

# PENGUNAAN MODEL *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA *MAGIC BALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD

Asri Putri Anugraini<sup>1</sup>, Rina Wijayanti<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Eksakta dan Keolahragaan, Universitas Insan Budi Utomo

[asriputrianugraini89@gmail.com](mailto:asriputrianugraini89@gmail.com), [rinawijayanti@uibu.ac.id](mailto:rinawijayanti@uibu.ac.id)\*

Info Artikel	Abstrak
<p><i>Sejarah Artikel:</i> Diterima (Mei) (2025)</p> <p>Disetujui (Juni) (2025)</p> <p>Dipublikasikan (Juni) (2025)</p> <hr style="width: 100%;"/> <p><b>Keywords:</b> <i>Model Make A Match, Media Magic Ball, Hasil Belajar</i></p>	<p><i>Matematika merupakan bidang yang mendasari kemajuan teknologi dan sangat penting dalam berbagai disiplin ilmu karena membantu meningkatkan daya pikir manusia dengan menggunakan benda nyata. Tujuan penelitian mengubah pola belajar yang lebih menarik dengan pembelajaran menggunakan Make A Match dengan media Magic Ball. Pemberian model pembelajaran diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Saat obesrvasi peneliti melihat ada temuan ketika siswa belajar dengan guru kelasnya temuan tersebut guru masih menggunakan pembelajaran ceramah, kurang punya inisiatif menggunakan model pembelajaran yang efektif dan alat peraganya pun hanya minim sekali, dikelas siswa kurang memperhatikan guru, siswa sering menyebutkan bahwa matematika itu sulit, membingungkan karena pembelajaran dikelas berpusat pada guru saja peneliti memutuskan menggunakan model Make A Match dengan media Magic Ball solusinya. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas dengan subjeknya siswa kelas V SD. Nilai rata-rata 68,8 dan ketuntasan 48% menunjukkan bahwa hasil belajar belum mencapai ketuntasan. Hasil belajar siswa dalam siklus I mencapai rata-rata 73,5 dan ketuntasan 68%, siklus II mencapai rata-rata 87,6 dan ketuntasan 80%. Pada tiap siklus pembelajaran mengalami kenaikan, siklus kedua menjadi lebih baik berkat penerapan model pembelajaran Make A Match media Magic Ball. Model ini memungkinkan siswa melakukan aktivitas yang lebih baik dengan mencari pasangan sambil belajar tentang ide atau topik dalam suasana yang menyenangkan..</i></p> <hr style="width: 100%;"/> <p><b>Abstract</b></p> <p><i>Mathematics is a field that underlies technological progress and is very important in various disciplines because it helps improve human thinking power by using real objects. The purpose of the study was to change the learning pattern to be more interesting by learning using Make A Match with Magic Ball media. The provision of learning models is expected to improve student learning outcomes. During the observation, the researcher saw findings when students studied with their class teacher,</i></p>

---

*the findings were that the teacher still used lecture learning, lacked initiative in using effective learning models and the teaching aids were also very minimal, in class students paid less attention to the teacher, students often said that mathematics was difficult, confusing because learning in class was centered on the teacher only, the researcher decided to use the Make A Match model with Magic Ball media as the solution. This study was conducted using the classroom action research method with the subjects being grade V elementary school students. The average value of 68.8 and completeness of 48% indicated that learning outcomes had not reached completeness. Student learning outcomes in cycle I reached an average of 73.5 and completeness of 68%, cycle II reached an average of 87.6 and completeness of 80%. In each learning cycle there is an increase, the second cycle is better thanks to the implementation of the Make A Match learning model with Magic Ball media. This model allows students to do better activities by finding partners while learning about ideas or topics in a fun*

---

## **Pendahuluan**

Belajar mengajar adalah komponen penting dalam dunia pendidikan, yang dituntut kreatif, aktif, dan inovatif dalam menciptakan suasana pembelajaran di kelas, yang menyenangkan keaktifan peserta didik. Mata pelajaran Matematika dianggap sukar oleh sebagian besar peserta didik, membutuhkan penguasaan peserta didik, mendasari angka, simbol dan operasi bilangan, berperan penting dalam menentukan Kelulusan pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Menurut Khairunnisa dkk. (2022:1166), matematika adalah bidang yang mendasari kemajuan teknologi dan memiliki peran penting dalam berbagai disiplin ilmu untuk meningkatkan daya pikir manusia yang diperoleh dari pengalaman dan menggunakan benda-benda nyata. Menurut Avisca (2018:2), matematika adalah bidang ilmu yang menyelidiki ide, aturan, dan hubungan dengan menggabungkan konsep dan pola yang abstrak untuk mencapai kesimpulan (Mini dkk, 2020).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat proses Pembelajaran Matematika di Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 2 Kepanjen 12 Maret 2022 ditemukan pembelajaran matematika menggunakan ceramah (*Teacher Center*), media gambar dibuku paket dan Lembar Kerja Siswa. Sehingga terkesan kurang menarik dan kurang aktif bagi siswa dan guru kurang berinovasi dalam pembelajaran siswa hanya selama kegiatan pembelajaran hanya mendengar penjelasan dan mengerjakan tugas, Dari hasil

studi pendahuluan diketahui kurang cocoknya model pembelajaran *teacher center* yang dilakukan oleh guru. Hasil tes ulangan harian kelas 5 SD Negeri 2 Kepanjen dari 25 peserta didik, hanya terdapat 32% (8 peserta didik) yang sudah mencapai KKM Individu (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 68% atau sebanyak 17 siswa tidak sesuai dengan apa yang diharapkan karena masih dibawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) individu yaitu 75 dan KKM Klasikal 75.

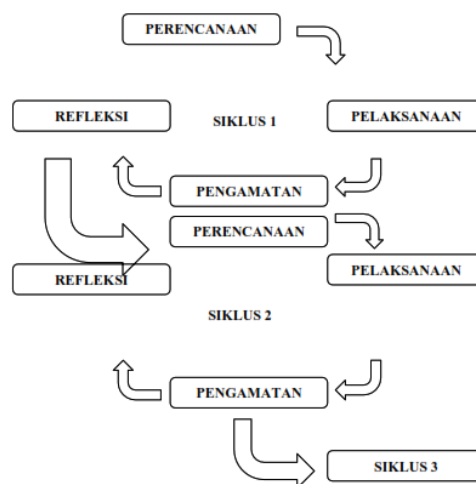
Suprpta (2020: 242) berpendapat bahwa model pembelajaran "*Make A Match*" digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik, yang dilakukan dengan cara mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban dari materi pembelajaran yang sudah diajarkan. Sedangkan Avisca (2017:58) menyatakan bahwa sebuah model pembelajaran berkelompok yang menggunakan permainan pasangan kartu untuk membentuk konsep-konsep belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan bagian penting untuk kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai alat untuk membangun pemahaman materi pembelajaran. Media pembelajaran, dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan informasi tentang materi pembelajaran (Mawardi dkk,2019). Namun, menurut Avisca (2018:11), karakteristik umum media pembelajaran adalah dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati melalui panca indra. Sebuah kesimpulan dari pernyataan sebelumnya. Media pembelajaran juga bagian yang diraba, dilihat, didengar, dan diamati menggunakan panca indera sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran dalam suasana yang kondusif, efisien, dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk membuat siswa lebih kreatif, mandiri, dan efektif di kelas, guru harus menggunakan media pembelajaran. Avisca (2012:132) mengatakan bahwa bola magis adalah alat pendidikan yang menggunakan bola warna-warni dan kertas soal dan jawaban. Permainan *Magic Ball* adalah permainan di mana kelompok bermain satu sama lain dengan pertanyaan dan jawaban. Membuat siswa lebih aktif akan dicapai dengan mencari bola soal dan bola jawaban yang telah diletakkan di berbagai tempat di lingkungan sekolah. Apabila kelompok tidak dapat menemukan pasangan bola soal dengan bola jawaban tepat waktu, kelompok akan diberi hukuman untuk menjawab bersama kelompoknya. Kelompok yang dapat menemukan pasangan bola soal dan bola jawaban tepat waktu akan mendapatkan hadiah. Membantu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan di mana siswa berpartisipasi secara aktif. Dengan demikian,

penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul " Penggunaan Model *Make A Match* dengan Media *Magic Ball* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD " menjadi minat peneliti. Membuat siswa lebih aktif dengan bola jawaban yang ditempatkan di tempat tertentu di lingkungan sekolah.

**Metode Penelitian**

Peneliti akan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Suyadi (2017:70), jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK berarti pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja muncul dan terjadi secara bersamaan di kelas. Dalam penelitian tindakan kelas, sistem cara kerja, prosedur, isi, dan situasi pembelajaran akan diperbaiki. Kolaborasi antara guru, kepala sekolah, dan peserta didik sangat penting untuk mencapai tujuan penelitian pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Ini dilakukan untuk membuat penilaian pelaksanaan tindakan lebih objektif. Tujuan dari PTK adalah untuk memperbaiki lingkungan atau lembaga tempat praktik dilakukan (Suyadi, 2017:70).



**Gambar 1. Alur Pelaksanaan Tindakan Kelas**

Penelitian ini akan dilakukan dengan dua siklus menggunakan model yang dikembangkan oleh Khairunnisa dari C. Kemmis dan MC. Taggart (2022:77), di mana masing-masing siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum penelitian dimulai, perencanaan tentang apa yang ingin dilakukan dan apa yang diperlukan untuk kegiatan pembelajaran akan dibuat dalam dua siklus. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran di siklus 1 melalui refleksi dan melihat hasil

refleksinya, kita dapat mengetahui kekurangannya. Kemudian kita melakukan perbaikan di siklus 2, dengan langkah-langkah pelaksanaannya sama.

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2022-2023 lokasi di SD Negeri 2 Kedungpedaringan. Subjek penelitian ini kelas V berjumlah 25 siswa. Karena sebagian orangtua siswa adalah seorang buruh sehingga kurang memperhatikan perkembangan dalam belajar anaknya Sehingga siswa hanya mendapatkan ilmu untuk belajar dari sekolah saja.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan tes dan non tes. Tes digunakan sebagai teknik penilaian oleh guru berupa tes tertulis pilihan ganda dan isian singkat. tes ini sebagai alat ukur untuk penilaian hasil belajar siswa (Tarigan,2016). Dengan pemberian tes siswa akan mengukur pemahaman, kemampuan, ketrampilan siswa secara mandiri. Teknik non tes ini diberikan kepada siswa melalui pengamatan dari segi keaktifan, ketertarikan pada model pembelajaran dan media (Mulidta,2018). Untuk penilaian hasil belajar peneliti menggunakan rumus :

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:  
 $M_x$  : rerata  
 $\sum x$  : jumlah total nilai siswa  
 $N$  : jumlah siswa

Ketuntasan belajar siswa dapat dicari dengan rumus sebagai berikut.

$$\frac{\sum \text{jumlah siswa yang tuntas}}{\sum \text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Data Kuantitatif evaluasi peserta didik diberikan dengan perolehan hasil belajar siswa dengan kriteria ketuntasan individu maupun klasikal sebagaimana ditunjukkan dalam table berikut :

**Tabel 1 .Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa**

Kriteria ketuntasan		Kriteria
Klasikal	Individual	
≥ 70%	≥ 70	Tuntas
<70%	< 70	Tidak tuntas

Data kualitatif diperoleh dari pengamatan dan pencatatan sebagai aktivitas siswa mengikuti pembelajaran model *Make A Match*

$$\text{Skor} = \frac{\text{Nilai perolehan} \times 100}{\text{Nilai maksimal}}$$

(Arifin,2020)

### **Hasil Penelitian**

Penelitian menggunakan model *Make A Match* dengan media *Magic Ball* ini diawali dengan tindakan prasiklus. Kegiatan prasiklu dimulai dari tahap perencanaan menyusun RPP beserta perangkatnya, lembar observasi, tindakan prasiklus menjelaskan tentang materi bangun ruang dengan pembahasan menentukan volume bangun ruang dengan satuan volume (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga. Kegiatan pembelajaran terdiri atas 3 tahapan yaitu kegiatan awal, inti dan akhir. Pengamat melakukan pengamatan selama pembelajaran pra-siklus. Dengan memberi tanda check list (√) pada lembar observasi yang telah disediakan, penonton dapat melacak proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Dalam lembar observasi ini, model pembelajaran *Make A Match* dengan media *Magic Ball* digunakan untuk melakukan observasi tindakan antara guru dan siswa. Lembar observasi ini berisi pernyataan untuk mengamati bagaimana guru mengelola pembelajaran dan bagaimana siswa menanggapi pelajaran. Hasil observasi membantu kita mengetahui kekurangan dan kelebihan selama pembelajaran berlangsung.

Hasil ketuntasan pada prasiklus pembelajaran dengan model *Make A Match* menunjukkan bahwa 13 siswa atau 59% tidak tuntas, dan 12 siswa atau 41% lainnya telah mencapai ketuntasan. Terdapat temuan pada tindakan prasiklus bahwa guru menyajikan materi secara teoritis yang menyebabkan siswa kesulitan karena tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Padahal siswa akan mudah memahami jika materi matematika dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik apalagi disajikan dengan benda konkret. Kegiatan prasiklus peserta didik hanya memperoleh informasi tentang materi melalui ceramah guru dan hasil membaca buku teks; mereka tidak terlibat langsung dalam pembelajaran. Mereka hanya menghafal apa yang ada dalam buku teks. Hasil kegiatan prasiklus disajikan dalam bentuk grafik pada gambar dibawah ini. Hasil Belajar siswa di prasiklus ini deskripsi nilai dapat disajikan melalui tabel dibawah ini

**Tabel 2. Hasil belajar siswa dengan model *Make A Match Media Magic Ball* siklus I**

No	Kategori	Frekuensi Peserta didik	Presentase%
1	Tuntas	12	48
2	Tidak Tuntas	13	52
Jumlah		25	100%

**Tabel 3. Deskripsi nilai minimum, nilai maksimum nilai rata-rata siklus I**

Deskripsi	Nilai
Nilai minimum	60
Nilai maksimum	80
Nilai rata rata	68,8

Siklus I sama dengan prasiklus dengan 3 tahapan kegiatan awal, inti dan akhir. Pada siklus ini membahas materi tentang volume bangun runang dengan menggunakan satuan volume dari kubus satuan serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga. disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dilengkapi dengan alatnya. Selain itu, peneliti juga bertanggung jawab untuk menyusun RPP, mengembangkan alat, yaitu lembar observasi, untuk mengevaluasi tindakan pembelajaran. Ini dilakukan melalui model pembelajaran *Make A Match* yang dibantu media *Magic Ball* oleh guru, dan lembar observasi digunakan untuk mengukur seberapa baik respon peserta didik terhadap pembelajaran.

Hasil belajar yang diperoleh dari tindakan siklus I melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match Media Magic Ball*.

**Tabel 4. Hasil belajar siswa dengan model *Make A Match Media Magic Ball* siklus I**

No	Kategori	Frekuensi Peserta didik	Presentase%
1	Tuntas	15	60
2	Tidak Tuntas	10	40
Jumlah		25	100%

Berdasarkan gambar 2 diagram lingkaran hasil belajar peserta didik kelas 5 SD Negeri 2 Kapanjen Semester II tahun pelajaran 2022/2023 siklus I, tingkat persentase

ketuntasan pada kriteria tidak tuntas 40% dan 60% mencapai kriteria tuntas. Hasil belajar untuk siklus I dapat mencapai

**Tabel 5. Deskripsi nilai minimum, nilai maksimum nilai rata-rata siklus I**

Deskripsi	Nilai
Nilai minimum	65
Nilai maksimum	100
Nilai rata rata	73,5

Berdasarkan hasil belajar yang dicapai kelas V SD Negeri 2 Kedungpedaringan pada siklus I dengan menggunakan model *Make A Match* media *Magic Ball* meningkat menjadi 65. Dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya, yang masih bergantung pada guru dan tidak menggunakan desain pembelajaran khusus, nilai maksimum meningkat menjadi 100, dan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 73,5, yang sebelumnya hanya mencapai 68,8. Nilai-nilai ini menunjukkan peningkatan yang signifikan. Artinya, hasil belajar peserta didik telah meningkat sebesar 24% pada pembelajaran siklus pertama, yang merupakan peningkatan yang signifikan atau signifikan.

Berdasarkan observasi peneliti, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam siklus pertama mengalami perubahan.tidak terlalu jelas. Selain itu, siklus I memiliki kesalahan. Untuk memperbaikinya, peneliti harus membuat perbaikan pada siklus kedua, yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya, agar siklus II tidak mengulang kesalahan yang sama yang terjadi pada siklus I. Setelah diberi waktu untuk bertanya, beberapa peserta didik belum aktif dalam proses pembelajaran karena masih ada yang kurang memahami sintaks model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Magic Ball*. Sebagian besar peserta didik belum aktif dalam proses pembelajaran karena masih ada yang kurang memahami sintaks model pembelajaran. Ketika guru mengajar dalam kegiatan pembelajaran tidak sesuai dengan RPP yang dirancang sebelumnya, alokasi waktu kurang sesuai dengan yang direncanakan. Ketika diberi waktu untuk bertanya, tidak semua siswa aktif bertanya tentang pelajaran yang kurang dipahami. Ini terlihat ketika hasil observasi dikoreksi, masih banyak siswa yang belum menyelesaikan nilainya.

Siklus II Perencanaan dan pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus 2 didasarkan pada hasil refleksi dari siklus 1, yang mencakup kelemahan dan keuntungan yang terjadi. Rencana yang dibuat untuk siklus 2 adalah sama dengan yang dibuat untuk

siklus 1, hanya dengan beberapa perubahan pada media pembelajaran dan cara memainkan yang lebih menarik. Kompetensi dasar yang diberikan membedakan mereka satu sama lain. Hasil belajar pada siklus 2 diperoleh dari tes formatif, pengukuran sikap dan keterampilan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* media *Magic Ball*.

**Tabel 6. Hasil belajar siswa dengan model *Make A Match* Media *Magic Ball* pada siklus II**

No	Kategori	Frekuensi Peserta didik	Presentase%
1	Tuntas	20	80
2	Tidak Tuntas	5	20
Jumlah		25	100%

Hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan dari sebelumnya, yaitu 6 peserta didik, menjadi 20 peserta didik yang mencapai kriteria tuntas, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 4.5. 80% peserta didik tuntas mencapai nilai belajar setidaknya  $\geq 75$  dari kriteria. Peningkatan hasil belajar ini signifikan karena tindakan belajar yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dengan bantuan media *Magic Ball* membuat siswa terlibat langsung dalam proses belajar. Adapun deskripsi belajar siklus II secara rinci disajikan dalam tabel 7.

**Tabel 7. Deskripsi nilai minimum, nilai maksimum nilai rata-rata siklus II**

Deskripsi	Nilai
Nilai minimum	68
Nilai maksimum	90
Nilai rata rata	87,5

Menggunakan model pembelajaran *Make A Match* Media *Magic Ball* di siklus II, peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kedungpedaringan mencapai nilai minimum sebesar 68, nilai maksimum sebesar 90, dan nilai rata-rata kelas sebesar 87,6. Perolehan ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran siklus 1. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat pada nilai minimum dan maksimum. Semua siswa terlibat langsung dalam proses belajar. Karena mereka sudah

memahami materi dan sintaks model pembelajaran *Make A Match*, peserta didik lebih aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru.

Seperti yang ditunjukkan oleh aktivitas guru, mereka telah menyelesaikan kegiatan pembelajaran secara keseluruhan sesuai dengan RPP. Selain itu, dengan bantuan media dari Model Pembelajaran *Make A Match*, guru telah mencapai hasil yang baik. Guru nampaknya tegas dalam mengingat fakta bahwa empat siswa masih membuat keributan di kelas. Guru telah melakukan kegiatan menggunakan model pembelajaran *Make A Match Media Magic Ball* pada kegiatan awal, inti, dan akhir. Ini dilakukan pada kelas satu dan dua.

**Tabel 8 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, Siklus II**

No	Pembelajaran	Tidak Tuntas	Tuntas
1	Pras Siklus	13 siswa (52%)	12 siswa (48%)
2	Siklus I	10 siswa (40%)	15 siswa (60%)
3	Siklus II	5 siswa (20%)	20 siswa (80%)

**Tabel 9. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, Siklus II**

No	Hasil Belajar	Pra Siklus	Siklus I	Sikluls II
1	Nilai tertinggi	80	65	68
2	Nilai terendah	60	100	90
3	Nilai rata-rata	68,8	73,5	87,5
4	Kenaikan		24%	29%
5	Tuntas	12 siswa (48%)	15 siswa (60%)	20 siswa (80%)

### Pembahasan

Hasil belajar pada pra-siklus penelitian PTK ini diukur. Nilai rata-rata 68,8 dan ketuntasan 48% menunjukkan bahwa hasil belajar belum mencapai ketuntasan. Pembelajaran yang diterapkan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dengan

media *Magic Ball* menunjukkan peningkatan untuk mencapai ketuntasan. Hasil belajar siswa dalam siklus I mencapai rata-rata 73,5 dan ketuntasan 68%, sedangkan siklus II mencapai rata-rata 87,6 dan ketuntasan 80%. Menurut Avisca (2017:58), kelebihan *Make A Match* adalah siswa dapat memahami konsep dalam lingkungan kelas yang menyenangkan, menarik perhatian siswa untuk belajar, mendorong kerja sama antar siswa, dan dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar mereka.

Fuad (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran ini memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif, yang dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Menurut Juliani dkk (2021), tipe *Make A Match* adalah model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk memahami materi pelajaran dengan mencari jawaban dari pertanyaan melalui permainan mencari pasangan di mana bola berisi kartu soal atau jawaban yang harus dijawab dalam waktu tertentu. Pembelajaran siklus kedua menjadi lebih baik berkat penerapan model pembelajaran *Make A Match* media *Magic Ball*. Model ini memungkinkan siswa melakukan aktivitas yang lebih baik dengan mencari pasangan sambil belajar tentang ide atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Beberapa siswa masih belum memahami sintaks model, aktivitas siswa di Siklus I kurang aktif. Pembelajaran *Make A Match* Media *Magic Ball*. Peserta didik belum sepenuhnya terlibat dalam pembelajaran karena masih ada yang belum memahami sintaks model pembelajaran. Ketika diberi waktu untuk bertanya, tidak semua peserta didik aktif bertanya tentang pelajaran yang kurang dipahami. Ini terlihat ketika hasil observasi dikoreksi, masih banyak yang belum memahami nilainya. Dalam Siklus II pembelajaran, peserta didik lebih aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan guru karena mereka sudah memahami materi dan sintaks model *Make A Match*.

Aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran Siklus 1 tidak sesuai dengan RPP yang direncanakan sebelumnya. Akibatnya, alokasi waktu yang direncanakan tidak sesuai dengan yang direncanakan. Tidak semua orang secara aktif bertanya tentang pelajaran yang kurang dipahami; ini ditunjukkan oleh koreksi hasil observasi yang dilakukan pada banyak orang yang belum menyelesaikan nilainya. Seperti yang ditunjukkan oleh aktivitas guru di Siklus II, guru telah menyelesaikan kegiatan pembelajaran secara keseluruhan sesuai dengan RPP. Selain itu, kinerja guru dalam menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Media *Magic Ball* cukup baik. Guru

nampaknya tegas dalam mengingat fakta bahwa empat siswa masih membuat keributan di kelas. Guru telah melakukan kegiatan dengan model pembelajaran Make A Match Media Magic Ball pada kegiatan awal, inti, dan akhir. Ini dilakukan pada jam pertama dan kedua.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan metode PTK, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Make A Match yang digunakan oleh MagicBall pada peserta didik Kelas 5 di SD Negeri 2 Kedungpedaringan meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Penelitian ini membuktikan bahwa 94% peserta didik dengan hasil belajar lebih dari 70 (KKM) telah meningkat. Studi ini dilakukan dalam dua siklus; siklus pertama tidak memenuhi tujuan, jadi siklus kedua dilanjutkan. Berdasarkan hasil penelitian, tampak bahwa ketuntasan belajar matematika pada siklus pertama mencapai 65%, atau 15 peserta didik, dan ketuntasan belajar matematika pada siklus kedua mencapai 94%, atau 20 peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil karena memenuhi kriteria yang ditetapkan, yaitu setidaknya 70% dari seluruh peserta didik mencapai kesuksesan dalam pelajaran matematika.

Saran untuk guru kegiatan pembelajaran dikelas, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan mengajar mereka dengan menggunakan berbagai model pembelajaran, termasuk model pembelajaran Make A Match yang dibantu media Magic Ball. Hal ini sangat penting karena dengan model pembelajaran yang berkualitas dapat menghasilkan anak didik yang aktif dan berprestasi.

### **Daftar Pustaka**

- Arifin, Z. (2020). Metodologi penelitian pendidikan. *Jurnal Al-Hikmah*, 1(1).
- Avisca, K. C. W., Mawardi, M., & Astuti, S. 2018. Peningkatan Critical Thinking Dan Collaborative Skill Matematika Melalui Model Group Investigation Berbantuan Magic Ball. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*. 2 (2). 129 -138
- Fuad, Z. (2018). Penggunaan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 46-59.
- Juliani, A., Mustadi, A., & Lisnawati, I. (2021). "Make A Match Model" for Improving the Understanding of Concepts and Student Learning Results. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 3(1), 48-56.
- Khairunnisa, Salma Ari. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Treffinger Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*. 3 (1). 1166-1180.

- Maulidta, H., & Sukartiningsih, W. (2018). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash untuk pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas III Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Mawardi, M., Wardani, N. S., Hardini, A. T. A., & Kristin, F. (2019). Model desain pembelajaran tematik terpadu kontekstual untuk meningkatkan kebermaknaan belajar siswa SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 48-61.
- Mini, Siti Jumrotul dkk. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar. *Ibtidai : Jurnal Kependidikan Dasar*.7(1).73-88.
- Suprpta, Dewa Nyoman. 2020. Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Peserta didik. *Journal Of Education Action Research*, 4(2).240 246.
- Suyadi. 2017. Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Strategi Cooperative Learning Teknik Jigsaw Peserta didik Kelas XI IPS SMA Negeri1 Tawangsari Semester 1 Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Edunomika*.1(2). 67-70.
- Tarigan, Daitin. 2016. Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta didik dengan Menggunakan Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 060687 Sawit Seberang. *Jurnal Kreano*. 5 (1).56-62.