

E-ISSN: 2656-7814 DOI: 10.33654/pgsd	<b>ELEMENTA: JURNAL</b> <b>PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN</b> Website jurnal: <a href="http://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd">http://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd</a>	Vol. 5, No. 1, Juni 2023 Halaman: 15- 24
---	--	---

**PENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK DENGAN MAKE A MATCH  
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SD**

**Ida Nur Hafsah**  
**SD Negeri 1 Wonosegoro**  
**idahafsah33@guru.sd.belajar.id**

**Abstrak:** Tujuan riset ini adalah untuk menganalisis bagaimana penggunaan Make A Match dapat meningkatkan keaktifan siswa. Metode yang digunakan kuantitatif deskriptif. Jenis penelitian itu menggambarkan atau menyajikan data yang telah dikumpulkan sebagaimana adanya untuk dianalisis. Data yang peneliti gunakan adalah data primer, yakni lembar pengamatan /observasi selama proses belajar mengajar berlangsung yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran Matematika materi satuan waktu ( jam, minggu, bulan , tahun ) menggunakan *Make A Match*. Penyajian data berupa grafik. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Wonosegoro pada siswa kelas 2 yang berjumlah 26 orang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Hasil penelitian yaitu siswa terlibat aktif selama proses belajar. Berdasarkan pengamatan selama berlangsungnya pembelajaran menggunakan instrumen observasi, menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sebesar 85 % dalam kategori baik. 11 % dalam kategori cukup dan 4 % pada kategori perlu bimbingan. Berturut-turut banyaknya siswa dalam kategori baik, cukup, dan perlu bimbingan adalah 22 orang masuk kategori baik, 3 orang untuk kategori cukup dan perlu bimbingan 1 orang. 22 siswa tampak terlibat aktif. Sehingga tujuan pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada peserta didik dapat terwujud.

**Kata Kunci:** *keaktifan, make a match*

**INCREASING STUDENT ACTIVITY WITH MAKE A MATCH IN CLASS II  
ELEMENTARY MATHEMATICS LEARNING**

**Abstract:** *The purpose of this research is to analyze how the use of Make A Match can increase student activity. The method used is descriptive quantitative. This type of research describes or presents data that has been collected as it is for analysis. The data that the researchers used were primary data, namely observation sheets/observations during the teaching and learning process that were related to the implementation of Mathematics learning material in units of time (hours, weeks, months, years) using Make A Match. Presentation of data in the form of graphs. This research was conducted at SD Negeri 1 Wonosegoro with 26 grade 2 students consisting of 14 boys and 12 girls. The result of the research is that students are actively involved during the learning process. Based on observations during the course of learning using observation instruments, it shows that students' active involvement in the learning process is 85% in the good category. 11% in the sufficient category and 4% in the category of needing guidance. In succession the number of students in the good, sufficient, and needing guidance categories is 22 people in the good category, 3 people in the sufficient category and 1 person needs*

*guidance. 22 students seemed to be actively involved. So that learning objectives that are fun and student-centered can be realized.*

**Keywords:** *liveliness, make a match*

## PENDAHULUAN

Siswa di sekolah dasar berbeda dengan siswa di pendidikan tinggi dalam hal ciri kepribadian mereka. Secara umum siswa SD memiliki rentang perhatian yang pendek. Siswa SD cenderung sulit untuk mempertahankan konsentrasi dalam waktu lama. Sebab itu, pada kegiatan pembelajaran di SD, guru seyogyanya mengadopsi metode pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa. Siswa SD sangat ingin tahu tentang banyak hal dan seringkali mempertanyakan segala sesuatu. Guru perlu memanfaatkan rasa ingin tahu siswa untuk membantu mereka belajar dan menyediakan lingkungan pembelajaran yang mendukung perkembangan keterampilan motorik siswa, karena siswa SD masih dalam proses pembelajaran membantu meningkatkan kemampuan motorik mereka, baik kasar maupun halus.

Seorang pendidik perlu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan membangun hubungan yang positif dengan siswa. perlu mengajarkan siswa bagaimana cara berpikir kritis dan mendorong mereka untuk melakukannya. Siswa SD memiliki tingkat perkembangan kognitif yang berbeda-beda, guru perlu memahami perkembangan kognitif siswa dan menyediakan strategi pembelajaran sesuai tingkat perkembangan kognitif siswa dan perlu mempertimbangkan karakteristik siswa SD dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung perkembangan siswa secara holistik. Gardner, 1993; Armstrong, 1994 dalam Septianti & Afiani, 2020 IQ, kemampuan alamiah, pendekatan kognitif, pendekatan belajar, dan motivasi, dan pengaruh sosiokultural semuanya dapat diidentifikasi sebagai kualitas siswa yang memiliki dampak signifikan terhadap proses dan hasil belajar. Pemilihan komponen pembelajaran yang meliputi tujuan pembelajaran, sumber, media, metodologi pembelajaran, dan evaluasi harus didasarkan pada pengetahuan tentang tingkat perkembangan intelektual siswa. dengan harapan agar pembelajaran dapat terlaksana dengan sukses dan seefektif mungkin.

Siswa harus memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi efektif. Namun, dalam praktiknya, sejumlah besar siswa tetap menjadi peserta pasif dalam pendidikan mereka. Kami menyadari dari lapangan bahwa siswa tidak menyukai matematika.. Hal ini disebabkan beberapa hal, salah satunya kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Metode ceramah masih sering dipakai oleh para guru. Sejalan dengan Fathoni & Budiwati, 2022 yang menyampaikan metode pengajaran tradisional masih banyak digunakan oleh banyak pendidik. Menyampaikan pembicaraan tentang teknik yang biasanya mereka gunakan untuk memfasilitasi belajar dan mengajar. sehingga guru mengontrol bagaimana pembelajaran dilaksanakan. Akibatnya, pengajaran lebih difokuskan pada guru daripada peserta didik. Siswa biasanya berpartisipasi kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Mengingat bahwa mereka berpartisipasi dalam percakapan, mengajukan pertanyaan, dan berinteraksi dengan guru dan teman sekelasnya, peserta didik yang aktif di kelas umumnya mempunyai kapasitas belajar lebih besar. Jika ada keadaan yang mendukung, pembelajaran aktif siswa dapat terjadi. Siswa, guru, materi, lingkungan, waktu, dan sumber daya adalah semua unsur dalam pembelajaran. Jika guru meningkatkan perspektif siswa sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa, maka siswa yang aktif

dapat dihasilkan. Sangat penting bahwa pendidik menggunakan strategi pembelajaran yang menarik yang memungkinkan partisipasi semua siswa. Pemilihan gaya belajar juga harus tepat dan jelas agar dapat membangkitkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pendidikan. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan harus tepat dan jelas sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, serta berusaha memperhatikan kepentingan siswa. Akibatnya, guru memiliki peran besar dalam mendorong aktivitas belajar siswa melalui perencanaan pembelajaran yang efektif (Payon et al., 2021).

Penggunaan metode pembelajaran *Make A Match* merupakan sebuah cara untuk peningkatan minat belajar matematika siswa. *Make A Match* merupakan suatu teknik pengajaran yang memungkinkan melibatkan siswa secara aktif dalam memahami konsep dan informasi dengan cara bermain game. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar berkat teknik ini, yang memadukan komponen yang menyenangkan dan mendidik. Berdasarkan pada pandangan konstruktivis bahwa siswa dapat membangun pemahaman yang baik melalui pengalaman dan refleksi. Siswa memperdalam pengetahuan mereka tentang apa yang mereka pelajari dengan menghubungkan informasi baru dengan apa yang telah mereka ketahui atau dengan menghubungkan informasi baru dengan materi yang dipelajari sebelumnya. dengan pengalaman pribadi mereka. Huda (2014) dan Aliputri(2018) dalam Marhayani Anika1 & Fajar, 2020 mengklaim bahwa *Make A Match* merupakan teknik instruksional kunci karena tujuan pelajaran yaitu mendapatkan pemahaman mendalam tentang topik dan mempromosikan pembelajaran melalui permainan dan menyatakan bahwa desain pengajaran kooperatif tipe *Make A Match* berupaya membangun siswa yang berpartisipasi aktif baik dalam pembelajaran maupun kesenangan untuk meningkatkan rasa hormat, sikap tanggung jawab, dan kepercayaan diri dalam pemecahan masalah.

Membuat pembelajaran menyenangkan bagi siswa akan memudahkan mereka untuk berpartisipasi dalam proses dan mendorong pertumbuhan kemampuan berpikir kritis mereka. Untuk menyelesaikan permainan, siswa harus membandingkan hubungan antara beberapa konsep atau potongan informasi. Siswa akan mendapatkan pemikiran kritis dan keterampilan evaluasi informasi yang obyektif sebagai hasilnya. Sejalan dengan Sinta Devi Lestari et al., 2023 bahwa penggunaan gaya belajar *Make A Match* yang mendorong pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa membantu siswa mengembangkan karakter kritis. Hal ini sesuai dengan keyakinan Mujahidin (2019) bahwa untuk mengembangkan karakter siswa yang kritis, kreatif, imajinatif, dan partisipatif selama proses pembelajaran, diperlukan gaya belajar yang mengutamakan keterlibatan dan interaksi siswa.

Peserta didik akan termotivasi dan antusias dalam belajar permainan, memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menyegarkan dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan atau lelah. Selain itu, teknik ini juga membantu siswa untuk belajar dengan cara yang non-tradisional, sehingga siswa tidak merasa tertekan oleh tekanan dalam pembelajaran. Sejalan dengan Mungkas Iswandi, 2021 bahwa desain pengajaran kooperatif jenis *Make A Match* adalah teknik pengajaran yang membantu dalam meningkatkan motivasi, keberanian, dan menghargai waktu serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari.

Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan *Make A Match* sudah dilakukan oleh beberapa peneliti . Perwita Sari & Aprilia, 2020 dengan teknik *Make A Match* mampu mengalami peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran IPA. Harefa, 2020 tujuan riset ini untuk mengetahui peningkatan hasil pembelajaran

kooperatif *Make A Match* pada aplikasi jarak dan perpindahan. Suwarno Handoko Noviyanto et al., 2022 peningkatan hasil belajar Biologi dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Penelitian ini dilakukan di MTs Jam'iyatul Khair. Ainur & Roshida, 2020 melalui pendekatan pembelajaran "*Make and Match*" dengan media Smart Card, untuk mendongkrak aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas biologi. Temuan dari hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan siswa mengalami peningkatan, begitu pula dengan penyelesaian dan peningkatan hasil belajar siswa.. Topandra & Hamimah, 2020 untuk memaksimalkan seluruh bakat siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa sebagaimana yang disyaratkan oleh kurikulum 2013, diperlukan modifikasi dalam cara pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan desain kooperatif *Make A Match* untuk pembelajaran tema terpadu merupakan salah satu yang tepat dan sejalan dengan kurikulum 2013. Anika & Wulandari Fajar, 2020 dalam rangka meningkatkan kompetensi sikap dan kompetensi pengetahuan siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SD, penelitian ini mencoba mengevaluasi keefektifan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Situmorang, Purba, & Gultom, 2021 penelitian ini menerapkan pendekatan *Make A Match* (MAM) pada materi sistem ekskresi dengan tujuan untuk menentukan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran sistem ekskresi dapat dilaksanakan secara efektif dengan menggunakan pendekatan *Make A Match* (MAM). Ferdiana & Mulyatna, 2020 tujuan dari penelitian ini adalah untuk membandingkan keefektifan desain pengajaran kooperatif versus model pembelajaran tradisional untuk memahami topik matematika. Kesimpulan: Siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 di SMA Islam Rafflesia memiliki pengetahuan konsep matematika yang lebih baik akibat tersedianya model pembelajaran kooperatif *Make A Match*. Paneo, 2020 penggunaan pendekatan pembelajaran *Make A Match* untuk mendongkrak aktivitas pembelajaran IPS. Strategi pembelajaran *Make A Match* dapat diterapkan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Taluditi untuk mendorong partisipasi dalam pembelajaran IPS tahun pelajaran 2017–2018, sesuai dengan data hasil penelitian tindakan kelas. Hal ini dimaksudkan agar dapat mendongkrak aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* (mencari pasangan) termasuk komponen permainan. Sari & Arifin, 2022 untuk meningkatkan motivasi belajar anak kelas IV MI Miftahul Ulum Kraton pada Tema 6 diterapkan pendekatan *Make A Match*. Efektivitas aplikasi ini adalah fokus dari penelitian ini. Sementara penelitian ini, meneliti tentang bagaimana *Make A Match* mampu meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Matematika siswa kelas 2 materi satuan waktu ( jam, minggu, bulan, tahun ) di SD Negeri 1 Wonosegoro, Boyolali.

### METODE

Metode riset ini adalah kuantitatif deskriptif. Jenis penelitian itu menggambarkan atau menyajikan data yang telah dikumpulkan sebagaimana adanya untuk dianalisis. Dengan mengaitkan informasi baru dengan apa yang sudah mereka ketahui, orang memiliki pemahaman yang lebih dalam tentang apa yang mereka pelajari. Pengumpulan data akan terdiri dari item angka-angka, dan akan dianalisis menggunakan statistik sebagai alat pengujian yang dapat diandalkan, terkait dengan materi yang dipelajari sebelumnya atau dengan membuat hubungan antara materi baru dan materi sebelumnya., untuk membuat suatu kesimpulan, menurut Sugiyono (2018; 13). Data kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang didasarkan pada positivistik (data konkrit) . Data yang peneliti gunakan adalah data primer, yakni lembar pengamatan /observasi selama proses belajar mengajar berlangsung yang berkaitan

dengan pelaksanaan pembelajaran Matematika materi satuan waktu ( jam, minggu, bulan , tahun ) menggunakan *Make A Match*. Penyajian data berupa grafik. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Wonosegoro pada siswa kelas 2 yang berjumlah 26 orang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 12 orang perempuan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Dalam game *Make A Match* ini, ketentuan permainannya adalah guru membagi 2 kelompok sama banyak. 13 orang diberik kartu yang berisi soal, dan 13 orang yang lain diberi kartu yang berisi jawaban. Masing-masing pemegang kartu mencari pasangan dari kartu yang mereka terima. Guru memberikan petunjuk pelaksanaan pembelajaran yang dikemas melalui permainan ini. Sebelum pengamatan dilakukan peneliti membuat rubrik pengamatan meliputi 4 aspek, yaitu aspek keterlibatan siswa, komunikasi, menyelesaikan permainan tepat waktu, dan menjawab pertanyaan. Berikut instrumen observasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Make A Match* :

Tabel 1. Instrumen Observasi Proses Pembelajaran dengan *Make A Match*

No	Nama	Keterlibatan Siswa			Komunikasi			Menyelesaikan permainan (waktu)			Menjawab pertanyaan		
		B	C	PB	B	C	PB	B	C	PB	B	C	PB
1	Ani												
2	Rina												
3	Dita												
4													
5													
	Dst...												

Tabel 1 merupakan instrumen yang digunakan untuk mencatat pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Make A Match*. Setiap siswa akan diamati keaktifannya dengan cara memberikan tanda ceklist (V) pada kolom-kolom sesuai aspek pengamatan, yaitu aspek keterlibatan siswa, komunikasi, menyelesaikan permainan tepat waktu serta menjawab pertanyaan dengan benar. Pelaksanaan pembelajaran Matematika menggunakan *Make A Match* materi materi satuan waktu ( jam, minggu, bulan, tahun) mampu meningkatkan keaktifan siswa kelas 2. Hal ini dapat dilihat dari grafik sebagai berikut :



Grafik 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Keterlibatan Siswa

Grafik 1 di atas menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sebesar 85 % dalam kategori baik. 11 % dalam kategori cukup dan 4 % pada kategori perlu bimbingan. Berturut-turut banyaknya siswa dalam kategori baik, cukup, dan perlu bimbingan adalah 22 orang masuk kategori baik, 3 orang untuk kategori cukup dan perlu

bimbingan 1 orang. 22 siswa tampak terlibat aktif selama proses pembelajaran menggunakan *Make A Match*.

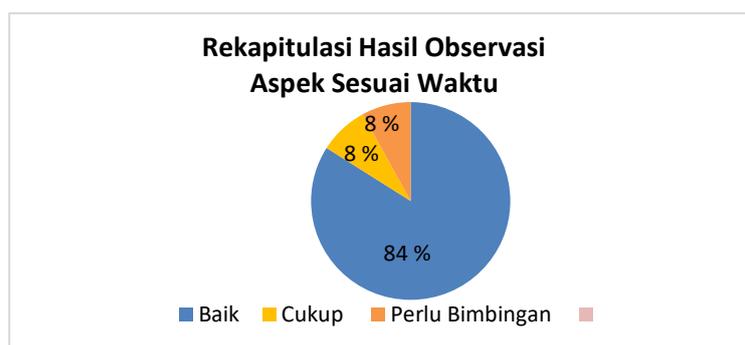
Pada proses pembelajaran *Make A Match* ini, komunikasi sangat dibutuhkan antarsiswa. Karena kelompok siswa pemegang kartu soal dan jawaban harus saling berinteraksi, untuk saling bisa menemukan jawaban dari soal dan sebaliknya. Hasil observasi aspek komunikasi adalah sebagai berikut :



Grafik 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Aspek Komunikasi

Grafik 2 dapat dilihat hasil observasi pada aspek komunikasi siswa selama proses kegiatan belajar berlangsung. 77 % siswa pada kategori baik atau sebanyak 20 siswa, 15 % pada kategori cukup atau 4 orang, dan 8 % kategori perlu bimbingan atau 2 orang peserta didik. Komunikasi begitu penting bagi semua orang. Pada konteks game pembelajaran ini, salah satu aspek adalah komunikasi. Sejalan dengan Tutiasri, 2016 pengertian komunikasi menurut Michael Burgoon dan Michael Ruffner adalah sebagai berikut: Komunikasi kelompok didefinisikan sebagai tiga orang atau lebih yang berinteraksi secara tatap muka untuk mencapai maksud dan tujuan tertentu, seperti berbagi informasi, mengurus diri sendiri, atau mengatasi masalah. Setiap siswa akan dapat menyelesaikan permainan dalam waktu yang dialokasikan dengan bantuan komunikasi yang efektif.

Kesesuaian waktu dalam proses pembelajaran menggunakan *Make A Match* merupakan salah satu aspek rubrik yang diobservasi. Berikut hasil observasi dari aspek ksesuaian waktu :



Grafik 3. Rekapitulasi Hasil Observasi Aspek Sesuai Waktu

Berdasarkan grafik 3 di atas, siswa yang dapat menyelesaikan permainan tepat waktu dengan kategori baik sebesar 85 %, yaitu sebanyak 22 orang, 8 % kategori cukup yakni sebanyak 2 orang. Sebanyak 2 orang pada kategori perlu bimbingan, atau sebesar 8%. Dengan waktu yang telah ditentukan, maka siswa akan berusaha semaksimal mungkin agar dapat menyelesaikan tugasnya mencari jawaban dari soal, maupun

mencari soal dari kartu jawaban yang sebelumnya dibagikan guru. Akan tetapi selain tepat waktu, jawaban yang mereka cari pasangannya juga harus benar.

Aspek selanjutnya adalah menjawab pertanyaan, ini artinya dalam mencari pasangan antara pemegang kartu soal dan kartu jawaban, haruslah pasangan dengan jawaban yang benar. Hasil observasi pada aspek menjawab pertanyaan adalah sebagai berikut :



Grafik 4. Rekapitulasi Hasil Observasi Aspek Menjawab Pertanyaan

Berdasarkan grafik 4, siswa yang memerlukan bimbingan sebanyak 5 %, kategori cukup 18 %, dan baik sebesar 77 %. Sebanyak 22 orang sudah baik, cukup dan perlu bimbingan masing-masing sebanyak 2 orang.

### *Pembahasan*

Pelaksanaan pembelajaran Matematika kelas 2 SD Negeri 1 Wonosegoro dengan materi satuan waktu ( jam, minggu, bulan, tahun) menggunakan *Make A Match* ini sebagai salah satu upaya bagaimana melibatkan siswa secara maksimal, agar siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dapat diterapkan dengan menggunakan konsep *Make A Match*, misalnya. Lorna Curran menciptakan model "make a pair" atau kooperatif tipe *Make A Match* pada tahun 1994. Sebelum waktu yang diberikan habis, siswa disuruh berburu pasangan kartu yang berupa soal atau jawaban. Siswa yang berhasil mencocokkan kartu mereka diberikan poin. Hal ini dikenal dengan paradigma pembelajaran *Make A Match*. Paradigma pembelajaran *Make A Match*, sebaliknya, memungkinkan siswa untuk mencari jawaban atas pertanyaan konsep melalui permainan kartu berpasangan, menurut Komalasari (2017, hlm. 85). Pendekatan pembelajaran *Make A Match* yang mengedepankan kerjasama antar siswa dan pemecahan masalah secara kooperatif dapat disebut sebagai model pembelajaran kooperatif. Ini menantang siswa untuk mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban yang dibuat oleh guru sebelumnya dalam waktu yang ditentukan. (Sundahry, dkk, 2023).

Langkah pertama yang dilakukan guru adalah membagi peserta didik menjadi 2 kelompok sama banyak. Kemudian guru membacakan instruksi kepada peserta didik tata cara permainan yang akan dilaksanakan serta menyampaikan aturan permainan selama proses pembelajaran berlangsung Kelompok satu menerima kartu berisi soal atau pertanyaan dan kelompok yang lain menerima kartu berisi jawaban.

1 minggu = .....hari	7 hari
----------------------	--------

Gambar 1. Kartu soal dan kartu jawaban.

Setelah menerima kartu-kartu tersebut, peserta didik dipersilakan mencari pasangan dari kartu yang diterimanya, sesuai waktu yang telah disepakati, Para peserta didik ini harus berkomunikasi satu dengan yang lain agar secepatnya menemukan jawaban dari soal yang

dia terima maupun sebaliknya dengan jawaban yang benar. Dengan demikian peserta didik pasti akan aktif mencari pasangan dari kartu-kartu yang diterima

Keterlibatan siswa ini menunjukkan bahwa pembelajaran berpusat pada siswa dan bukan didominasi oleh pendidik. Paradigma pembelajaran *Make A Match* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan topik dan memikirkan tanggapan terbaik, yang membuat kelas lebih menarik dan siswa lebih bersemangat dalam belajar, yang mengarah pada hasil belajar yang lebih memuaskan dan pembelajaran yang lebih efisien (Anika & Wulandari Fajar, 2020).

Bertindak dan berpikir bersama sebagai satu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan merupakan aktivitas yang bersifat fisik dan mental (Sardiman, 2011). Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa kata “aktif” yang berarti “aktif” merupakan akar kata sifat “keaktifan”. Agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, maka belajar aktif adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar yang mata pelajarannya dididik secara intelektual dan emosional. Metode kegiatan belajar mengajar yang menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan perilaku siswa dikenal dengan pembelajaran aktif. Apabila pembelajaran terjadi sepanjang aktivitas siswa, hal ini menandakan bahwa pembelajaran siswa aktif (Kumalasari et al., 2022).

Selama proses pembelajaran, guru juga sebagai peneliti mengamati pelaksanaan pembelajaran menggunakan instrumen yang sudah dibuat sebelumnya. Hal ini sejalan dengan Situmorang, Purba, Gultom, et al., 2021 Selama proses pembelajaran, observer mengamati siswa melakukan kegiatan pembelajaran kooperatif di kelas dengan menggunakan paradigma *Make A Match* (MAM). Saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), observer melakukan observasi dengan memperhatikan aktivitas siswa. Kinerja mereka akan dievaluasi menggunakan kriteria sintaks (langkah) pembelajaran kooperatif *Make A Match* (MAM).

Pembelajaran Matematika merupakan mata pelajaran yang menuntut siswa berpikir kritis, akan tetapi banyak peserta didik tidak senang dengan mata pelajaran ini, oleh sebab itu guru harus bisa mencari solusi agar pembelajaran Matematika yang menyenangkan, yaitu menggunakan *Make A Match*. Siswa dibimbing untuk berpikir dan melatih kemampuannya untuk memahami secara konseptual soal-soal dan materi yang diberikan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, sehingga siswa lebih terlibat dan memiliki tingkat pemahaman yang terstruktur. Selain itu, karena siswa diajarkan untuk memahami konsep bukan hanya menghafal rumus, gaya belajar ini menekankan kerjasama siswa dan mendorong partisipasi yang lebih aktif dari kelas. Pemanfaatan teknik pembelajaran kooperatif *Make A Match* dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar, yang pada akhirnya akan menghasilkan pengetahuan tentang topik matematika (Ferdiana, 2020).

Penutup

### PENUTUP

Menggunakan *Make A Match* untuk mengajar dapat meningkatkan keterlibatan siswa, seperti yang terlihat pada penjelasan sebelumnya., siswa terlibat aktif selama proses belajar. Berdasarkan pengamatan selama berlangsungnya pembelajaran menggunakan instrumen observasi, menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sebesar 85 % dalam kategori baik. 11 % dalam kategori cukup dan 4 % pada kategori perlu bimbingan. Berturut-turut banyaknya siswa dalam kategori baik, cukup, dan perlu bimbingan adalah 22 orang masuk kategori baik, 3 orang untuk kategori cukup dan perlu bimbingan 1 orang. 22 siswa tampak terlibat aktif. Sehingga tujuan pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada peserta didik dapat

terwujud.

Peneliti berharap agar ada peneliti selanjutnya dengan topik yang sama agar dapat digunakan refensi peneliti yang akan datang. Peneliti ucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan semua rekan guru yang membantu penelitian, serta kepada Elementa jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin sebagai publisher artikel penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ainur, & Roshida. (2020). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Model Pembelajaran Make and Match Berbasis Media Karu Pintar. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 393–401. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2946>
- Anika, M., & Wulandari Fajar. (2020). *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make-A Match dalam Meningkatkan Kompetensi Sikap Siswa dan Kompetensi Pengetahuan Siswa pada Pelajaran IPS*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/24047/15411>
- Fathoni, A., & Budiwati, R. (2022). Analisis Strategi Pembelajaran Discovery Learning Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Peningkatan Kemandirian Peserta Didik Kelas 5 SD Fathoni, Rini Budiwati Achmad. *Jurnal Elementary*, 5(2), 139–143.
- Ferdiana, V. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa*. 1(1), 442–446.
- Ferdiana, V., & Mulyatna, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *SINASIS (Seminar Nasional Sains)*, 1(1). <https://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/4079>
- Harefa, D. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF MAKE A MATCH PADA APLIKASI JARAK DAN PERPINDAHAN. *GEOGRAPHY: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 01–18. <https://doi.org/10.31764/GEOGRAPHY.V8I1.2253>
- Kumalasari, Y. D., Susanti, M. M. I., & Rustamti, M. I. (2022). Keaktifan Dan Hasil Belajar Ar Siswa Materi Denah Dengan Pbl Kelas III SD. *ELEMENTA: JURNAL PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, 4(1), 39–45. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Marhayani Anika1, & Fajar, W. (2020). *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make-A Match dalam Meningkatkan Kompetensi Sikap Siswa dan Kompetensi Pengetahuan Siswa pada Pelajaran IPS*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/24047/15411>
- Mungkas Iswandi, M. (2021). MAKE A MATCH SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 LEBAKSIU. *LENTERA KARYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Sejarah, Dan Humaniora*, 5(6), 1–10.
- Paneo, F. R. (2020). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Make A Match Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Taluditi Tahun Ajaran 2017/2018. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 25–30. <https://doi.org/10.37905/AKSARA.5.1.25-30.2019>
- Payon, F. F., Andrian, D., & Sasi Mardikarini. (2021). *Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD*. <http://jurnal.umus.ac.id/index.php/kontekstual/article/view/397/264>
- Perwita Sari, S., & Aprilia, S. (2020). PENGGUNAAN METODE MAKE A MATCH

- DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19–24. <https://doi.org/10.30596/EJOES.V1I1.4554>
- Sari, R. D. K., & Arifin, M. B. U. B. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kraton pada Tema 6*. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*. <http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/1206/732>
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). *Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol* 2. <https://www.ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun/article/view/611/429>
- Sinta Devi Lestari, Khamdun, & Riswari, L. A. (2023). PENERAPAN MODEL MAKE A MATCH DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SDN BOLOAGUNG 02. *As -S A B I Q U N Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5, 592–603.
- Situmorang, M. V., Purba, N., & Gultom, B. T. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match (MAM) dalam Peningkatan Hasil Belajar pada Materi Sistem Ekskresi. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 4041–4048. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V3I6.1286>
- Situmorang, M. V., Purba, N., Gultom, B. T., Hkbp, U., & Pematangsiantar, N. (2021). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match ( MAM ) dalam Peningkatan Hasil Belajar pada Materi Sistem Ekskresi*. 3(6), 4041–4048.
- Suwarno Handoko Noviyanto, T., Hana Susanti, B., Khairunnisa, S., Syarif Hidayatullah Jakarta, U., Jam, Mt., & Khair, iyyatul. (2022). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1), 572–581. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V4I1.1855>
- Topandra, M., & Hamimah, H. (2020). Model Kooperatif Tipe Make A Match dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1256–1268. <https://doi.org/10.31004/JPTAM.V4I2.592>
- Tutiasri, R. P. (2016). Komunikasi Dalam Komunikasi Kelompok. *CHANNEL: Jurnal Komunikasi*, 4(1), 81–90. <https://doi.org/10.12928/channel.v4i1.4208>