika terbukti meningkatkan hasil belajar serta motivasi peserta didik (Kirana et al., 2023; Ragustini & Zakwandi, 2020; Rahmawanti et al., 2021). Model pembelajaran ini mengandung unsur permainan yang mendorong siswa mencari pasangan jawaban, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan aktif (Betty, 2023; Habibah et al., 2025; Kurniawan & Sutriyani, 2025; Oktafrizal et al., 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 58,63 dengan nilai terendah 33,33 dan tertinggi 83,33 menunjukkan kemampuan awal siswa yang bervariasi. Setelah penggunaan model *Make A Match*, rata-rata *posttest* meningkat menjadi 90,77 dengan nilai terendah 75,00 dan tertinggi 100,00, standar deviasi menurun menjadi 8,28, menandakan kemampuan siswa lebih merata,



serta didapatkan nilai N-Gain sebesar 0,77 yang termasuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Asy-Syukriyah, E. N. K., Windarsih, C. A., & Alam, S. K. (2022). Meningkatkan kemampuan kognitif dalam pembelajaran e-learning melalui model make a match untuk anak usia dini di kelompok A. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(3), 268–275. <https://doi.org/10.22460/ceria.v5i3.10558>
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2024). *Panduan pembelajaran dan asesmen: Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah (Edisi Revisi)*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. [tautan mencurigakan telah dihapus]
- Betty, K. (2023). Upaya meningkatkan motivasi belajar matematika melalui metode pembelajaran berbasis joyful learning pada siswa kelas VII.A MTsN I Palembang. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 3(1), 86–94. <https://doi.org/10.51878/science.v3i1.2076>
- 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>
- Habibah, S., Handayani, A. D., & Mujiono, M. (2025). Penerapan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 226–234. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4900>
- Hermanto, F. (2020). *Penerapan model team games tournament (TGT) berbantuan media gambar pada hasil belajar dan minat peserta didik sub materi jaringan pada tumbuhan kelas VIII SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara* [Skripsi Sarjana, IAIN Palangka Raya]. IAIN Palangka Raya Repository. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/3263/>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. [tautan mencurigakan telah dihapus]
- Kencono, M. R., & Nyoto, H. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Educatio*, 9(3), 1190–1197. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5235>
- Kirana, R. N. I., Sumaji, S., & Ermawati, D. (2023). Efektivitas penggunaan media kartu hilang (KAHI) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI SD. *School Education Journal PGSD FIP Unimed*, 13(3), 264–272. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v13i3.49491>
- Kurniawan, A., & Sutriyani, W. (2025). Efektivitas penerapan model TGT berbantuan media video animasi terhadap minat belajar matematika siswa SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(4), 2001–2010. <https://doi.org/10.51878/science.v5i4.7826>
- Lestari, T. A., Handayani, B. S., Suyantri, E., & Setiawan, H. (2024). Pengaruh model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar IPA pada materi sistem



- peredaran darah manusia. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 307–313. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i2.2897>
- Mardiwi, & Khatimah, H. (2025). Efektivitas media pembelajaran PhET simulation dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP pada materi pecahan. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 6(3), 455–463. <https://doi.org/10.53299/diksi.v6i3.619>
- Mufidah, A., & Kurnianto, B. (2025). Pengembangan media papan puzzle huruf model make a match untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 917–926. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6933>
- Nurkomaria, V., Lusiana, L., & Zainab, Z. (2022). Peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran problem based learning (PBL) pada materi peluang. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 5(1), 45–53. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v5i1.8730>
- Oktafrizal, O. F., Alim, J. A., & Sekarwinahyu, M. (2025). Pengaruh model discovery learning berbantuan Quizizz dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar matematis pada mata pelajaran matematika kelas VI SD. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 169–179. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4507>
- Prabowo, A., Swandi, S., & Aidin, A. (2024). Application of the make a match type cooperative learning model in improving arts and culture learning outcomes for SMPN 07 Woja students. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 173–182. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i2.2113>
- Ragustini, R., & Zakwandi, R. (2020). Penggunaan kartu positif-negatif untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Analisa*, 6(2), 187–195. <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.8582>
- Rahmawanti, K., Sundari, S., Sutama, S., Ishartono, N., Waluyo, M., Sunaryo, I., & Cahyo, A. N. (2021). Penggunaan kartu perkalian sebagai media pembelajaran matematika di masa pandemi. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(2), 135–143. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i2.15697>
- Rindengan, M. E. (2021). Penerapan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(1), 51–57. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4603416>
- Rini, C. P., Zuliani, R., & Anggestin, T. (2022). Pengaruh model pembelajaran cooperative learning tipe make a match terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 4 di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 8417–8434. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9690>
- Sambawarana, A. A. N. (2022). Model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar tematik pada siswa kelas III sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(4), 446–452. <https://doi.org/10.23887/jeaar.v6i4.45871>
- Sari, R. (2021). Model make a match sebagai strategi menyenangkan dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 100–108. <https://doi.org/10.21009/JPD.081.10>
- Sari, R., & Suryani, I. (2022). Penerapan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 145–153. <https://doi.org/10.21009/JPD.013.15>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. https://www.google.co.id/books/edition/_/9L_4DwAAQBAJ



- Sukarelawan, M. I., Kaniawati, I., & Suhandi, A. (2020). *N-gain: Pendekatan teori dan penerapan dalam penelitian pendidikan*. UAD Press.
https://www.google.co.id/books/edition/_/O9f4DwAAQBAJ
- Tuljanah, F., Fitriyani, F., Khasanah, M., Lestari, N., & Rasilah, R. (2024). Strategi permasalahan pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(10), 489–494.
<https://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/2600>
- Viyayanti, V., & Dwikoranto, D. (2021). Make a match techniques in cooperative learning: Innovations to improve student learning outcomes, student learning activities and teacher performance. *Studies in Learning and Teaching*, 2(2), 35–46.
<https://doi.org/10.46627/silet.v2i2.64>
- Wardah. (2022). Meningkatkan hasil belajar penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui penggunaan model make a match. *LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(2), 138–146. <https://doi.org/10.51878/language.v2i2.1388>
- Yuliansih, E., Arafat, Y., & Wahidy, A. (2021). The influence of learning media and learning interests on student learning outcomes. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 6(2), 411–417. <https://doi.org/10.29210/021064jpgi0005>