

## Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Pakapin untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar

Muhammad Miftahudin Afif <sup>1\*</sup>, Imaniar Purbasari <sup>2</sup>, Jamaluddin Kamal <sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> PPG PGSD FKIP, Universitas Muria Kudus, Jl. Lingkar Utara, Gondangmanis, Bae, Kudus 59327, Indonesia

<sup>3</sup> SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus, Mlatinorowito Gg. 10, Kudus 59319, Indonesia

Email: <sup>1</sup> [miftahudinafif29@gmail.com](mailto:miftahudinafif29@gmail.com), <sup>2</sup> [imaniar.purbasari@umk.ac.id](mailto:imaniar.purbasari@umk.ac.id), <sup>3</sup> [jamaluddinkamal@sdbmbwkudus.sch.id](mailto:jamaluddinkamal@sdbmbwkudus.sch.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep geometri peserta didik kelas 2 Sekolah Dasar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media Papan Kantong Pintar (PaKaPin). Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya pemahaman konsep geometri peserta didik, khususnya pada materi bangun datar dan bangun ruang. Kesulitan yang dialami peserta didik terdapat pada memahami konsep geometri seperti memahami ciri-ciri atau sifat dari berbagai bangun datar dan bangun ruang, hingga membedakan jumlah titik sudut, sisi, ataupun rusuk pada macam-macam bangun geometri hingga kurangnya media pembelajaran konkret. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral dari Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman konsep geometri, dengan ketuntasan belajar meningkat dari 13% (pra-siklus) menjadi 52% pada siklus I, dan mencapai 87% pada siklus II. Rata-rata nilai juga meningkat dari 60,43 menjadi 79,39 hingga 86,48. Penerapan model *Make A Match* dan media PaKaPin terbukti meningkatkan pemahaman konsep geometri peserta didik kelas 2 serta menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, kombinasi metode ini dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Make A Match*, PaKaPin, Geometri, Pemahaman Konsep, Kelas 2 Sekolah Dasar

### Sitasi:

Afif, M. M., Purbasari, I., & Kamal, J. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Pakapin untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar. *Journal of Science and Education Research*, 4(2), 14–20. <https://doi.org/10.62759/jsjer.v4i2.204>

## Pendahuluan

Matematika merupakan ilmu yang selalu diperlukan di manapun dan kapanpun. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika matematika dianggap sebagai mata pelajaran penting di setiap jenjang pendidikan, termasuk di sekolah dasar, karena kemampuan berpikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan berbagai permasalahan sehari-hari dapat dilatih melalui mata pelajaran ini (Marliani, 2021). Pembelajaran matematika perlu dilakukan secara bertahap dan berurutan, sehingga memungkinkan peserta didik membangun pemahaman terhadap konsep-konsep baru dalam matematika (Ginjar, 2019).

Pemahaman konsep sendiri merujuk pada kemampuan berpikir peserta didik yang tercermin dalam kemampuannya mengungkapkan kembali suatu konsep, baik secara lisan maupun dalam bentuk lain, mengelompokkan berbagai objek, membedakan antara dengan contoh maupun yang bukan merupakan contoh, serta merepresentasikan suatu konsep dalam bentuk matematis (Mawaddah & Maryanti, 2016). Sedangkan, pemahaman konsep matematis merupakan salah satu kecakapan matematika yang meliputi kemampuan untuk menunjukkan penguasaan atas materi yang dipelajari, menguraikan hubungan antara berbagai konsep, serta menggunakan konsep atau algoritma secara tepat, efisien, dan fleksibel dalam menyelesaikan suatu permasalahan (Yani et al., 2022). Ketika pemahaman konsep peserta didik rendah, hal ini dapat menyebabkan mereka memberikan jawaban yang tidak konsisten meskipun menghadapi pertanyaan yang sama (Radiusman, 2020).

### Article Info

Received: 10 Mei 2025

Accepted: 20 Mei 2025



Journal of Science and Education Research is licensed under a Creative Commons Attribution - Share Alike 4.0 International License.

Berdasarkan hasil observasi di kelas 2 SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus, masih terdapat kesenjangan antara kondisi ideal dan realita yang terjadi dalam proses pembelajaran. Meski pembelajaran telah mengikuti Kurikulum Merdeka dengan pendekatan eksplanasi, praktik, tanya jawab, dan diskusi, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi abstrak elemen geometri seperti bangun datar dan bangun ruang. Kesulitan yang dialami peserta didik terdapat pada memahami konsep geometri seperti memahami ciri-ciri atau sifat dari berbagai bangun datar dan bangun ruang, hingga membedakan jumlah titik sudut, sisi, ataupun rusuk pada macam-macam bangun geometri. Pembelajaran yang seharusnya mampu menstimulasi daya pikir dan imajinasi peserta didik justru belum sepenuhnya mencapai hasil yang diharapkan. Hal ini mempengaruhi pada pemahaman konsep yang cenderung rendah dari peserta didik.

Salah satu penyebab rendahnya pemahaman konsep adalah kurangnya penggunaan model pembelajaran kooperatif yang menekankan peserta didik ikut terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pedagogis di mana peserta didik berperan aktif sebagai pembangun pengetahuan dalam proses belajar, bukan hanya sekadar penerima pasif dari pengetahuan yang diberikan (Agwu & Nmadu, 2023). Salah satu model pembelajaran turunan yang termasuk kooperatif adalah tipe *Make A Match*. Model *Make A Match* yang dirancang untuk meningkatkan interaksi antar peserta didik serta memperkuat pemahaman konsep melalui aktivitas mencocokkan kartu soal dan jawaban belum dimanfaatkan secara maksimal. Padahal model ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kerja sama peserta didik saat belajar. Di sisi lain, media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh media digital seperti video YouTube, PowerPoint, dan Quizizz. Meskipun menarik, media tersebut belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan peserta didik dalam memahami konsep secara konkret.

Hambatan lain yang ditemukan di lapangan adalah kurangnya media pembelajaran konkret yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi. Peserta didik pada usia sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata atau visual yang bisa diraba dan dimainkan. Ketika peserta didik hanya disuguhkan media visual digital, pengalaman belajarnya menjadi kurang menyeluruh dan cepat membuat mereka kehilangan fokus. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Berbagai hasil penelitian sebelumnya membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga model ini dapat diterapkan sebagai solusi untuk mengatasi hambatan yang ada. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan pendekatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mencari pasangan jawaban dari pertanyaan konsep dengan cara bermain mencocokkan kartu (Komalasari, 2017). Model ini menumbuhkan interaksi aktif serta kerja sama antarsiswa melalui aktivitas mencocokkan pasangan kartu soal dan jawaban. Menurut Novelza & Handican (2023), pemanfaatan media pembelajaran yang menarik mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Model ini sangat efektif jika digabungkan dengan media konkret, karena dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih seru dan penuh makna bagi peserta didik di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kajian dan fenomena yang terjadi di kelas, alternatif solusi yang ditawarkan adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media Papan Kantong Pintar (PaKaPin) dalam proses pembelajaran geometri materi bangun datar dan bangun ruang. Melalui metode ini, peserta didik tidak hanya terlibat secara kognitif dalam memahami materi, tetapi juga secara afektif dan psikomotorik melalui aktivitas mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban secara langsung ke papan kantong pintar. PaKaPin dirancang menyerupai papan dua dimensi berbahan styrofoam dan dihias warna-warni, berisi kantong tempat kartu misteri yang berisi soal dan jawaban. Media ini tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mengajak peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* memiliki keunggulan dalam membangun atmosfer pembelajaran yang dinamis, aktif, dan menggembirakan, meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik hingga mencapai standar ketuntasan, serta membangun suasana penuh keceriaan selama proses pembelajaran berlangsung (Putri & Tirtoni, 2021). Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui perpaduan kompetisi dan kolaborasi, serta mendukung pembelajaran sesuai gaya belajar peserta didik. Media PaKaPin membantu menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman konkret, sehingga mempermudah pemahaman geometri bagi peserta didik. Diharapkan

terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep geometri bangun datar dan bangun ruang pada peserta didik kelas 2.

Keandalan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan PaKaPin didukung oleh beberapa teori dan hasil penelitian sebelumnya. Media PaKaPin, yang merupakan singkatan dari Papan Kantong Pintar, adalah salah satu jenis media pembelajaran tematik berbentuk visual berupa papan yang dilengkapi dengan kantong-kantong (Sholeh et al., 2022). Desain menarik media PaKaPin mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik, sekaligus mempercepat pemahaman konsep dari suatu materi. Penelitian Andi Makkasau dkk. (2022) juga menunjukkan bahwa media konkret seperti PaKaPin terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan membantu peserta didik membangun koneksi antara konsep dan pengalaman nyata. Sementara itu, penelitian Astuti (2021) yang mengembangkan PaKaPin bertema Doraemon menunjukkan bahwa media ini valid dan layak digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran untuk memahami konsep materi pembelajaran.

Media konkret seperti PaKaPin bersifat visual dan manipulatif, sehingga mendukung pembelajaran aktif dan interaktif sesuai dengan pendekatan konstruktivistik. Kombinasi PaKaPin dengan model *Make A Match* menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman konsep geometri pada peserta didik. Selain ringan dan mudah dimodifikasi, PaKaPin juga mendorong guru untuk lebih kreatif dan mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, fleksibel, serta berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran dan media tersebut dalam meningkatkan pemahaman konsep geometri terutama pada materi bangun datar maupun bangun ruang pada peserta didik kelas 2. Penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan pada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

## Metode

Penelitian ini menerapkan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan mengacu pada model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (1988). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 2 SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kudus yang berjumlah 23 anak pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari hingga bulan Maret sebanyak dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahap perencanaan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di lokasi penelitian serta menyusun alat ukur yang digunakan untuk menilai proses pembelajaran dan tingkat pemahaman konsep geometri peserta didik. Selama tahap pelaksanaan, peneliti menjalankan peran sebagai pendidik yang menyampaikan materi dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dengan bantuan media PaKaPin. Tahap pengamatan bertujuan untuk memantau jalannya proses pembelajaran selama tindakan berlangsung guna mengumpulkan data yang relevan terkait penerapan model *Make A Match* dan media PaKaPin. Sementara itu, refleksi digunakan untuk menganalisis hasil pengamatan dan data yang diperoleh, yang selanjutnya menjadi dasar perbaikan dalam siklus atau tindakan berikutnya. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengatasi berbagai permasalahan yang muncul di dalam kelas, khususnya terkait dengan pemahaman konsep geometri pada siswa kelas 2.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini merupakan data hasil belajar pada setiap siklus berupa skor atau nilai tes peserta didik kelas 2. Tes ini dilakukan pada akhir setiap siklus dengan fokus pada pemahaman konsep geometri pada peserta didik. Data yang dianalisis pada penelitian ini mencakup pada hasil nilai tes matematika peserta didik kelas 2 dengan fokus materi geometri, yakni bangun datar dan bangun ruang yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media papan kantong pintar (PaKaPin). Data dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik berdasarkan persentase ketuntasan klasikal sebesar 80%. Analisis kualitatif bertujuan untuk menggambarkan jalannya proses pembelajaran dengan model *Make A Match* dan media PaKaPin, serta untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep geometri pada peserta didik kelas 2.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil tes dari peserta didik kelas 2 sebelum diberikan tindakan (pra siklus), memperlihatkan bahwa banyak peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata di bawah 80 dan tergolong berkategori rendah. Tabel 1 yang ada di bawah ini memberikan rincian dari hasil tes pemahaman konsep geometri sebelum dilakukan tindakan pada peserta didik kelas 2.

Tabel 1. Hasil Tes Sebelum Tindakan (Pra Siklus)

No.	Keterangan	Pra Siklus
1.	Skor Rata-Rata	60,43
2.	Skor Tertinggi	87
3.	Skor Terendah	25
4.	Persentase Tuntas (%)	13%
5.	Persentase Tidak Tuntas (%)	87%

Tabel 1 menunjukkan hasil tes sebelum tindakan atau pada tahapan pra siklus ternyata masih banyak persentase peserta didik yang nilainya masih jauh di bawah 80 atau tergolong tidak tuntas. Pada tabel tersebut memperlihatkan bahwa sebanyak 87% atau 20 peserta didik mendapatkan nilai di bawah 80, sedangkan yang memperoleh nilai  $\geq 80$  hanya sekitar 13% atau 3 peserta didik. Rata-rata keseluruhan nilai peserta didik kelas 2 pada pra siklus tergolong sangat rendah dengan nilai hanya 60,43. Nilai rata-rata tersebut ternyata masih jauh di bawah KKTP, yakni 80.

Hal ini disebabkan karena pada tahap pra-siklus, proses pembelajaran masih bersifat satu arah hanya berfokus pada metode eksplanasi sehingga peserta didik kurang aktif terlibat dan merasa jenuh selama kegiatan belajar berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan suatu tindakan berdasarkan hasil pra-siklus untuk meningkatkan pemahaman konsep geometri peserta didik kelas 2, khususnya pada materi bangun datar dan bangun ruang. Hal ini tentu saja menarik bagi peneliti untuk mengaplikasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media pembelajaran papan kantong pintar (PaKaPin) pada siklus selanjutnya untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran dengan perpaduan media pembelajaran ini akan berdampak pada peningkatan hasil pemahaman konsep geometri peserta didik kelas 2.

Tabel 2. Hasil Tes Siklus 1

No.	Keterangan	Siklus 1
1.	Skor Rata-Rata	79,39
2.	Skor Tertinggi	94
3.	Skor Terendah	65
4.	Persentase Tuntas (%)	52%
5.	Persentase Tidak Tuntas (%)	48%

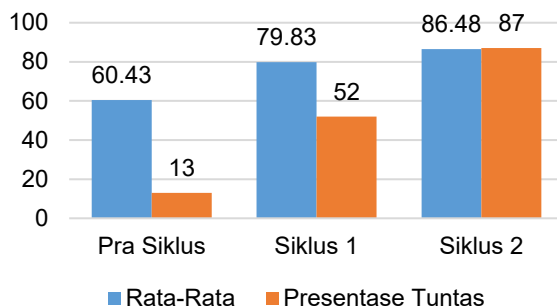
Tabel 2 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata persentase peserta didik yang mencapai ketuntasan dalam mengerjakan tes pada siklus 1, khususnya dalam aspek pemahaman konsep geometri. Peserta didik kelas 2 yang tuntas dalam hasil tes siklus 1 sebanyak 52% atau 12 anak, namun persentase peserta didik yang tidak tuntas masih sebesar 48% atau 11 anak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar pada siklus ini belum memenuhi KKTP, yaitu 80 atau 80%, sehingga proses pembelajaran dilanjutkan ke siklus 2. Refleksi dari hasil pengamatan menunjukkan perlunya penegasan aturan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, pembiasaan penggunaan media pembelajaran PaKaPin, serta upaya untuk mendorong peserta didik lebih berani dalam mengajukan pertanyaan.

Kenaikan nilai hasil tes pada siklus 1 ini dinilai cukup signifikan dibandingkan dengan sebelum diberikan tindakan atau pra siklus karena lebih dari separuh populasi telah dinilai tuntas. Hal ini disebabkan karena peneliti mulai menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan berbantuan media pembelajaran papan kantong pintar (PaKaPin), sehingga mereka menjadi semakin paham tentang konsep dari bangun geometri.

Tabel 3. Hasil Tes Siklus 2

No.	Keterangan	Siklus 2
1.	Skor Rata-Rata	86,48
2.	Skor Tertinggi	100
3.	Skor Terendah	71
4.	Persentase Tuntas (%)	87%
5.	Persentase Tidak Tuntas (%)	13%

Tabel 3 memaparkan hasil tes siklus 2 menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep geometri peserta didik kelas 2, dengan rata-rata nilai 86,48. Presentase ketuntasan mencapai 87% (20 peserta didik), dan hanya 13% yang belum tuntas (3 peserta didik), sehingga target kinerja penelitian telah tercapai dan tidak diperlukan tindakan penelitian lanjutan.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Tes

Gambar 1 menunjukkan bahwa terlihat adanya peningkatan pemahaman konsep geometri pada setiap siklus dari tahap pra tindakan hingga siklus 1 dan 2. Tindakan yang diberikan dinilai berhasil karena mampu memberikan hasil sesuai target, dengan nilai rata-rata lebih dari 80, khususnya pada siklus ke-2. Hal ini terjadi karena perbaikan dari penggunaan media PaKaPin menjadi lebih bervariasi dengan kartu berwarna dan peserta didik semakin antusias dengan membuktikan kemampuannya. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep geometri peserta didik kelas 2 mengalami peningkatan seiring dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Model *Make A Match* mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang tepat. Kegiatan ini memacu kerja sama antar peserta didik, memperkuat keterampilan sosial, serta melibatkan mereka secara langsung dalam proses konstruksi pengetahuan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap adanya peningkatan pemahaman konsep geometri pada peserta didik kelas 2 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang didukung oleh media Papan Kantong Pintar (PaKaPin). Berdasarkan temuan penelitian, diketahui bahwa pada tahap pra siklus hanya 13% peserta didik yang memenuhi ketuntasan belajar dengan rata-rata nilai 60,43. Setelah diterapkannya model dan media tersebut, terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Ketuntasan belajar pada siklus 1 naik menjadi 52% dengan rata-rata nilai 79,39, dan pada siklus 2 meningkat lebih lanjut menjadi 87% dengan rata-rata nilai 86,48. Hal ini membuktikan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas fisik, interaktif, dan berbasis kerja sama seperti *Make A Match* berbantuan PaKaPin terbukti meningkatkan pemahaman konsep geometri pada peserta didik kelas 2.

Hasil penelitian ini ternyata sejalan dengan temuan penelitian lainnya yakni terdapat kenaikan hasil belajar seperti temuan dari penelitian Dian Meilani dan Ummu Aiman (2021) yang menyatakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan bantuan media kartu bilangan efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika yang dibuktikan dengan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan sebesar 24,24% antar siklus, dengan persentase pada siklus I sebesar 72,72% dan meningkat menjadi 96,96% pada siklus II. Penelitian ini juga searah dengan penelitian dari Cindy Febiana, Imaniar Purbasari, dan Lovika Ardana Riswari (2024) bahwa penerapan model *Make A Match* berbantuan kartu berpasangan pada materi sudut di kelas IV terbukti meningkatkan kemampuan berpikir analisis peserta didik, yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II dan mencapai ketuntasan klasikal sebesar 76,19% dalam kategori tinggi.

Media PaKaPin, yang dirancang dengan tampilan visual menarik dan sifat manipulatif, memberikan pengalaman belajar yang konkret. Sifat manipulatif ini penting, terutama bagi peserta didik usia sekolah dasar yang berada di tahap operasional konkret berdasarkan pada teori perkembangan kognitif yang digagas oleh Piaget. Penelitian oleh Andi Makkasau dkk. (2022) menunjukkan bahwa media konkret seperti papan kantong pintar membantu peserta didik membangun hubungan antara konsep abstrak dan pengalaman nyata, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Hasil penelitian ini diperkuat oleh temuan Astuti (2021), yang menyatakan bahwa penggunaan PaKaPin bertema kartun (seperti Doraemon) terbukti valid, menarik, dan efektif dalam membantu peserta didik untuk memahami konsep pelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil observasi dan evaluasi di kelas 2, di mana peserta didik menunjukkan antusiasme dan pemahaman yang lebih baik setelah pembelajaran dengan bantuan media tersebut.

Penggunaan model kooperatif tipe *Make A Match* dan media PaKaPin juga mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan motivasi peserta didik. Sifat kompetitif dan kolaboratif dari model *Make A Match* menciptakan pembelajaran yang tidak monoton dan membangun semangat belajar di antara peserta didik. Perihal ini ternyata juga sejalan dengan gagasan dari Slavin (1995) yang menyebutkan bahwa motivasi belajar peserta didik akan meningkat jika mereka merasa memiliki peran dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian ini memberikan pembelajaran penting bagi guru dalam memilih pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 2 yang berada dalam tahap berpikir konkret. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan sentuhan media edukatif seperti PaKaPin terbukti efektif dalam membangkitkan minat belajar peserta didik sekaligus mempermudah mereka dalam memahami suatu konsep materi yang bersifat visual seperti pada elemen geometri. Keberhasilan ini berkat peran aktif guru sebagai fasilitator dan evaluasi bertahap untuk mengidentifikasi peserta didik yang memerlukan pendampingan lebih lanjut.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media PaKaPin terbukti meningkatkan pemahaman konsep geometri peserta didik kelas 2. Sebelum tindakan, hanya 13% peserta didik yang berhasil memenuhi kriteria ketuntasan dengan nilai rata-rata sebesar 60,43. Setelah penerapan model dan media tersebut, terjadi peningkatan signifikan. Pada siklus 1 ketuntasan mencapai 52% dengan rata-rata nilai 79,39, dan pada siklus 2 mencapai 87% dengan rata-rata nilai 86,48. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, interaktif, dan berbasis kerja sama seperti model pembelajaran *Make A Match* berbantuan PaKaPin dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan efektif dalam membangun pemahaman konsep geometri.

## Referensi

- Agwu, U. D., & Nmadu, J. (2023). Students' Interactive Engagement, Academic Achievement and Self-Concept In Chemistry: An Evaluation Of Cooperative Learning Pedagogy. *Chem. Educ. Res. Pract.*, 24(2), 688–705. <https://doi.org/10.1039/D2RP00148A>
- Astuti, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Materi Energi dan Perubahannya Kelas III Sekolah Dasar. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Febiana, C., Purbasari, I., & Riswari, L. A. (2024). Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Analisis Matematika Melalui Model Make a Match Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 5(2), 1082–1092. <https://doi.org/10.46306/lb.v5i2.649>
- Ginjar, A. Y. (2019). Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika Dalam Pemecahan Masalah Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 121–129. Retrieved from [www.jurnal.uniga.ac.id](http://www.jurnal.uniga.ac.id)
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Melbourne: Deakin University Press.
- Komalasari, K. (2017). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Makkasau, A., Pada, A., Latang, & Damayanti, A. (2022). Penggunaan Media Papan Kantong Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Inpres Minasa Upa 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1637–1641. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.467>
- Marliani, M. (2021). Matematika Dalam Aksiologi. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 26–31.

<https://doi.org/10.33084/tunas.v7i1.2862>

- Mawaddah, S., & Maryanti, R. (2016). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (Discovery Learning). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 76–85. <https://doi.org/10.20527/edumat.v4i1.2292>
- Meilani, D., & Aiman, U. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbasis 4C Berbantuan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4146–4151. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1522> Copyright
- Novelza, I. D., & Handican, R. (2023). Systematic Literature Review: Apakah Media Pembelajaran Mampu Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika? *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 11–22. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i1.269>
- Putri, A., & Tirtoni, F. (2021). Literature Study Of The Effect Of Make a Match Learning Model Assisted With Index Card Match (ICM) Media to Improve Cognitive Learning Outcomes In Civics Learning Elementary School Student. *Academia Open*, 6, 1–10. <https://doi.org/10.21070/acopen.6.2022.1876>
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1-8. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- Sholeh, A., Cacik, S., Sari, M. P., & Diputra, G. (2022). Pengembangan Media (Pakapin) Papan Kantong Pintar Berbasis Literasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Elementary School Journal*, 1(1), 23–32. Retrieved from <http://journal.unirow.ac.id/index.php/elenor/article/download/459/425>
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Yani, V. P., Haryono, Y., & Lovia, L. (2022). Hubungan Pemahaman Konsep Matematis dengan Kemandirian Belajar Siswa pada Kelas VIII SMP. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 439–448.