

**Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan *Flash Card*  
terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis pada Siswa SD**

**Nanda Devi Nurhayati<sup>1</sup>, Turmudi<sup>2</sup>, Agus Muharam<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

<sup>2</sup> Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

<sup>3</sup> Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

Pos-el: <sup>1</sup>nandadevinurhayati32@upi.edu; <sup>2</sup>turmudi@upi.edu, <sup>3</sup>agusmuharam@upi.edu

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemahaman matematis siswa pada materi perkalian dan pembagian. Karena, banyak siswa kesulitan dalam memahami materi tersebut. Solusi permasalahan ini yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan *flash card*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru, belajar siswa, dan peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa selama menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan *flash card*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain penelitian Kemmis & Mc Taggart sebanyak 2 siklus. Subjek penelitian terdiri dari 12 siswa di salah satu sekolah dasar di Kota Jakarta Timur. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi dan tes kemampuan pemahaman matematis berupa uraian. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru, belajar siswa, dan hasil tes kemampuan pemahaman matematis saat menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan *flash card*. Pada aktivitas guru siklus I memperoleh persentase sebesar 83,33% dan menjadi 87,5% pada siklus II. Sedangkan, aktivitas belajar siswa siklus I mencapai persentase 74,93% dan menjadi 83,13% pada siklus II. Sementara, persentase kemampuan pemahaman matematis siswa pada pra siklus mencapai 33,33%, menjadi 83,33% pada siklus I dan 91,67% pada siklus II. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan *flash card* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa.

**Kata kunci:** Model pembelajaran *make a match*, *flash card*, kemampuan pemahaman matematis

Salah satu cara meningkatkan kemampuan, perilaku, *skill*, dan wawasan siswa, yaitu melalui pendidikan. Di sekolah, siswa dapat menerima pendidikan formal dan mendapatkan ilmu dari berbagai mata pelajaran yang ada di kurikulum dengan tujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia, kemampuan dan membentuk karakter mereka. Salah satunya, yaitu dengan belajar matematika. “Dalam pendidikan matematika memegang peranan penting dan bagian dari banyaknya mata pelajaran yang menopang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi” (Sundjana, 2015, hlm. 2). Pembelajaran matematika memiliki aspek kognitif yang mencakup pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan siswa untuk melakukan manipulasi matematika (Lestari & Yudhanegara, 2015).

Aspek kognitif yang perlu dikuasai dan dicapai oleh siswa, yakni kemampuan pemahaman matematis. Karena kemampuan pemahaman matematis sangatlah penting dalam mendukung keberlangsungan proses belajar siswa. Jika siswa telah paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru maka pada materi berikutnya siswa akan lebih mudah untuk memahaminya. Menurut Prawiyogi (2017) paham akan materi matematika merupakan hal yang utama agar siswa dapat menyelesaikan pertanyaan yang beragam dan menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Sehingga, siswa perlu memiliki kemampuan pemahaman matematis, agar dapat mengurangi kecemasan dan ketakutan siswa terhadap pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika akan dirasa sulit, ketika siswa tidak memiliki kemampuan dalam memahami matematikanya, hal tersebut menyebabkan siswa tidak mau dan tidak menyukai matematika.

Di sekolah dasar (SD), banyak siswa merasa kesulitan dalam memahami ataupun mengerjakan tugas matematika terutama materi perkalian dan pembagian. Dikarenakan, siswa belum bisa membaca pertanyaan dengan baik, belum bisa mengingat konsep atau prinsip yang tepat untuk digunakan dalam menyelesaikan masalah matematika, dan belum bisa memahami permasalahan yang dihadapi. Selain itu, minat siswa yang kurang dalam pembelajaran matematika mengakibatkan rendahnya kemampuan pemahaman matematis maupun prestasi belajar siswa. Siswa juga cenderung hanya mengingat atau menghafal materi tanpa memahami atau tanpa mengerti apa yang diajarkan oleh guru (Tias & Wutsqa, 2015; Rif'at dalam Syaftianto, Kusumah, dan Juandi, 2016).

Fakta masalah yang di temukan peneliti pada saat mengajar pembelajaran matematika kelas II di salah satu sekolah dasar di kota Jakarta Timur ditemukan bahwa kemampuan pemahaman matematis siswa sangat rendah, yakni mencapai 33,33% dengan dibuktikan pada saat melakukan tes awal kemampuan pemahaman matematis berupa uraian hanya 4 dari 12 siswa mendapatkan nilai tuntas yakni  $\geq 70$  atau sama dengan KKM, yakni 70. Kemudian, yang mendapatkan nilai 35-65 yaitu mencapai 8 siswa. Dikarenakan masih banyak siswa yang mengeluh dan tidak mau belajar matematika karena siswa merasa bosan dan sulit, serta siswa hanya menyimak materi yang disampaikan oleh guru tanpa memahami materi yang diajarkan sehingga dalam pembelajaran kurang melibatkan siswa, ketika ditanya apakah semua sudah paham, siswa memberikan jawaban paham. Tetapi, ketika diberikan latihan, banyak yang masih belum bisa mengerjakannya, itu artinya siswa belum benar-benar memahami materi pembelajaran matematika.

Kurangnya penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran dalam menyampaikan materi juga menjadi penyebab rendahnya kemampuan pemahaman matematis siswa. Dengan mencari model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, seperti yaitu senang bermain menjadi upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa. Sehingga, mengarahkan peneliti untuk menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan berbantuan *flash card*. Menurut Suyatno (2018), model pembelajaran *make a match* ialah model pembelajaran berkelompok, di mana guru memberikan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Menurut Shoimin (2014), model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara siswa menemukan pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dengan suasana belajar yang menyenangkan. Kelebihan dari model pembelajaran ini yakni dilakukan secara berkelompok yang dapat membentuk sikap kerja sama dan tanggung jawab siswa atas tugas yang diberikan, sehingga terbentuk sikap kolaboratif. Selain itu, model pembelajaran ini juga memungkinkan siswa untuk belajar melalui bermain. Siswa tidak hanya bisa berkreasi, tetapi juga belajar. Selain menyenangkan, model pembelajaran ini juga bisa meningkatkan kekompakan dalam kelompok dan partisipasi siswa, karena mudah diingat. Keterlibatan siswa terlihat dalam cara siswa mencoba menemukan jawaban yang cocok untuk pertanyaan. Keterlibatan siswa ini mengarahkan siswa untuk memahami lebih dari sekedar ceramah guru.

Panut, Nuraeni, & Yuliardi (2018) mengatakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dapat menarik perhatian siswa dan siswa merasa senang dalam belajar. Dikarenakan, siswa belajarnya sambil bermain, tidak merasa bosan dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Maka dari itu, model pembelajaran *make a match* cocok digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Dengan adanya media pembelajaran *flash card* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Media *flash card* ialah kartu yang memiliki dua sisi yakni sisi pertama berisi teks, gambar, atau tanda simbol dan sisi keduanya berupa definisi, keterangan gambar, atau jawaban, yang dapat membantu siswa untuk mengingatkan kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan *Flash Card* Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SD” yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus. Menurut Arikunto (dalam Suyadi, 2015, hlm. 18) 'PTK ialah penelitian yang dilakukan oleh seseorang secara individual atau kelompok dengan tujuan untuk memperbaiki permasalahan yang ada dalam suatu komunitas atau kelompok tertentu'. Desain penelitian yang dipakai yaitu model Kemmis dan Mc Teggart yang dikenal dengan nama spiral atau putaran (siklus). Dalam tiap siklusnya, terdiri empat tahap yaitu: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan ; 3) observasi; 4) refleksi. Untuk subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas II di salah satu sekolah dasar di Kota Jakarta Timur yang berjumlah 12 siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu instrument soal evaluasi/tes dengan jumlah 5 butir soal tes yang mengacu kepada indikator kemampuan pemahaman matematis menurut Skemp, yakni (1) pemahaman instrumental: hafal konsep atau prinsip tanpa kaitan dengan yang lainnya, dapat menerapkan rumus dalam perhitungan sederhana, dan mengerjakan perhitungan secara algoritmik; (2) pemahaman relasional: mengaitkan satu konsep atau prinsip dengan konsep/prinsip lainnya. Instrumen tes digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa materi perkalian dan pembagian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas II SD Nurul Yaqin yang terdiri dari dua siklus. Di mana setiap siklusnya, dilaksanakan sebanyak dua pertemuan dengan waktu 2 x 35 menit pelajaran pada setiap pertemuan. Pada setiap akhir siklus dilaksanakan evaluasi. Kegiatan ini terdiri dari kegiatan awal, inti, dan akhir.

Kegiatan awal pembelajaran diawali dengan guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengondisikan siswa agar duduk yang rapih dibangku masing-masing, dan mengajak siswa untuk berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian, guru menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya, guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk tetap semangat belajar.

Kegiatan inti, guru menyampaikan materi perkalian dan pembagian dengan menggunakan penjumlahan dan pengurangan berulang beserta contoh soal. Siswa pun mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Namun pada saat guru menyampaikan

materi, terdapat beberapa siswa yang asyik berbicara dengan teman sebangkunya. Sehingga, dapat mengganggu fokus teman lainnya yang sedang mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Kemudian guru menyiapkan *flash card* (kartu pertanyaan dan kartu jawaban) di atas meja. Lalu, guru membagi siswa ke dalam 2 kelompok. Masing-masing kelompok beranggota 6 siswa. Setiap kelompok memegang kartu pertanyaan atau kartu jawaban, guru membagikan *flash card* (kartu pertanyaan dan kartu jawaban) pada setiap kelompok. Setiap orang memegang 1 kartu. Setelah itu, guru memberikan arahan mengenai kegiatan tersebut bahwa siswa harus mencari pasangan dari kartu pertanyaan dan jawaban. Siswa pun mengikuti arahan dari guru mengenai kegiatan tersebut dan mulai mencari pasangan dari kartu pertanyaan dan jawaban. Bagi siswa yang menemukan pasangan kartunya salah, maka siswa harus mencari kembali sampai menemukan kartu yang tepat. Sedangkan, bagi siswa yang menemukan pasangan kartunya tepat dan cepat, maka akan mendapatkan *reward*. Ketika siswa sedang mencari pasangan dari kartu yang diterimanya, terdapat beberapa siswa saling berebut dan dorong untuk mencari pasangan kartu *flash card* yang tepat. Sehingga, kelas menjadi gaduh dan kurang kondusif. Selanjutnya, guru meminta perwakilan pasangan siswa maju ke depan untuk mempresentasikan hasil temuannya dan perwakilan siswa pun maju ke depan. Dilanjutnya, dengan guru memberikan lembar kerja siswa (LKS) pada setiap kelompok sebagai bentuk evaluasi pembelajaran. Pada tahap ini, terlihat masih banyak siswa yang merasa kurang percaya diri, kurang berani maju ke depan untuk mempresentasikan hasil temuannya, kurang bertanggung jawab dan bekerja sama akan tugas yang diberikan oleh guru. Tetapi hanya mengandalkan temannya saja, kemudian guru membimbing mereka untuk berani, saling bekerja sama dan membantu.

Kegiatan penutup, guru melakukan refleksi dan membuat kesimpulan dari proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan melibatkan siswa “Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini?”. Lalu, siswa pun menjawab “Hari ini kita mempelajari materi perkalian dan pembagian dengan menggunakan penjumlahan dan pengurangan berulang”. Setelah itu, guru memberikan kesempatan bagi siswa yang ingin bertanya. Pada saat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya ataupun membuat kesimpulan, ditemukan beberapa siswa saja yang aktif.

Dikarenakan, sebagian siswa masih memiliki sifat pemalu dan belum berani untuk mengajukan pertanyaan ataupun mengeluarkan pendapatnya. Kemudian, guru memberikan tindak lanjut berupa arahan atau pekerjaan rumah kepada siswa. Lalu, guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa untuk berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas.

Pada saat berdoa pun terdapat beberapa siswa yang masih bercanda ataupun berbicara dengan teman sebangkunya, sehingga berdoanya menjadi tidak khusyuk dan fokus.

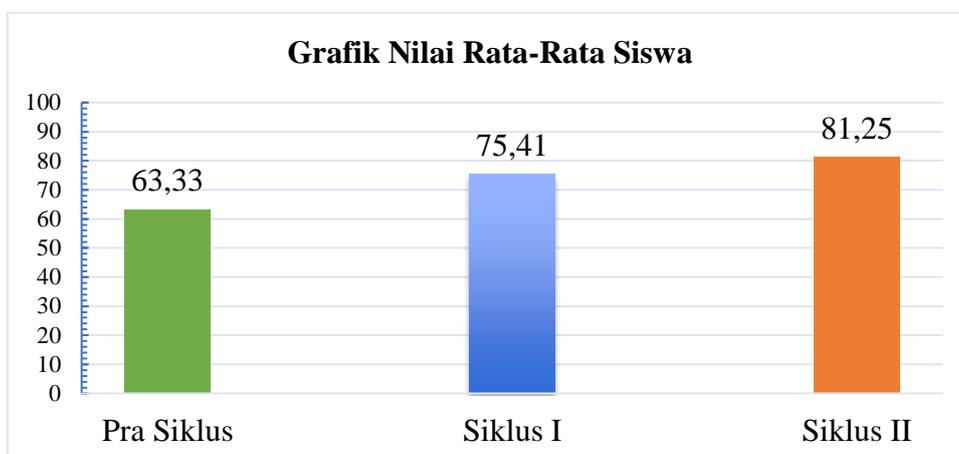
Dengan adanya temuan masalah tersebut, maka peneliti bersama guru merencanakan rancangan perbaikan sehingga pada pelaksanaan siklus I dan siklus II aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan. Siswa antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* sehingga kemampuan pemahaman matematis mengalami peningkatan setiap siklusnya. Berikut ini adalah data hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Berikut ini adalah data hasil belajar siswa pada setiap siklusnya.

Tabel 1. Perbandingan Data Hasil Tes Evaluasi Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Jumlah Nilai	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Nilai	Ket	Nilai	Ket	Nilai	Ket
	760	Belum Tuntas	905	Tuntas	975	Tuntas
<b>Rata-Rata</b>	<b>63,33</b>		<b>75,41</b>		<b>81,25</b>	
Jumlah Ketuntasan Siswa	4		10		11	
Presentase Ketuntasan Klasikal	33,33%		83,33%		91,67%	
Persentase Ketidaktuntasan Klasikal	66,67%		16,67%		8,33%	
Ketuntasan Klasikal	Sangat Kurang		Baik		Sangat baik	

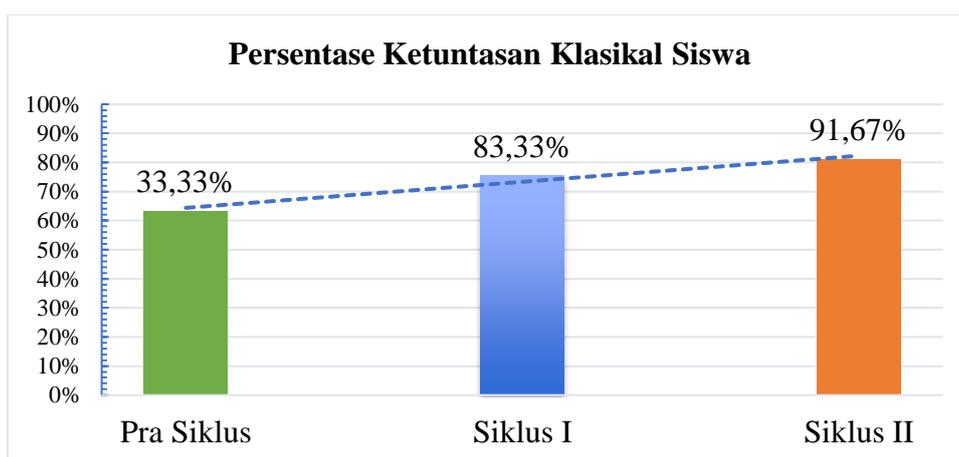
Berdasarkan Tabel 1 di atas yang berjumlah 12 siswa, diketahui bahwa pada pra siklus sebanyak 4 siswa (33,33%) dinyatakan tuntas mendapatkan nilai  $\geq 70$  atau sama dengan KKM dan 8 siswa lainnya dinyatakan belum tuntas (66,67%). Sementara, siklus I jumlah siswa yang dinyatakan tuntas, yaitu 10 siswa (83,33%) dan 2 siswa lainnya dinyatakan belum tuntas (16,67%). Sedangkan, siklus II jumlah siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 11 siswa (91,67%) dan 1 siswa lainnya dinyatakan belum tuntas (8,33%). Sehingga, terlihat bahwa persentase ketuntasan siswa mengalami peningkatan dari pra hingga siklus II. Sedangkan, nilai rata-rata siswa pada pra siklus dan siklus I mengalami peningkatan sebesar 12,08. Nilai rata-rata siswa pada pra siklus, yaitu 63,33, lalu meningkat pada siklus I menjadi 75,41. Peningkatan nilai rata-rata siswa pada siklus I dan siklus II sebesar 5,84. Nilai rata-rata siklus I, yakni 75,41 menjadi 81,25 pada siklus II. Peningkatan hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian dari sebelum tindakan sampai

siklus II mencapai 17,92. Untuk mengetahui nilai rata-rata siswa pada pra tindakan, siklus I, siklus II dapat disajikan pada grafik di bawah ini:



Gambar 1. Grafik Nilai Rata-Rata Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan yang baik. Hal ini dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata dari pra siklus yaitu 63,33 meningkat menjadi 75,41 setelah adanya tindakan pada siklus I kemudian meningkat lagi menjadi 81,25 pada siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga mengalami kenaikan dari pra siklus 33,33% naik menjadi 83,33% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 91,67% pada siklus II. Berikut ini grafik presentase ketuntasan klasikal tes evaluasi kemampuan pemahman matematis siswa kelas II pada materi perkalian dan pembagian dari tahap pra siklus hingga siklus II, sebagai berikut:

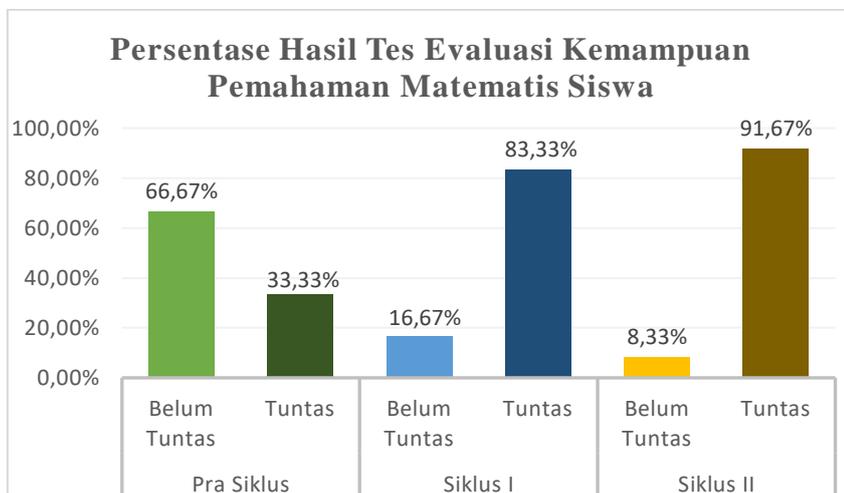


Gambar 2. Grafik Persentase Ketuntasan klasikal siswa

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas II SD Nurul Yaqin, ternyata pembelajaran matematika materi dan pembagian dengan menerapkan model

pembelajaran *make a match* berhasil dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa. Untuk mengetahui kemampuan pemahaman matematis siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II disajikan diagram sebagai berikut.



Gambar 3. Diagram Perbandingan Persentase Ketuntasan Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Persentase ketuntasan hasil tes kemampuan pemahaman matematis siswa meningkat dari 33,33% ke 83,33% dan mencapai 91,67% pada siklus II. Terlihat bahwa pada siklus II persentase ketuntasan klasikal telah mencapai indikator keberhasilan. Meningkatnya kemampuan pemahaman matematis siswa pada siklus II dipengaruhi oleh temuan masalah siklus I dan rancangan perbaikan yang dilakukan. Sebelum dilakukannya tindakan, guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi perkalian dan pembagian. Sehingga, siswa kurang terlibat langsung dalam pembelajaran dan merasa bosan. Selain hasil tes evaluasi yang meningkat, observasi aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan. Pada tahap pra siklus, siswa kurang aktif, kurang semangat dan terlihat tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya kemampuan matematis siswa. Setelah adanya refleksi dan rancangan perbaikan maka pada pelaksanaan siklus II aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan. Siswa terlihat aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Perbandingan hasil observasi aktivitas belajar siswa pada, pra siklus, siklus I dan siklus II disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2. Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Aspek Pengamatan	Siklus I		Jumlah	Siklus II		Jumlah
	Skor Pertemuan			Skor Pertemuan		
	1	2		1	2	
<b>Jumlah</b>	<b>562</b>	<b>589</b>	<b>1151</b>	<b>614</b>	<b>663</b>	<b>1277</b>
<b>Persentase</b>	<b>73,17%</b>	<b>76,69%</b>	<b>74,93%</b>	<b>74,94%</b>	<b>86,32%</b>	<b>83,13%</b>

<b>Kategori</b>	<b>Cukup</b>	<b>Baik</b>	<b>Baik</b>	<b>Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Baik</b>
-----------------	--------------	-------------	-------------	-------------	--------------------	-------------

Pada Tabel 2 terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil observasi aktivitas belajar siswa. Siklus I pertemuan 1 persentasenya mencapai 73,13% dan dikategorikan cukup. Siklus I pertemuan 2 persentasenya mencapai 76,69% dan dikategorikan baik. Sehingga, perolehan rata-rata persentase pada siklus I, yaitu 74,93% dan dikategorikan baik. Sementara, siklus II pertemuan 1 persentasenya mencapai 74,94% dan dikategorikan baik. Siklus II pertemuan 2 persentasenya mencapai 86,32% dan dikategorikan sangat baik. Sehingga perolehan rata-rata persentase pada siklus II, yakni 83,13% termasuk dalam kategori baik. Berikut diagram mengenai aktivitas siswa di setiap siklusnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, terjadi peningkatan aktivitas guru kearah yang lebih baik. Hasil observasi aktivitas guru, saat guru menjelaskan materi pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran berupa *flash card* dan belum melibatkan siswa siswa sehingga pembagian kelompok kurang menyebar. Dengan adanya temuan masalah tersebut, maka peneliti bersama guru kelas merencanakan rancangan perbaikan sehingga pada pelaksanaan siklus I dan siklus II aktivitas guru mengalami peningkatan. Perbandingan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3. Perbandingan Aktivitas Guru Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

<b>Kategori</b>	<b>Siklus I</b>		<b>Siklus II</b>	
	<b>Pertemuan 1</b>	<b>Pertemuan 2</b>	<b>Pertemuan 1</b>	<b>Pertemuan 2</b>
Persentase Aktivitas Guru	81,94%	84,72%	86,11	88,89
Rata-rata Persentase Aktivitas Guru	83,33%		87,5%	
Kategori Rata-rata Aktivitas Guru	Baik		Sangat Baik	
Keterangan	Meningkat			

Pada Tabel 3 terlihat bahwa hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan II mengalami peningkatan sebanyak 4,17%. Pada siklus I diperoleh rata-rata persentase, yaitu 83,33%, sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata persentase, yakni 87,5%.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Nurul Yaqin dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan *flash card* terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa kelas II diperoleh simpulan sebagai berikut

1. Aktivitas guru ketika menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan *flash card* dalam pembelajaran matematika mengalami peningkatan dalam tiap siklusnya, sehingga sesuai dengan apa yang diharapkan dalam penelitian. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas guru pada siklus I memperoleh persentase rata-rata sebanyak 83,33% dan dikategorikan baik. Sedangkan, pada siklus II memperoleh persentase rata-rata sebanyak 87,5% dan dikategorikan baik.
2. Aktivitas belajar siswa ketika menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan *flash card* dalam pembelajaran matematika juga ikut mengalami peningkatan dalam tiap siklusnya, sehingga sesuai dengan apa yang diharapkan dalam penelitian. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas belajar siswa pada siklus I memperoleh persentase rata-rata sebanyak 74,93% dan dikategorikan baik. Sedangkan, pada siklus II memperoleh persentase rata-rata sebanyak 83,13% dan dikategorikan baik.
3. Kemampuan pemahaman matematis siswa setelah menerapkan model pembelajaran *make match* berbantuan *flash card* juga ikut mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas dan ketuntasan belajar klasikal. Pada tindakan pra siklus perolehan nilai rata-rata kelas sebanyak 760, sehingga dinyatakan belum tuntas karena persentase ketuntasan klasikal mencapai 33,33%. Sementara, pada siklus I memperoleh nilai rata-rata kelas sebanyak 75,41 dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 83,33%. Sedangkan, pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,25 dinyatakan tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal 91,67%, sehingga dapat diartikan bahwa persentase tersebut sudah melebihi persentase indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yakni  $\geq 85\%$ .

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Gosaschi, I. M. A & I Gusti Ngurah Japa. (2020). Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. 3(2), 152-153. Doi: <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25260>
- Ivani, Virda. T. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Sekolah Dasar. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

- Nisa, S. F. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Science Technology Society* (STS) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik Sekolah Dasar. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Nurhikmah, E. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Accelerated Learning Tipe Message* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Sekolah Dasar. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Setyorini, T. (2019). Keefektifan Model *Make a Match* Berbantuan *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Dewi Sartika Kabupaten Blora. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Sulistyowati, Tri. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(7), 2976-2987.
- Suharyanti, Y. (2021). *Cooperative Learning Tipe Make a Match* pada Pembelajaran IPS di SD. Yogyakarta; Pustaka Egaliter.
- Wakhidin, A. (2020). *Perpaduan Model Pembelajaran Make a Match dengan Quiz-Quiz Trade*. Indramayu; Penerbit Adab.