

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH
MATERI PENGURANGAN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR
SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

Husnul Khatimah¹, Niken Ananda², Azzahra Saalmanabila Parsha³,
Risdalina⁴, Destrinelli⁵

^{1,2,3,4,5}PGSD FKIP Universitas Jambi

[¹, nikenananda857@gmail.com²,](mailto:husnulkhtmh20@gmail.com)
[³ risdalina@unja.ac.id⁴, destrineli@unja.ac.id⁵](mailto:Azzahrahsalma17@gmail.com)

ABSTRACT

This study aimed to improve student engagement in mathematics learning by implementing the “Pulau Pengurangan” board game as a learning media through the Cooperative Learning Model, Make A Match type. The classroom action research was conducted in grade II of SDN 111/1 Muara Bulian during April–May 2025, consisting of two cycles, each with two meetings. Data were collected through observations based on three indicators: enthusiasm in learning, willingness to answer questions, and effort to solve problems. The results showed a significant improvement in students’ learning activity. Initially, in the pre-action stage, engagement was only 46.88%. After implementing the action, it increased to 55% in Cycle I (meeting II), and finally reached 70% in Cycle II (meeting II). This study concludes that using the Pulau Pengurangan board game effectively enhances students’ active participation in mathematics learning.

Keywords: *learning activity, learning media, cooperative model type make a match, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika melalui penerapan media pembelajaran papan *game board* “Pulau Pengurangan” dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas II SDN 111/1 Muara Bulian pada April–Mei 2025, dengan dua siklus yang masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Data diperoleh melalui observasi terhadap tiga indikator keaktifan: semangat mengikuti pembelajaran, keberanian menjawab pertanyaan, dan usaha memecahkan masalah. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik dari siklus ke siklus. Pada tahap pra tindakan, keaktifan belajar siswa hanya mencapai 46,88%. Setelah penerapan tindakan pada Siklus I pertemuan II meningkat menjadi 55%, dan pada Siklus II pertemuan II mencapai 70%. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media

pembelajaran papan *game board* Pulau Pengurangan efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

Kata Kunci: keaktifan belajar, media pembelajaran, model kooperatif tipe make a match, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Dalam rangka mengatur dan menegaskan standar pendidikan nasional, pemerintah mengeluarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan. Peraturan ini menjadi landasan yuridis dalam menetapkan delapan standar utama dalam dunia pendidikan, yaitu standar kompetensi lulusan, standar isi, standar proses, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan pendidikan, serta standar penilaian pendidikan. Dengan adanya regulasi ini, diharapkan mutu pendidikan di Indonesia dapat terus meningkat dan selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi. Penulis bertanggung jawab seutuhnya terhadap isi naskah yang ditulis. Naskah merupakan tulisan yang belum pernah dipublikasikan atau akan dipublikasi pada jurnal lain (Febrianti & Christi, 2017; Rosenbaum, 2016). Pembelajaran

efektif memerlukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang sesuai dengan standar proses pendidikan yang ditetapkan oleh pemerintah. Dalam hal ini, Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 46 Tahun 2023 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menetapkan bahwa proses.

pembelajaran harus berpusat pada peserta didik dengan pendekatan yang aktif, inovatif, dan menyenangkan. Standar ini mengatur bahwa pembelajaran harus dilakukan interaktif, inspiratif, menantang, dan memberikan ruang bagi kreativitas serta pengembangan kemandirian siswa. Matematika pada dasarnya, merupakan ilmu yang bersifat deduktif. Setiap preposisi diturunkan dari aksioma yang telah disepakati dan prinsip yang diturunkan darinya untuk membentuk teorema, yang kemudian diaplikasikan dalam mengeksplorasi fenomena alam (Rohmah, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran matematika tidak

hanya bertujuan agar siswa mampu berhitung, tetapi juga untuk menumbuhkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah secara rasional sejak dini.

Dengan adanya upaya inovasi dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar diharapkan matematika tidak diajarkan latihan secara rutin atau menghafal rumus-rumus tetapi matematika dapat disajikan dalam bentuk kegiatan siswa dan menekankan pada penguasaan kompetensi akan konteks matematika yang terkandung didalamnya dengan menyajikan materi matematika secara sederhana dan menyenangkan sehingga mudah dipahami siswa (Suryaningsih, 2021). Untuk mencapai hal tersebut, guru perlu memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi, seperti penerapan model kooperatif tipe *Make a Match* yang menggabungkan unsur permainan, kolaborasi, dan pembelajaran bermakna dalam satu aktivitas

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif

deskriptif. Model yang digunakan adalah model spiral dari *Kemmis dan McTaggart* (dalam Kunandar, 2012), yang mencakup empat tahap dalam setiap siklus: *planning, acting, observing, dan reflecting*. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 165/I Sengkawang yang berjumlah 16 orang. Pemilihan kelas ini berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan perlunya peningkatan keaktifan belajar pada pembelajaran Matematika, khususnya materi pengurangan. Prosedur ini dilakukan berulang sampai diperoleh hasil yang diinginkan dalam pembelajaran metode yang telah dipublikasikan harus ditunjukkan dengan referensi yang sesuai pada bagian daftar pustaka. Apabila terdapat modifikasi yang relevan, maka hal tersebut juga harus dijelaskan.

Menurut (Abdillah et al., 2021), pengulangan siklus tersebut merupakan strategi efektif untuk memperbaiki mutu pembelajaran dengan melibatkan evaluasi berkesinambungan dan perbaikan secara sistematis. Pendekatan ini tidak hanya membantu dalam mengatasi

kendala yang muncul selama proses pembelajaran, tetapi juga mendorong inovasi dan perbaikan pedagogis secara bertahap.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas II SDN 111/1 Muara Bulian dalam pembelajaran Matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match berbantuan media papan game board "Pulau Pengurangan". Penelitian dilakukan selama dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan. Data keaktifan siswa dikumpulkan melalui observasi berdasarkan tiga indikator: semangat mengikuti pembelajaran, keberanian menjawab pertanyaan, dan usaha memecahkan masalah.

Pada tahap pra-tindakan, hasil observasi menunjukkan bahwa hanya 3 dari 16 siswa (18,75%) yang aktif dalam pembelajaran. Rata-rata keaktifan belajar siswa mencapai 46,88%. Sebagian besar siswa kurang antusias mengikuti pelajaran, enggan menjawab pertanyaan guru, serta belum menunjukkan usaha

menyelesaikan masalah yang diberikan.

Tabel 1. Persentase peserta didik pada pra siklus

No	Keterangan	Hasil
1	Aktif	46,88%
2	Belum Aktif	33,33%
3	Rata-Rata	91
4	Jumlah Seluruh Peserta Didik	16
5	Jumlah Seluruh Peserta Didik Yang Aktif	3

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan keaktifan berbasis *game board* efektif dalam meningkatkan partisipasi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Matematika. Pembelajaran kooperatif tipe Make a Match juga terbukti mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif (Prasetyo, 2022). mencapai target keberhasilan yang ditentukan.

Refleksi siklus I menunjukkan bahwa beberapa strategi perlu disesuaikan untuk meningkatkan efektivitas tindakan. Oleh karena itu, perencanaan siklus II difokuskan pada peningkatan interaksi guru-siswa dan pemberian motivasi serta bimbingan intensif kepada kelompok yang mengalami kesulitan.

No	Keterangan	Hasil
	Peserta Didik Yang Aktif	

Tabel 2. Presentase peserta didik pada siklus I

No	Keterangan	Hasil
1	Aktif	55%
2	Belum Aktif	18,75%
3	Rata-Rata	141
4	Jumlah Seluruh Peserta Didik	16
5	Jumlah Seluruh Peserta Didik Yang Aktif	5

Hasil tindakan pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Pada pertemuan pertama siklus II, keaktifan belajar siswa mencapai 56,25%, dan pada pertemuan kedua meningkat hingga 70%. Sebagian besar siswa tampak antusias, aktif berdiskusi, dan berusaha menyelesaikan tantangan pada papan permainan secara kolaboratif. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media game board tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan bertanggung jawab dalam proses belajar.

Tabel 3. Presentase peserta didik pada Siklus II

No	Keterangan	Hasil
1	Aktif	70%
2	Belum Aktif	18,75%
3	Rata-Rata	156
4	Jumlah Seluruh Peserta Didik	16
5	Jumlah Seluruh	10

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Nurhadi (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif berbasis game board efektif dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan dalam pembelajaran Matematika. Pembelajaran kooperatif tipe Make a Match juga terbukti mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif (Prasetyo, 2022). Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kontekstual dan menarik dapat meningkatkan keaktifan dan kualitas proses belajar siswa sekolah dasar, khususnya pembelajaran Matematika yang selama ini cenderung dianggap sulit dan membosankan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada fase pra siklus sebelum menggunakan media pembelajaran keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran belum memenuhi indikator yang diinginkan. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan adanya peningkatan dalam

keterlibatan belajar peserta didik, mulai dari sebelum tindakan diambil hingga setelah penerapan tindakan pada siklus I dan siklus II. Pada fase pra tindakan, tidak ada satu peserta didik pun yang berhasil memenuhi semua indikator keterlibatan belajar peserta didik. Selama pelaksanaan tindakan dengan menggunakan media pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I, terdapat peningkatan keterlibatan belajar peserta didik, di mana 4 peserta didik atau 50 % telah memenuhi indikator. Pertemuan kedua siklus I, jumlah siswa yang memenuhi indikator keterlibatan belajar meningkat menjadi 5 orang atau 55%. Pertemuan pertama siklus II jumlah siswa yang terlibat naik menjadi 7 siswa atau 56,25%. Selanjutnya, siklus II, jumlah siswa memenuhi kriteria indikator 10 siswa atau 70%.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, penerapan media pembelajaran game board *Pulau Pengurangan* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas II SDN 111/1

Muara Bulian. Keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan dari tahap pra-tindakan sebesar 46,88%, menjadi 55% pada siklus I pertemuan kedua, dan mencapai 70% pada siklus II pertemuan kedua.

Peningkatan ini mencakup tiga indikator utama: semangat mengikuti pembelajaran, keberanian menjawab pertanyaan, dan usaha dalam memecahkan masalah. Hal ini sejalan dengan pendapat Prasetyo (2022), yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif. Selain itu, penggunaan media permainan edukatif berbasis game board terbukti meningkatkan partisipasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika (Nurhadi, 2023). Dengan demikian, hasil ini memperkuat pandangan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pelajaran Matematika yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Kencono, M. R., & Harjono, N. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1190–1197. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5038>
- Nisa, Z. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make A Match Pada Materi Bagian-Bagian Mata Dan Fungsinya Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 1 Gondang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 438–445.
- Alwi, A., Tabina, A. R., Aziz, N. A., Azmira, R., Putri, R. J., Lubis, M. R., & Nasution, S. H. (2023). Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Pemahaman, Keterampilan Sosial, Dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, 1-6.
- Amelia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. h., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Aminy, R. T., Lusa, H., & Yulianti, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SDN 171 Rejang Lebong. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 291-299.
- Danil, M., Yulia, & Hasnah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Wajo. *PINISI JURNAL OF EDUCATION*, 165-175.
- Ermita. (2021). Make a-Match: Sebuah Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Guru dan Pembelajaran*, 429-436.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 321-324.
- Kurniawan, F. D., Nurasiah, I., & Sutisna, A. (2021). PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH DI SEKOLAH DASAR. *attadib : Journal of Elementary Education*, 124-131.
- Putri, D. A., & Taufina. (2020). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Make A Match Di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 610-616.
- Rohmah, S. N. (2021). *Startegi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: UAD PRESS.
- Romansyah, D., Egok, A. S., & Firma, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 1820-1828.
- Sumarni. (2021). MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENYESUAIAN DIRI

DENGAN LINGKUNGAN PADA
SISWA. *Jurnal*

Kewarganegaraan, 39-44.

Suryaningsih, N. K. (2021). UPAYA
MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI MODEL
EMBELAJARAN MAKE A
MATCH PADA SISWA KELAS II
SD NEGERI 2 PADANGKERTA
SEMESTER I TAHUN
PELAJARAN 2016/2017.
*ELEMENTARY: Jurnal Inovasi
Pendidikan Dasar*, 84-90.

Tabrani, & Amin, M. (2023). Model
Pembelajaran Cooperative
Learnig. *Jurnal Pendidikan dan
Konseling*, 200-213.

Taufik, A. (2021). Implementasi
Model Pembelajaran Make a
Match untuk Meningkatkan
Metakognisi Siswa pada
Pembelajaran Matematika. *Jurnal
Pendidikan Matematika Raflesia*,
121-130.