

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA *GEOBOARD* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS III SD**

SKRIPSI

**OLEH:
IFFATUL IZZA MAULIDINA
NIM. 21862061005**



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT
JULI 2025**



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA *GEOBOARD* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS III SD**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh:
IFFATUL IZZA MAULIDINA
NIM. 21862061005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAR ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JUNI 2024**

**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *GEOBOARD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS III SD

SKRIPSI

Oleh:
Iffatul Izza Maulidina
NIM. 21862061005

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, 10 Juli 2025

Dosen Pembimbing



Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd

NIDN. 0729078802

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAR ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JULI 2025**

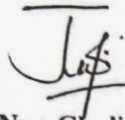
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan penguji skripsi Universitas Raden Rahmat Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Hari :

Tanggal :

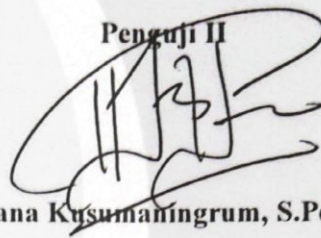
Penguji I



(Tety Nur Cholifah, M.Pd)

NIDN. 0718089201

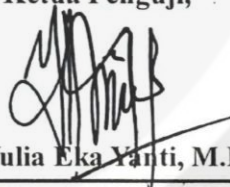
Penguji II



(Dr. Diana Kusumahingrum, S.Pd.M.Pd)

NIDN. 0720068803

Ketua Penguji,



Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd

NIDN. 0729078802

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat Malang



Dr. Hamidi Rasyid, M.Pd

NIDN. 0721068801

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iffatul Izza Maulidina

NIM : 21862061005

Program Studi : PGSD

Fakultas : FIP

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 10 Juli 2025

Yang membuat Pernyataan,



Iffatul Izza Maulidina

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan ke hadirat ALLAH SWT, yang telah melimpahkan Rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Geoboard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran Matematika Sisiwa Kelas III SD” dengan lancar dan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Sepanjang penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tidak sedikit tantangan, keterbatasan, dan perjuangan yang dilalui, terutama dalam membagi waktu antara studi, penelitian, dan tanggung jawab pribadi sebagai seorang istri sekaligus ibu. Namun berkat pertolongan Allah SWT serta dukungan dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak H. Imron Rosyadi Hamid, S.E., M.Si., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Dr. Hamidi Rasyid, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Dr. Diana Kusumaningrum M.Pd selaku Kepala Prodi Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Dr. Yulia Eka Yanti M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Segenap Civitas akademik Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang telah memberikan pengetahuan dan jasanya kepada penulis.

6. Ibu Sri Djuwarijah S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 1 Talangagung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam hal perizinan dan tempat penelitian.
7. Suamiku tercinta Novian Hilmi Maulana, terimakasih telah menjadi sosok yang tak pernah lelah menyemangati, membiayai pendidikan ini dengan Ikhlas, serta selalu percaya bahwa aku mampu menyelesaikan semua ini hingga tuntas.
8. Anakku tersayang Dafiq Ardani Arayyan yang selama empat tahun ini ikut kebersamai perjalanan kuliah ibunya dengan luar biasa. Terima kasih karena telah tumbuh menjadi anak yang kuat, sabar, dan tidak merepotkan, bahkan ketika harus menemaniku mengikuti kuliah, bimbingan, dan penelitian. Hadirmu adalah anugerah dan kekuatan terbesar dalam setiap langkahku.
9. Ayah dan Ibuku tercinta Bapak Fatoriq Lingga Mubin dan Ibu Anik Mufidah yang selalu mendoakan tanpa jeda, memberikan semangat dan restu yang tak ternilai harganya. Terima kasih atas segala pengorbanan, perhatian, serta cinta yang menjadi pondasi dalam hidup dan perjuanganku hingga hari ini.
10. Ayah dan Ibu Mertuaku,, Bapak Bambang Asmanto dan Ibu Umi Kulsum S.Pd yang dengan tulus menerima dan memperlakukan aku layaknya anak sendiri. Terima kasih atas segala doa, perhatian, dan dorongan yang telah banyak meringankan langkahku dalam menjalani studi ini.
11. Adik kandungku Irkham Abdurrahman Maulana dan Putri Salsa Mudrikah yang selalu siap membantu, menjadi tempat berbagi suka duka, dan menguatkan di saat-saat terendah.

12. Adik iparku Mukhammad Nizar yang senantiasa membantu dan mensupport untuk menyelesaikan skripsi tepat waktu.

13. Para sahabat yang selalu mensupportku Ni'matul Azizah, Nahdziya Nafisatul Khoiroh, Nur Aida Salsabila, Radhea Wahyuningtyas, Niken Oktafanestia yang selalu menjadi tempat berbagi keluh kesah, memberi dukungan moral, semangat, dan bantuan teknis selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat, khususnya dalam bidang pendidikan, serta menjadi kontribusi kecil dalam upaya mencerdaskan generasi bangsa.

Malang, 10 Juli 2025

Iffatul Izza Maulidina

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Maulidina, Iffatul Izza. 2025 “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Geoboard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SD.” Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang.

Pembimbing: Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd

Kata Kunci: *Make A Match*, *Geoboard*, Hasil Belajar Kognitif, Matematika

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III SD pada mata pelajaran Matematika di SDN 1 Talangagung, khususnya pada materi unsur-unsur bangun datar. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Model pembelajaran kooperatif Tipe *Make A Match* yang pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran, dipadukan dengan media *Geoboard* diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep geometri secara konkret dan menyenangkan melalui aktivitas mencocokkan kartu soal dan jawaban.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Taggart yang dilaksanakan dalam II Siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN 1 Talangagung. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa instrumen, yaitu tes hasil belajar kognitif, lembar observasi guru dan peserta didik, dokumentasi dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Make A Match* berbantuan media *Geoboard* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III SD. Nilai rata-rata mengalami peningkatan, dari 53, 58 pada *pretest*, menjadi 73 pada *posttes* Siklus I dan 88,17 pada *posttes* siklus II. Presentase ketuntasan belajar meningkat dari 41, 67% pada Siklus I, dan mencapai 87,5 pada Siklus II.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRACT

Maulidina, Iffatul Izza. 2025 “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Geoboard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SD.” Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang.

Pembimbing: Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd

Keywords: *Make-A-Match, Geoboard, Cognitive Learning Outcomes, Mathematics*

This study aims to improve the cognitive learning outcomes of third-grade elementary school students in the subject of Mathematics at SDN 1 Talangagung, particularly on the topic of plane shapes. The low learning outcomes were caused by a teacher-centered learning process that lacked active student involvement. The cooperative learning model type Make A Match, developed by Lorna Curran, combined with Geoboard media, is expected to help students understand geometric concepts concretely and enjoyably through activities involving matching question and answer cards.

This study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and Taggart model conducted over two cycles. The research subjects were third-grade students of SDN 1 Talangagung. Each cycle consisted of planning, action implementation, observation, and reflection stages. Data were collected using multiple instruments, including cognitive learning outcome tests, observation sheets for teachers and students, documentation, and interviews..

The results showed that the application of the Make A Match model assisted by Geoboard media effectively improved the cognitive learning outcomes of third-grade students. The average scores increased from 53.58 in the pretest to 73 in the posttest of Cycle I, and 88.17 in the posttest of Cycle II. The percentage of students who achieved mastery learning also rose from 41.67% in Cycle I to 87.5% in Cycle II.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Kegunaan Penelitian	9
F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian	10
G. Definisi Operasional	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Aspek yang Akan Diperbaiki	13
1. Belajar	13
a. Pengertian Belajar.....	13
B. Model Pembelajaran	22
Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i>	23
C. Media Pembelajaran	31
E. Penelitian Terkait.....	37
F. Hipotesis Tindakan	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Rancangan Penelitian.....	40
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	41
C. Kehadiran Peneliti di Lapangan	41
D. Subjek Penelitian	42

E. Prosedur Penelitian	42
F. Data dan Sumber Data	48
G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	48
H. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN	53
A. Hasil Penelitian	53
B. Temuan Penelitian	117
BAB V PEMBAHASAN.....	124
I. Penerapan Model Kooperatif <i>Make A Match</i> Berbantuan Media <i>Geoboard</i> 124	
J. HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA	129
K. Perbandingan Antar Siklus.....	133
BAB VI PENUTUP	136
A. Kesimpulan	136
B. Saran	136
DAFTAR PUSTAKA.....	139
DAFTAR LAMPIRAN	143



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Kategori Ranah Kognitif Taksonomi Bloom (C1-C6)	20
Tabel 2 2 Sintaks Model Pembelajaran Make A Match.....	30
Tabel 3 1 Penilaian Hasil Tes.....	51
Tabel 4 1 Aktivitas Guru dan Siswa	88
Tabel 4 2 Hasil Pretest dan Postest Siklus I.....	89
Tabel 4 3 Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik Siklus II	114
Tabel 4 4 Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	115
Tabel 4 5 Perbandingan Presentase Keterlaksanaan Siklus I dan Siklus II	118
Tabel 4 6 Presentase Aktivitas Guru dan Peserta Didik Siklus I dan Siklus II....	119
Tabel 4 7 Hasil Wawancara Guru Post-Siklus II.....	121
Tabel 4 8 Hasil Wawancara Siswa Post-Siklus II	122
Tabel 5 1 Perbandingan Presentase Keterlaksanaan Siklus I dan Siklus II	132



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3 1 Rancangan Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart	40
Gambar 4 1 pelaksanaan observasi awal di kelas III SDN untuk mengetahui kondisi pembelajaran Matematika sebelum tindakan.....	54
Gambar 4 2 Suasana kelas saat kegiatan pembuka berlangsung.....	59
Gambar 4 3 Guru mengenalkan Kartu Make A Match.....	61
Gambar 4 4 Penentuan giliran presentasi dilakukan secara menyenangkan melalui hompimpa	67
Gambar 4 5 Guru menjelaskan materi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4 6 Guru menyiapkan Kartu Make A Match	73
Gambar 4 7 Siswa memahami Kartu Make A Match	75
Gambar 4 8 Siswa secara bergiliran menggunakan media Geoboard dalam kegiatan pembelajaran	79
Gambar 4 9 Guru membuka pelajaran pada Siklus II pertemuan I.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4 10 Guru menjelaskan aturan main Kartu Make A Match.....	98
Gambar 4 11 siswa sedang mencocokkan kartu Make A Match.....	100
Gambar 4 12 siswa menggunakan media Geoboard	102
Gambar 5 1 Grafik Hasil Belajar Siswa Kelas 3.....	131

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lampiran 1. Surat Izin Observasi Penelitian	143
Lampiran 2 Lembar Observasi Pra Penelitian.....	144
Lampiran 3 Hasil Observasi Pra Penelitian.....	146
Lampiran 4 Surat Izin Pelaksanaan Penelitian	147
Lampiran 5 Lembar Alur Tujuan Pembelajaran	148
Lampiran 6 Kisi Kisi	150
Lampiran 7 Soal Pretest dan Post Test Siklus I.....	154
Lampiran 8 Pedoman Penskoran Pretest.....	158
Lampiran 9 Hasil Jawaban Siswa Pretest.....	159
Lampiran 10 Rekapitulasi Nilai Pretest	162
Lampiran 11 Modul Ajar Siklus I.....	163
Lampiran 12 LKPD Siklus I Pertemuan I.....	181
Lampiran 13 LKPD Siklus I Pertemuan II.....	182
Lampiran 14 Pedoman Penskoran Siklus I Pertemuan I.....	183
Lampiran 15 Pedoman Penskoran Siklus I Pertemuan II.....	184
Lampiran 16 Hasil LKPD Siswa Siklus I Pertemuan I.....	185
Lampiran 17 Hasil LKPD Siswa Siklus I Pertemuan II.....	186
Lampiran 18 Penyusunan Kartu Make A Match (Materi Garis).....	187
Lampiran 19 Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan I.....	189
Lampiran 20 Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan II.....	191
Lampiran 21 Lembar Observasi Peserta Didik Siklus I Pertemuan I.....	193
Lampiran 22 Lembar Observasi Peserta Didik Siklus I Pertemuan II.....	195
Lampiran 23 Hasil Rekapitulasi Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik Siklus I... 197	197
Lampiran 24 Hasil Jawaban Siswa Postes Sikuls I.....	198
Lampiran 25 Rekapitulasi Perbandingan Hasil Nilai Pretest dan Postest Siklus I.....	202
Lampiran 26 Modul Ajar Siklus II	203
Lampiran 27 LKPD Hasil Siswa Siklus II	223
Lampiran 28 Penyusunan Kartu Make a Match Siklus II Materi Sudut	226
Lampiran 29 Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan I.....	228
Lampiran 30 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II	230
Lampiran 31 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II Pertemuan I.....	232
Lampiran 32 Lembar Observasi Aktivitas Peserta didik Siklus II Pertemuan II	234
Lampiran 33 Lembar Rekapitualsi Hasil Observasi Guru dan Peserta Didik Siklus II....	236
Lampiran 34 Kisi kisi soal postest II ada di skripsi	237
Lampiran 35 Soal Postes Siklus II.....	240
Lampiran 36 Pedoman Penskoran Postes Siklus II.....	244
Lampiran 37 Hasil Nilai Siswa Postes Siklus II	245
Lampiran 38 Rekapitulasi Nilai Postes Siklus II	248
Lampiran 39 Grafik Perkembangan Hasil Belajar.....	249
Lampiran 40 Absensi Kehadiran Siswa	250
Lampiran 41 Dokumentasi.....	251
Lampiran 42 Pedoman Wawancara Guru.....	252
Lampiran 43 Pedoman Wawancara Siswa	253
Lampiran 44 Daftar Riwayat Hidup	254

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Proses pendidikan khususnya pada jenjang sekolah dasar berperan sebagai fondasi utama dalam membentuk pengetahuan keterampilan, serta sikap yang diperlukan peserta didik dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan.

Menurut Bintank (2022) Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan mengubah sikap dan perilaku individu maupun kelompok menuju kedewasaan, yang dilakukan melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan yang terarah. Pendidikan tidak hanya sebatas kegiatan belajar dan mengajar tetapi juga dilandasi oleh teori dan prinsip yang menjadi pedoman bagi pendidik dalam menjalankan perannya.

Penerapan pendidikan di berbagai bidang menunjukkan betapa luasnya cakupan dan dampaknya bagi kehidupan manusia, salah satunya terlihat pada pendidikan matematika yang memiliki peranan penting, tidak hanya dalam ruang kelas, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Suryani *et al.* (2024) pendidikan matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Kehadirannya tidak terbatas pada aktivitas akademik di ruang kelas, tetapi juga meresap ke berbagai aspek kehidupan.

Pembelajaran matematika perlu diberikan sejak usia dini sebagai fondasi penting dalam pengembangan pola pikir peserta didik. Pendidikan matematika biasanya sudah mulai dikenalkan pada pra sekolah dan terus dilanjutkan secara intensif ke jenjang sekolah dasar, dimana pelajaran ini hampir diajarkan setiap hari.

Seiring dengan pentingnya matematika dalam kehidupan dan intensitas pengajarannya di tingkat sekolah dasar, pembelajaran matematika di sekolah



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

memiliki peranan yang strategis dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa melalui berbagai aktivitas penalaran seperti mengamati, mencoba, dan mengeksplorasi konsep-konsep matematika secara aktif.

Melalui kegiatan tersebut membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dengan pendekatan logis dan menggunakan model matematika yang tepat. Selain itu, matematika juga menjadi sarana komunikasi yang efektif melalui penggunaan simbol, grafik, dan diagram untuk menyampaikan ide dan gagasan. Dengan demikian, pembelajaran matematika bertujuan untuk melatih peserta didik berpikir secara sistematis, logis, kritis, kreatif, dan konsisten (Hasanah *et al.*, 2023)

Pembelajaran matematika di kelas III sekolah dasar sering menghadapi berbagai tantangan terutama saat siswa mulai dikenalkan pada konsep-konsep geometri dasar seperti bangun datar, posisi suatu objek, serta besar kecilnya sudut. Kondisi ini membuat banyak siswa yang belum sepenuhnya mampu memvisualisasikan bentuk dan hubungan antar unsur geometri secara abstrak. Hal ini disebabkan karena kemampuan berpikir anak-anak usia sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret, dimana mereka lebih mudah memahami sesuatu yang dapat dilihat, disentuh, dan dimanipulasi secara langsung.

Menurut Jean Piaget dalam Marinda (2020) pada anak usia (7-11 tahun) anak mulai mampu berpikir secara logis terhadap situasi-situasi yang nyata dan berhubungan langsung dengan objek konkret di sekelilingnya. Mereka juga menunjukkan kemampuan dalam mengelompokkan dan mengklasifikasikan benda ke dalam berbagai kategori berdasarkan sifat atau bentuk tertentu. Meskipun sudah dapat melakukan penalaran logis dan memahami hubungan antar objek secara lebih

sistematis, kemampuan mereka masih terbatas pada hal-hal yang bersifat nyata, sehingga belum mampu menyelesaikan persoalan yang bersifat abstrak. Jean Piaget menggambarkan bahwa operasi konkret merupakan aktivitas mental yang melibatkan proses berpikir yang dapat dibalik namun tetap berkaitan erat dengan pengalaman langsung dan objek yang diamati secara fisik.

Meskipun secara teori anak usia 7-11 tahun telah berada pada tahap operasional konkret dan memiliki kemampuan berpikir logis terhadap objek nyata, pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, khususnya dalam aspek ranah kognitif.

Rendahnya hasil belajar kognitif menjadi salah satu permasalahan yang umum ditemui diberbagai jenjang pendidikan dasar. Rendahnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika dipengaruhi oleh kurangnya minat siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru dan pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru, sementara siswa cenderung menjadi pendengar pasif tanpa banyak kesempatan untuk bertanya penjelasan apabila mengalami kesulitan, sehingga materi pembelajaran sering kali perlu diulang kembali pada pertemuan berikutnya (Sunedi, 2023)

Menurut hasil observasi lapangan yang dilakukan pada 20 Maret 2025 dan hasil wawancara guru kelas III yang dilakukan di SDN 1 Talangagung, ditemukan bahwa kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi matematika, terutama pada topik unsur-unsur bangun datar, masih tergolong rendah. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa terlihat kurang antusias dan tampak tidak menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi yang disampaikan. Siswa lebih banyak pasif, hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa terlibat

secara aktif dalam diskusi atau kegiatan belajar. Ketika diberikan pertanyaan lisan maupun latihan tertulis, tidak sedikit siswa yang kesulitan menjawab dengan tepat bahkan diantaranya memilih diam dan tidak menyelesaikan tugas dengan optimal.

Observasi juga menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah di mana guru menjadi pusat utama penyampai informasi. Minimnya penggunaan alat peraga atau media pembelajaran konkret menyebabkan siswa sulit membayangkan konsep bangun datar secara visual, padahal materi ini berkaitan erat dengan pemahaman bentuk garis, sudut, dan ruang. Suasana kelas pun cenderung pasif, karena tidak adanya aktivitas belajar yang mendorong siswa untuk berinteraksi dengan teman atau mengeksplorasi materi secara langsung.

Guru memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, salah satunya dengan memilih dan menerapkan media serta model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Upaya untuk meningkatkan efektivitas serta efisiensi proses belajar mengajar perlu menggunakan media dan model yang kreatif agar siswa tidak jenuh dan proses pembelajaran tidak berjalan secara monoton dan normatif.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* karena dinilai efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Melalui kegiatan mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban, siswa terlibat aktif, saling berdiskusi, dan belajar dengan cara yang menyenangkan. Model ini sesuai untuk siswa kelas III SD yang aktif dan suka belajar sambil bermain. Sebagai pendukung model tersebut, digunakan media *Geoboard* untuk membantu siswa memahami materi garis dan sudut secara konkret. Media ini memudahkan siswa dalam membentuk dan mengamati unsur bangun datar, sehingga memperkuat

pemahaman konsep yang dipelajari. Hal ini dapat menciptakan interaksi dua arah yang efektif antara guru dan peserta didik karena penggunaan media yang bervariasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal. (Putri *et al.*, 2022).

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* menurut Rusman dalam Sumarni, (2021) menjelaskan bahwasannya model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu bentuk dari pendekatan pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran, keunggulan dari teknik ini terletak pada aktivitas peserta didik yang mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Melalui teknik ini, siswa diberikan kesempatan untuk saling bekerja sama, bertukar informasi, dan memperkuat pemahaman materi pembelajaran secara aktif melalui interaksi dengan teman sebayanya. Pendekatan ini tidak hanya mendorong keterlibatan siswa secara langsung, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Agar proses pembelajaran model *Make A Match* berjalan efektif, peran guru sangat penting dalam mempersiapkan media dan sarana pembelajaran yang mendukung aktivitas siswa. Guru memiliki peran penting dalam menyiapkan media pembelajaran berupa kartu-kartu yang berisi soal serta kartu yang memuat jawaban atau penjelasan yang sesuai dengan pembelajaran unsur-unsur bangun datar, seperti garis dan sudut guna memperkuat pemahaman siswa.

Media *Geoboard* sebagai alat bantu visual agar siswa dapat membuktikan atau mempraktikkan langsung jawaban dari kartu tersebut. Melalui aktivitas ini, siswa dilatih untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan berpikir cepat dalam

menyelesaikan tugas. Model ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena adanya unsur permainan, interaksi sosial, dan penggunaan alat peraga konkret yang menarik.. (Musyawir, 2022)

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sudah dibuktikan oleh beberapa penelitian. Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Danil (2022) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa SD di Kabupaten Wajo. Selain itu juga ada penelitian oleh Naufalin *et al.*, (2024) menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* dengan media *Game Bistik* meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap, dengan nilai rata-rata yang meningkat dari 69 menjadi 73, dan kemudian mencapai 80. Selain itu, persentase pencapaian KKM juga mengalami peningkatan, dari 11% menjadi 44%, dan akhirnya mencapai 77%. Temuan ini menunjukkan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III SD pada materi unsur-unsur bangun datar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Geoboard*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas III SDN 1 Talangagung, ditemukan beberapa permasalahan yang berhubungan dengan proses dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Permasalahan-permasalahan tersebut antara lain:

1. Hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah, ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dalam tugas-tugas harian yang diberikan oleh guru.
2. Proses pembelajaran masih cenderung didominasi oleh metode ceramah, yang bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan, kurang antusias, dan tidak terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran.
3. Minimnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan yang dapat memfasilitasi kebutuhan belajar siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan konkret, sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang bermakna bagi peserta didik.
4. Belum dimanfaatkannya media pembelajaran konkret secara optimal, seperti *Geoboard* yang sebenarnya dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep geometri secara visual dan manipulatif, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.
5. Belum diterapkannya model pembelajaran yang menarik antusias belajar peserta didik, seperti Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* yang memiliki potensi dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan kolaboratif, sekaligus memberikan ruang bagi siswa untuk saling berinteraksi dan membangun pemahaman secara bersama-sama.
6. Kurangnya integrasi antara model pembelajaran aktif dan media konkret dalam pembelajaran matematika yang seharusnya dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan jika digunakan secara tepat dan sistematis.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Geoboard* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SD”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “Apakah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Geoboard* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SD”.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat

a. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan gambaran kepada sekolah mengenai penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Jika hasilnya dapat meningkatkan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, maka model *Make A Match* dengan berbantuan media *Geoboard* dapat dijadikan salah satu pilihan dalam pembelajaran Matematika di kelas III

b. Bagi pihak lain

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. selain itu, hasil dari penelitian ini juga dapat dijadikan referensi oleh peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian serupa, baik dengan model *Make A Match*, media *Geoboard*, atau materi yang berbeda.

c. Bagi penulis

Melalui penelitian ini, penulis mendapat kesempatan untuk belajar secara langsung bagaimana merancang dan melaksanakan pembelajaran di kelas. Penulis juga bisa lebih memahami cara menggunakan model *Make A Match* dan media *Geoboard* dalam kegiatan belajar, serta mengevaluasi hasil belajar siswa secara lebih terarah. Pengalaman ini menjadi bekal berharga bagi penulis dalam menghadapi dunia pendidikan di kemudian hari.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki fokus tertentu yang meliputi beberapa aspek penting terkait dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan berbantuan media *Geoboard* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada pembelajaran matematika di kelas III SD. Berikut adalah ruang lingkup dan keterbatasan penelitian:

1. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SDN 1 Talangagung pada siswa kelas III.
2. Penelitian ini berfokus pada unsur-unsur bangun datar dalam mata pelajaran matematika, yang merupakan topik penting untuk pemahaman siswa.
3. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Geoboard* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
4. Prestasi belajar yang diukur adalah hasil belajar kognitif siswa yang diukur melalui tes tulis

G. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* merupakan pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban yang dibuat berdasarkan materi unsur-unsur bangun datar. Siswa diminta untuk mencari pasangan kartu secara berpasangan dengan batasan waktu tertentu.

Model ini dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas. Siswa yang berhasil mencocokkan pasangan kartu dengan benar akan mendapatkan poin sebagai bentuk penghargaan. Adapun siktaks dalam model pembelajaran *Make A Match* yaitu: (1) guru menyampaikan tujuan dan materi yang hendak dipelajari, (2) guru menyiapkan kartu yang berisi materi yang berupa soal dan jawaban sesuai dengan jumlah siswa, sebagian mendapatkan kartu soal dan yang lain mendapatkan kartu jawaban, (3) guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 4 sampai 6 orang, (4) setiap peserta didik akan diberi satu kartu, (5) masing-masing dari peserta didik diberikan kesempatan untuk berfikir jawaban atau soal yang sedang dipegang (6) guru memberikan batasan waktu dan juga memberikan arahan kepada peserta didik untuk berkumpul sendiri apabila batas waktu yang diberikan sudah habis, (7) guru memanggil secara acak pasangan untuk presentasi ke depan, pasangan lain atau peserta didik yang tidak dapat dapat menemukan pasangannya dapat memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan soal dan jawaban tersebut sudah

cocok atau tidak, (8) terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran soal dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.

2. Media *Geoboard* adalah alat bantu pembelajaran yang berbentuk datar, biasanya terbuat dari kayu atau plastik yang pada permukaannya tertancap sejumlah paku atau titik-titik yang disusun secara teratur membentuk baris dan kolom. Media ini digunakan untuk memperagakan berbagai konsep geometri dasar, khususnya bentuk-bentuk bangun datar, dengan cara merentangkan karet gelang atau tali dari satu titik ke titik lainnya sehingga membentuk garis, ruas garis, sudut, dan bangun datar. *Geoboard* berfungsi sebagai media visual dan manipulatif yang memungkinkan siswa untuk belajar secara konkret dan aktif melalui pengalaman langsung.
3. Hasil Belajar Kognitif adalah bentuk pencapaian siswa yang menunjukkan perkembangan kemampuan intelektualnya, mencakup kemampuan untuk mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga menciptakan sesuatu berdasarkan pengetahuan yang telah dipelajari. Ranah ini menekankan proses berpikir dan bernalar sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. Hasil belajar kognitif yang diukur pada penelitian ini meliputi tiga ranah awal dalam Taksonomi Bloom, yaitu: C1 (mengingat), C2 (memahami) dan C3 (menerapkan). Pengukuran dilakukan menggunakan instrumen berupa tes hasil belajar kognitif yang disusun berdasarkan kisi-kisi soal dan tujuan pembelajaran.