



Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Kantong Perkalian pada Siswa Kelas II SDN 23 Ampenan

Julia Hilalatud Dianah¹, Amrullah¹, Ade Hegar Triapuri¹

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i4.1332>

Article Info:

Received : 12 September 2025
Revised : 14 Oktober 2025
Accepted : 22 Oktober 2025
Published : 19 November 2025

Correspondence:

Julia Hilalatud Dianah

Phone:

Abstract: This study aims to examine the improvement of second-grade students' mathematics learning outcomes on the topic of multiplication as repeated addition through the use of the Make a Match learning model supported by multiplication pocket media. The research was conducted in two cycles in Grade II of SDN 23 Ampenan during the Field Experience Practice (PPL) in the second semester of the 2023/2024 academic year. This classroom action research involved 27 students as research subjects. The data collected consisted of students' learning outcomes and observation data related to student and teacher activities during the learning process. Data collection techniques included tests, observations, and documentation. The results show that the implementation of the Make a Match model assisted by multiplication pocket media in mathematics lessons successfully improved the learning outcomes of second-grade students at SDN 23 Ampenan. Prior to the intervention, the mastery percentage was only 33.33%. In Cycle I, it increased to 59.26%, and in Cycle II, it further improved to 85.19% of students achieving mastery.

Keywords: Mathematics Learning Outcomes, Make a Match

Citation: Dianah, J. H., Amrullah, & Triapuri, A. H. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Kantong Perkalian pada Siswa Kelas II SDN 23 Ampenan. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(4), 2058–2063. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i4.1332>

Pendahuluan

Proses kegiatan belajar mengajar dimana terjadi interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa sehingga terjadi perubahan dalam diri siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak bisa menjadi bisa terjadi dalam proses pembelajaran. Kualitas pengajaran mempunyai hubungan berbanding lurus dengan hasil belajar. Artinya semakin tinggi kualitas pengajaran semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh (Sulistiyowati, 2018).

Pembelajaran idealnya tidak hanya sekedar memindahkan suatu pengetahuan saja namun dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa sehingga siswa bisa membangun pengetahuannya, maka dari itu diperlukan adanya pembelajaran yang efektif. Salah satu mata pelajaran dalam sekolah dasar yang berkesan dan sulit oleh siswa adalah mata

pelajaran matematika. Sebagian besar siswa mengalami penurunan minat dan motivasi belajar matematika sehingga hasil belajar terhadap mata pelajaran tersebut kurang bermakna. Matematika dengan melibatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Ketika siswa belajar matematika, maka yang dipelajari adalah penerapan matematika yang dekat dengan kehidupan siswa (Kurniasari., dkk, 2019). Perkembangan hasil belajar matematika ini penting bagi siswa. Pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu disajikan dengan cara inovatif agar dapat mengurangi kesan sulit dan menakutkan yang melekat untuk siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas dua SDN 23 Ampenan tahun pelajaran 2023/2024 dengan siswa berjumlah 28 orang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan materi perkalian tergolong masih rendah selain itu beberapa siswa belum

Email: juliahilalatuddianah@gmail.com

menunjukkan adanya respon yang baik dalam mengikuti proses pembelajaran. Masih banyak siswa yang belum paham mengenai konsep materi perkalian tersebut.

Berdasarkan hasil data awal (prasiklus) sebelum melakukan penelitian diperoleh bahwa hasil belajar sebagai berikut: dari 27 siswa 18 siswa (66, 67 %) masih belum tuntas dan hanya 9 siswa (33, 33 %), yang telah memenuhi Kriteria Ketuntasan minimal (KKM). Dari hasil diatas terlihat hasil dari proses pembelajaran belum efektif, sehingga pembelajaran kurang berhasil karena dalam penyampaian materi terkadang hanya menjelaskan saja sehingga penanaman konsep pada siswa menjadi kurang jelas. Terbatasnya penggunaan media, sumber belajar dan model pembelajaran yang relevan sehingga kurang menarik perhatian siswa. Untuk mengatasi segala kekurangan dalam proses pembelajaran perlu melakukan tindakan-tindakan yang lebih aktif dan menarik. Untuk meningkatkan keaktifan dan penguasaan siswa terhadap pembelajaran Matematika terutama dalam materi perkalian, penulis akan melaksanakan perbaikan dalam proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa agar potensi yang dimilikinya berkembang secara maksimal.

Solusi yang diberikan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* dengan dibantu dengan media kantong perkalian. *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran. Jadi dalam model pembelajaran ini siswa diajak belajar sambil mencari pasangan atau mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Kurniasari, 2019). Kurniasih dan Sani menyatakan bahwa *make a match* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana belajar yang menyenangkan (dalam Ardila Sari, dkk., 2024).

Tujuan utama dalam pembelajaran model *Make A Match* ini adalah untuk melatih siswa lebih cermat, dapat berpikir cepat, ulet, dan memiliki pemahaman yang kuat mengenai materi serta dapat berinteraksi sosial atau bekerja asama dengan temannya (Rahayu, 2020). Dalam melaksanakan pembelajaran dengan model *Make a Match* ini guru juga dibantu dengan media pembelajaran kantong perkalian. Hal ini dilakukan karena media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan sebagai alat bantu bagi seorang guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih maksimal. Kusumaningsih menyatakan kantong perkalian adalah alat bantu belajar yang dimaksudkan

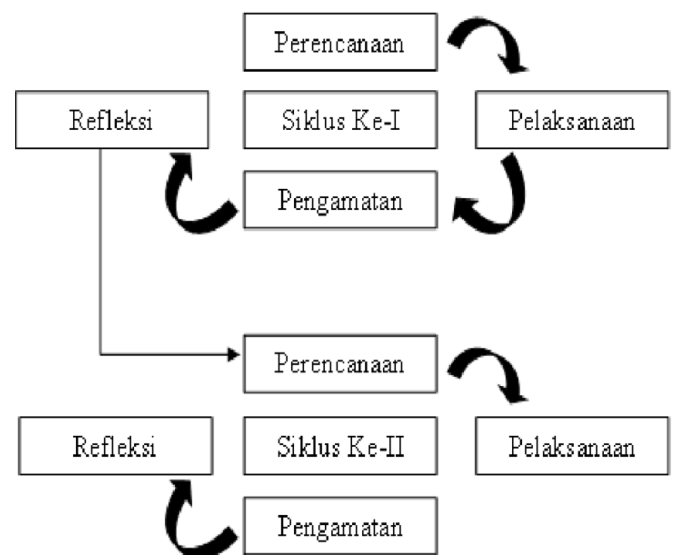
untuk membantu siswa memahami konsep perkalian dengan cara yang konkret dan interaktif (dalam Ulya, dkk., 2024). Media kantong perkalian matematika ini terdiri dari wadah atau kantong yang berfungsi sebagai tempat untuk menaruh objek yang berupa stik dengan berbagai gambar yang menarik.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas melalui "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Kantong Perkalian Pada Siswa Kelas II SDN 23 Ampenan".

Metode

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Utama menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan upaya untuk memperbaiki praktik pembelajaran agar menjadi efektif (dalam Rahayu, 2020). Dalam penelitian ini guru bertindak sebagai subyek yang akan memberikan tindakan. Seluruh siswa kelas II di SDN 23 Ampenan berjumlah 27 siswa dimana 13 laki-laki dan 14 perempuan, sebagai subyek penelitian yang menerima tindakan. Selain sebagai observer, peneliti juga bertugas merencanakan, membuat konsep dan rancangan tindakan. Objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa dengan menggunakan model *make a match* berbantuan media kantong perkalian pada siswa Kelas II SDN 23 Ampenan Semester II pada tahun pelajaran 2023/2024.

Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart yang memiliki empat tahapan dalam satu siklus meliputi perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observing), serta refleksi (reflection). Desain penelitian dapat dijabarkan sesuai gambar berikut:



Gambar 1. Siklus PTK menurut Kemmis dan Mc. Taggart dalam (Arikunto, 2017)

Perencanaan (*planning*)

Pada tahap perencanaan peneliti melakukan koordinasi dengan guru wali kelas II terkait pembelajaran yang akan dilakukan, menyiapkan modul ajar, menyiapkan media pembelajaran yaitu kantong perkalian, menyiapkan lembar evaluasi bagi siswa, dan menyiapkan instrumen observasi guru dan siswa.

Tindakan (*action*)

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian tindakan di kelas II SDN 23 Ampenan sesuai dengan modul ajar yang disusun dengan adanya kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Observasi (*observing*)

Pada tahap ini diuraikan mengenai pengamatan atas hasil dari tindakan yang telah dilakukan. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru pada saat mengikuti pembelajaran. Analisis hasil observasi kegiatan guru dan siswa menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

- P : persentase frekuensi kejadian yang muncul
 - F: banyaknya frekuensi aktivitas guru/siswa
 - N: jumlah frekuensi aktivitas keseluruhan
- (Aqib, dalam Hikmiah 2023)

Untuk mengetahui keberhasilan aktivitas didasarkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Taraf keberhasilan tindakan

Tingkat penguasaan	Nilai huruf	Bobot	Predikat
90% ≤ NR ≤ 100%	A	4	Sangat baik
80% ≤ NR < 90%	B	3	Baik
70% ≤ NR < 80%	C	2	Cukup
60% ≤ NR < 70%	D	1	Kurang
0% ≤ NR < 60%	E	0	Sangat kurang

Sumber: Purwanto, dalam Hikmiah 2023

Dari tabel tersebut, ditentukan taraf keberhasilan pada aktivitas guru dan siswa ≤ 85%

Refleksi (*reflecting*)

Pada tahap refleksi diuraikan mengenai temuan masalah pada siklus I dan rancangan perbaikan yang dilakukan. Hasil dari refleksi ini digunakan untuk bahan pertimbangan dalam menentukan tindakan pada siklus II. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu data hasil belajar siswa dan data observasi siswa dan guru selama proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes,

observasi, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu soal evaluasi/ tes dengan jumlah 10 butir soal tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif kuantitatif.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus di kelas II SDN 23 Ampenan, penelitian ini dilakukan pada saat melaksanakan PPL (praktik pengalaman lapangan). Kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan awal, inti, dan akhir pembelajaran dengan beberapa tahapan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *make a match*. Kegiatan awal pembelajaran, guru membuka pembelajaran dengan salam, mengajak siswa berdoa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. Guru melakukan apersepsi, memberikan pertanyaan pemantik dan menerima informasi terkait materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran, dan kegiatan apa yang dilakukan pada pertemuan ini.

Tahapan kegiatan inti, guru memberikan penjelasan mengenai perkalian adalah penjumlahan berulang. Dengan menggunakan media kantong perkalian siswa dengan bimbingan guru berlatih melakukan cara hitung perkalian sebagai bentuk penjumlahan berulang. Beberapa siswa diminta maju kedepan mengerjakan contoh soal yang diberikan guru dengan berbantuan kantong perkalian. Guru juga melaksanakan sesi kuis mencari kecocokan soal dengan jawaban yang ditampilkan di LCD, soal tersebut dapat dikerjakan dengan bantuan kantong perkalian. Tahap kedua, guru membagi siswa menjadi dua kelompok besar yakni kelompok A dan B. Kursi dan meja siswa diubah menjadi 2 kelompok yang saling berhadapan. Kelompok kiri menjadi kelompok A (kelompok soal) dan kelompok kanan menjadi kelompok B (kelompok jawaban). Sebelum memulai permainan siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai aturan permainan.

Tahap ketiga, siswa mendapatkan kartu yang dibagikan guru. Kelompok A mendapatkan kartu soal dan kelompok B mendapatkan kartu jawaban. Tahap keempat, guru memerintahkan kelompok A mulai mengerjakan soal yang ada dikartunya, soal dapat dihitung sendiri atau menggunakan bantuan media kantong perkalian. Tahap kelima, ketika menghitung siswa kelompok A diberikan batasan waktu. Ketika sudah habis, siswa mencari pasangan kartunya di kelompok B. Ketika mencari pasangan, siswa juga diberikan batasan waktu. Bagi siswa yang sudah menemukan pasangan maka langsung maju kedepan dan berpasangan. Siswa yang menemukan pasangan tepat waktu dan benar maka diberikan reward berupa tepuk tangan. Tahap keenam, guru memanggil beberapa pasangan yang telah terbentuk untuk

presentasi membacakan pertanyaan dan menunjukkan cara pengerjaannya dipapan tulis, perhitungan dapat dilakukan dengan media kantong perkalian.

Tahap ketujuh, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran atau kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang presentasi. Bagi siswa yang belum menemukan pasangannya guru memberikan bimbingan untuk mengerjakan soal yang didapatkan lalu siswa mencari pasangannya lagi. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, dan peran kelompok ditukar demikian seterusnya. Setelah permainan selesai semua siswa diberikan apresiasi terhadap hasil kerja mereka. Selanjutnya siswa mengerjakan LKPD yang diberikan guru untuk menguji kembali kemampuannya. Kegiatan penutup, siswa bersama guru merefleksikan kegiatan pembelajaran pada hari ini, lalu bersama-sama menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran pada hari ini. siswa diberikan kesempatan menyampaikan perasaannya tentang kegiatan pembelajaran hari ini dengan diberikan emoticon perasaan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, terdapat peningkatan aktivitas siswa kearah yang lebih baik. Sebelum penelitian dilakukan, siswa terlihat kurang antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa terlihat tidak fokus saat guru menjelaskan materi sehingga siswa kurang paham terhadap matero yang disampaikan guru. Setelah siklus I dan II dilakukan aktivitas siswa mengalami peningkatan. Siswa terlihat lebih antusias dan semangat dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kantong perkalian. Berdasarkan pada hasil pengamatan setiap siklusnya diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil aktivitas guru

No	Aspek yang diamati	(%) pesentase keberhasilan	
		Siklus I	Siklus II
1	Guru menyiapkan beberapa kartu	4	4
2	Guru membagikan kartu yang berisi soal	3.5	4
3	Guru melakukan pembimbingan terkait dengan siswa memikirkan jawaban/soal	3.5	3.5
4	Guru melakukan pembimbingan terkait dengan siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.	3	3.5
5	Guru melakukan penilaian terhadap hasil kartu yang dicocokkan.	3	3.5
6	Guru memberikan reward/punishment	4	4

7	Guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan	3	3.5
		24,5	26
Jumlah presentse (%)		85,5%	92.85%

Sumber: Hikmiah, Nisaul Alien., 2023

Berdasarkan, hasil observasi aktivitas guru pada tiap siklus, menunjukkan pada siklus I memperoleh ketercapaian skor sebesar 87,5% dengan kategori baik dan sudah tepat memenuhi indikator keberhasilan. Hasil aktivitas guru pada siklus II memperoleh skor 92,85% dengan kategori sangat baik dan memenuhi indikator keberhasilan. Berdasarkan pada hasil pengamatan setiap siklusnya diperoleh hasil aktivitas siswa sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil aktivitas siswa

No	Aspek yang diamati	(%) pesentase keberhasilan	
		Siklus I	Siklus II
1	Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban	4	4
2	Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang (tanpa/dengan bantuan media kantong perkalian)	3	3.5
3	Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya	3	3.5
4	Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin	2	3
5	Siswa memperoleh reward dan punishment yang telah disepakati bersama	3	3.5
6	Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.	3	4
7	Siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.	3	3.5
		21	25
Jumlah presentse (%)		75%	89.3%

Sumber: Hikmiah, Nisaul Alien., 2023

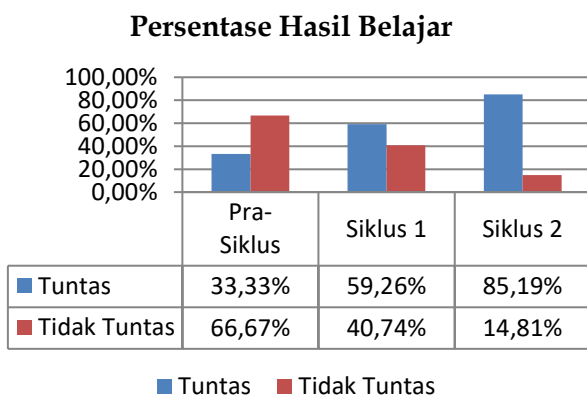
Dari hasil aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan skor 75% dengan kategori cukup dan dinyatakan belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Kendala pada siklus I ini siswa belum begitu dan cepat dalam menentukan, menghitung atau mencari kartu pasangannya sebelum batas waktu yang ditentukan. Upaya yang dilakukan adalah pemberian

contoh demonstrasi dan pemahaman oleh guru dan memberikan motivasi yang lebih kepada siswa. Hal tersebut terbukti dari hasil peningkatan aktivitas siswa menjadi 89,3% dengan kategori baik dan memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hal tersebut membuktikan bahwa aspek pendampingan sangatlah penting bagi siswa untuk menjadi perhatian lebih. Sesuai dengan pendapat Kaluge, guru harus menciptakan disiplin kelas yang baik karena mampu menentukan tahap berikutnya (Hikmiah, 2023). Dari hasil pra-siklus diketahui bahwa siswa yang tuntas dari KKM yakni dari 27 siswa 18 siswa (66, 67 %) masih belum tuntas dan hanya 9 siswa (33, 33 %), yang telah memenuhi Kriteria Ketuntasan minimal (KKM). Pra-siklus digunakan untuk data awal sebagai deskripsi fakta dan data obyektif yang berkaitan dengan praktek pembelajaran; seperti tes awal yang hasilnya mendeskripsikan secara obyektif indikator keberhasilan ketuntasan belajar siswa.

Tabel 4. Data Hasil Belajar

Aspek	Siklus I	Siklus II
Nilai terendah	40	50
Nilai tertinggi	90	100
Rata-rata hasil	68.1	80
Siswa tuntas	16	23
Siswa tidak tuntas	11	4
Persentase keberhasilan (%)	59.26%	85.19%

Pada siklus I, guru menyusun kegiatan berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Bahwa ketuntasan belajar 59.26% (16 siswa) dan belum tuntas sebesar 40.74% (11 siswa) masih dibawah indikator keberhasilan belajar minimal, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II, terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa yakni 85.19% (23 siswa) dan belum tuntas sebesar 14.81% (4 siswa) masih dibawah indikator keberhasilan belajar minimal.



Gambar 1. Persentase hasil belajar siswa

Hasil tes belajar siswa kelas II dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kantong perkalian dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa terbukti dari peningkatan hasil dari siklus I sebesar 59.26% menjadi 85.19% pada siklus II. Aspek lain yang dikembangkan melalui model tersebut adalah kemampuan bekerja sama dan interaksi sesama dalam kelompok menggunakan kartu. Hal tersebut membuktikan pemahaman konsep terhadap materi perkalian menjadi lebih bermakna dan mengembangkan kerjasama antar siswa. Sejalan dengan hal yang dikemukakan oleh Lie yang menyatakan tentang model *make a match* merupakan cara belajar dalam memberikan kesempatan berkerjasama siswa satu dengan siswa yang lain (Hikmiah, 2023). Selain itu media pembelajaran kantong perkalian yang digunakan dapat lebih membantu siswa untuk pemahaman konsep mengenai materi perkalian sebagai penjumlahan berulang. Media kantong perkalian merupakan salah satu media konkret yang digunakan sebagai visualisasi siswa mengenai konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang, sehingga memudahkan pemahaman mengenai konsep dasar perkalian dan meningkatkan minat belajar.

Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang sangat efektif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, karena disini siswa dituntut untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran serta diharapkan menggunakan menggunakan kemampuan berpikir lebih, mengasah kekompakan dan kerja sama dalam sebuah tim. Namun pada siklus I ini suasana kelas masih sedikit kurang kondusif, sesuai yang dinyatakan oleh Yulianti (2021) bahwa salah satu kekurangan *make a match* adalah siswa lebih banyak bermain ketika pembelajaran sehingga guru harus lebih ekstra dalam membimbing dan mengawasi siswa.

Ahmadi (dalam Afdal, 2024) dalam penelitiannya menyatakan dan menyarankan bahwa guru harus membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan terutama di jenjang sekolah dasar karena suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Semangat belajar siswa yang tinggi membuat pembelajaran semakin baik dan hasil belajarpun semakin tinggi. Hal ini sejalan dengan Ariyanti (2022) yang menyatakan bahwa semakin tinggi aktivitas siswa maka semakin tinggi hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa juga dapat terjadi dengan adanya perubahan tingkah laku pada siswa tersebut. Hal ini sesuai dan dapat dilihat dari siswa yang awalnya kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran menjadi semangat mengikuti pembelajaran setelah diterapkannya model

pembelajaran *make a match* ini sehingga hasil belajar yang diperoleh meningkat. Berdasarkan hasil pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* dengan bantuan media kantong perkalian dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran *make a match* ini juga mempengaruhi keberhasilan dan peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran. Siswa terlihat semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, belajar dengan bersaing akan menimbulkan upaya belajar yang sungguh sungguh. Melalui penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran *make a match* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik (Raharjo & Kristin, 2019).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan materi perkalian adalah penjumlahan berulang menggunakan metode pembelajaran *make a match* dengan bantuan media kantong perkalian menunjukkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa meningkatkan. Dengan model *Make A Match* presentase siswa yang tuntas belajar pada siklus I sebesar 59.26%. Kemudian peneliti melakukan tindakan siklus II, pada siklus II ini hasil belajar siswa yang tuntas sebesar 85.19% dengan peningkatan sebesar 25,9%. Siswa dapat berpartisipasi aktif dan semangat belajar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang dilakukan melalui permainan mencari pasangan kartu. *Make A Match* berbantuan media konkret seperti kantong perkalian dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 23 Ampenan. Penerapan model *make a match* meningkatkan hasil belajar siswa karena dilakukan dengan mudah, menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga mereka dapat merespon materi pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Ucapan Terimakasih

Penulis ucapkan terima kasih kepada orang tua, keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan berupa doa dan motivasi. Selanjutnya peneliti juga ucapkan kepada dosen pembimbing, guru pamong, kepala sekolah dan guru serta siswa-siswa kelas II SDN 23 Ampenan yang sudah ikut berpartisipasi dan membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian tindakan kelas ini. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

Afdal., Handayani, S.H & Rohaniah. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif pada Siswa Kelas IIB Sekolah Dasar.

- Jurnal Tindakan Kelas*. 4 (2). 291-304. DOI: <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.355>
- Ahmadi. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Membuat dan Mencocokkan (*Make and Match*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Bangga Sebagai Bangsa Indonesia Kelas di Kelas III SDN 41 / 1 KUAP. 1(3), 1-13.
- Ariyanti, M., & Daulay, M. I. (2022). Peningkatan Hasil Belajar PKN pada Materi Bangga sebagai Bangsa Indonesia melalui Metode *Make a Match*. 6, 8594-8602.
- Hikmiah, A.N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran *Make a Match* pada Siswa Kelas II SDN Sedati Agung. *Journal of Teaching in Elementary Education*. 7(1).
- Kurniasari, E., Koeswanti, H.D & Radia, E.H. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Make A Match* Berbantuan Media Konkret Kelas 4 SD. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*. 3 (1). 40-45.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran* (1st ed.). Deepublish.
- Raharjo, W. T., & Kristin, F. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* Pada Kelas 4 Sd. *Satya Widya*, 35(2), 168-175. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p168-175>
- Rahayu, I., Syarifah & Trimo. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran *Make a Match*. *Jurnal Ilmiah PGSD*. 4 (1).
- Sari, N.I.A., Rahman, H & Nuryanti. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Global Journal Teaching Professional*. 4(1). DOI.10.35458
- Sulistyowati, T. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Suryaningsih, N.K. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Siswa Kelas II SD Negeri 2 Padangkerta Semester I Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*. 1(3).
- Ulya, F.F., Magfiroh, S & Zuliana, E. (2024). Pengaruh Media Kantong Perkalian Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Materi Perkalian Kelas II SD Negeri Tlogoharum 01. *The Journal Education of Mathematics*. 5 (2).