

## PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA MELALUI MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTU MEDIA KENYANG

Mega Ayu Putri Hapsari<sup>1\*</sup>, Lovika Ardana Riswari<sup>2</sup>, Denni Agung Santoso<sup>3</sup>  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus

[202133291@std.umk.ac.id](mailto:202133291@std.umk.ac.id), [lovika.ardana@umk.ac.id](mailto:lovika.ardana@umk.ac.id), [denni.agung@umk.ac.id](mailto:denni.agung@umk.ac.id)

---

### Corresponding Author\*:

Mega Ayu Putri Hapsari,  
[202133291@std.umk.ac.id](mailto:202133291@std.umk.ac.id)

Program Studi Pendidikan Guru  
Sekolah Dasar  
Universitas Muria Kudus,  
Jl. Lkr. Utara No.17, Kayuapu Kulon,  
Gondangmanis, Kec. Bae, Kabupaten  
Kudus, Jawa Tengah 59325,  
Indonesia.

Contact Person: 0821-1732-4796

### Informasi Artikel:

Disubmit 13 Agustus, 2025  
Direvisi 27 Agustus, 2025  
Diterima 05 September, 2025

### ABSTRACT

The suboptimal application of learning models and media results in students having difficulty understanding questions, leading to low mathematical problem-solving skills. This study aims to determine the enhancement of students' mathematical problem-solving abilities through the implementation of the Make a Match model supported by KENYANG media (*Kartu Menyenangkan*). This research employs the Classroom Action Research (CAR) method, which takes place over two cycles, with two meetings in each cycle. The stages of this research follow the Kemmis and McTaggart model, consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The data collection techniques used in this study are observation, interviews, tests, and documentation, and the data analysis in this research incorporates both quantitative and qualitative analysis techniques. The research results using the Make a Match model with the KENYANG media on angle material showed an improvement, evidenced by an average score of 67.75 in cycle I, which is categorized as sufficient. In cycle II, it increased to 78.67, categorized as good. The percentage of classical completeness improved from 50% in cycle I to 80% in cycle II. Therefore, it can be concluded that the Make a Match model using KENYANG media can enhance the mathematical problem-solving skills of fifth-grade students at SD 3 Undaan Lor. This research provides benefits for improving students' mathematical problem-solving skills on the angle material in fifth grade.

**Keywords:** Make a match, KENYANG media, Mathematical problem solving

### How to Cite:

Hapsari, M. A. P., Riswari, L. A., & Santoso, D. A. (2025). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui model make a match berbantu media kenyang. *Papanda Journal of Mathematics and Sciences Research (PJMSR)*, 4(1), 301-312.

---

## PENDAHULUAN

Masa depan yang lebih baik dapat dicapai melalui pendidikan yang berkualitas tinggi. Akan tetapi, memerlukan proses pembelajaran yang efektif sebagai fondasi utamanya. Pendidikan sekolah dasar memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Menurut Riswari et al. (2024) pendidikan merupakan proses mengajar, memotivasi, mengawasi, dan mempengaruhi pengetahuan dari satu siswa ke siswa lainnya di lembaga formal maupun informal. Pembelajaran bermanfaat untuk membangkitkan inisiatif dan keikutsertaan siswa dalam belajar, salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa adalah Matematika. Pembelajaran matematika merupakan salah satu

pembelajaran wajib yang diberikan kepada siswa mulai dari sekolah dasar dan merupakan pembelajaran dengan konsep abstrak yang menuntut siswa untuk memecahkan masalah pada soal matematika serta tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari (Aprilia & Fitriana, 2022).

Kemampuan pemecahan masalah matematis diartikan sebagai usaha yang dilakukan siswa dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki untuk menemukan solusi atas masalah matematika yang sedang mereka hadapi (Davita & Heni, 2020). Kemampuan pemecahan matematis berguna bagi siswa untuk menyelesaikan masalah dari perspektif baru maupun lama (Riswari et al., 2023). *As a result, when it comes to problem-solving, pupils require instruction from a teacher who fosters the development of problem-solving abilities in both mathematics and real-world contexts* (Murtiyasa & Wulandari, 2022). Menurut Riswari et al. (2023), kemampuan pemecahan masalah membutuhkan beberapa tahapan dan tidak dapat dipisahkan dari matematika. Menurut Polya, terdapat empat indikator kemampuan pemecahan masalah matematis, yaitu memahami masalah, menyusun Encana, menyelesaikan masalah, memeriksa kembali jawaban (Harahap & Manurung, 2022).

Dalam wawancara yang telah dilaksanakan peneliti pada tanggal 7 Oktober 2024 dengan guru dan siswa kelas V SD 3 Undaan Lor diperoleh informasi bahwa ketika pembelajaran matematika, siswa merasa kurang tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta hanya terdapat beberapa siswa yang aktif dan menjawab pertanyaan dari guru. Menurut Anggraeni et al. (2020), Kesulitan belajar matematika disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi sikap negatif terhadap matematika, minat belajar yang rendah, dan motivasi yang lemah. Faktor eksternal mencakup kurang aktifnya guru, keterbatasan sarana belajar, lingkungan keluarga yang tidak mendukung, serta kondisi masyarakat yang ramai dan berpendidikan rendah. Selain itu, guru juga mengatakan bahwa siswa bisa memahami atau memecahkan masalah pada soal Matematika, tetapi siswa harus dibimbing dan diberikan penjelasan mengenai langkah penyelesaian soal. *The ability to solve problems is a crucial part of learning mathematics; it makes learning activities more innovative and helps students become more interested in learning in general and mathematics in particular* (Made et al., 2023).

Hasil observasi dengan pemberian soal tes menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa kelas V SD 3 Undaan Lor tergolong rendah. Hal tersebut didukung oleh hasil tes prasiklus kemampuan pemecahan masalah matematis yang berupa soal uraian yang diberikan kepada siswa kelas V SD 3 Undaan Lor yang menunjukkan bahwa hanya 2 siswa yang berhasil mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan, yaitu 75. Menurut Sumartini (dalam Sanidah & Sumartini, 2022), rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya siswa kurang berminat dalam pembelajaran matematika, proses pembelajaran yang masih mengandalkan guru sebagai pemberi seluruh informasi materi matematika, dan sarana pembelajaran yang masih kurang. Pada proses pembelajaran di SD 3 Undaan Lor guru sering menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah dengan menggunakan buku dan modul. Selain itu, siswa hanya mendengarkan materi dari guru kemudian diberikan soal tanpa ada permainan maupun aktivitas yang berpusat pada siswa.

Kemampuan pemecahan masalah matematis yang relevan dengan kehidupan sehari-hari sangat penting untuk kegiatan pembelajaran. Siswa diharapkan untuk mampu memecahkan masalah dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada sehingga mampu menemukan tahapan yang akan digunakan serta menggunakan tahapan-tahapan yang telah didapat. Permasalahan harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa agar dapat diselesaikan dengan baik, karena dalam memahami konsep dan proses matematika, siswa memerlukan

langkah-langkah terencana untuk mencapai tujuan pembelajaran (Riswari & Ermawati, 2023). Akan tetapi, kurangnya peran aktif guru dan minimnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa kesulitan fokus dan mengalami hambatan dalam menerapkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Penerapan *Make a Match* adalah cara terbaik untuk menyelesaikan masalah ini karena dapat mendorong lingkungan belajar yang menyenangkan dan mengajarkan siswa untuk berani selama presentasi. Selain memberikan konsep pemahaman materi yang sulit, model *Make a Match* dapat digunakan untuk menilai tingkat pengetahuan dan keterampilan siswa di materi tersebut (Nurfiati et al., 2020).

Penggunaan media interaktif juga memiliki aspek yang kurang diperhatikan dalam pembelajaran matematika kelas V. Media pembelajaran merupakan peralatan yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran dengan efektif (Pagarra et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran sangat penting, salah satunya adalah media benda konkret yang dapat diamati dan disentuh langsung oleh pancha indera (Dwisa et al., 2022). Menurut Suprapto (2020), media benda konkret merupakan media yang nyata dan dapat membantu siswa untuk memberi pengalaman nyata dan menarik minat belajar. Melalui media pembelajaran dapat menjembatani proses belajar belajar dengan benda konkret untuk menyampaikan materi sulit kepada siswa (Ermawati & Riswari, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan media yang bernama media KENYANG (Kartu Menyenangkan) yang berukuran  $6 \times 9$  cm.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Sunedi (2023) dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD”. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini terdapat pada model pembelajaran dan media yang digunakan. Akan tetapi, penelitian saat ini berfokus pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa kelas V dengan pembaruan media. Penelitian saat ini menggunakan media KENYANG (Kartu Menyenangkan) yang terdiri atas tiga kartu pada setiap siklusnya, diantaranya kartu soal, jawaban, dan kartu hukuman.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Nisa et al., (2023) yang berjudul “Pengaruh Model Make a Match Berbantuan Media Papan Perkalian Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik”. Persamaan penelitian sebelumnya dan penelitian saat ini terdapat pada penggunaan model yang digunakan, yaitu model pembelajaran *Make a Match*. Namun, terdapat perbedaan yakni terletak pada subjek dan media yang digunakan. Penelitian saat ini berfokus pada siswa kelas V di SD 3 Undaan Lor dan menggunakan media KENYANG (Kartu Menyenangkan).

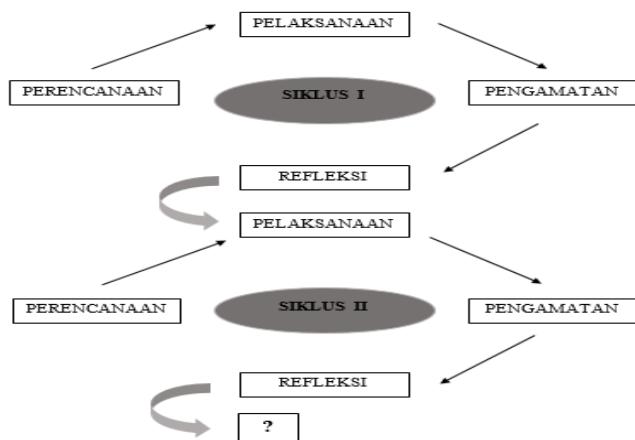
Bersumber pada permasalahan di atas, penerapan model *Make a Match* dan media KENYANG (Kartu Menyenangkan) pada penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan pembelajaran yang bervariasi, interaktif dan menyenangkan, serta dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada pembelajaran siswa, terkhusus pada materi sudut kelas V SD 3 Undaan Lor.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Aqib (2017), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas (sekolah) tempat yang diajar dengan tekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis. Penelitian ini dilakukan di kelas V SD 3 Undaan Lor, Kecamatan Undaan, Kabupaten Kudus, Provinsi Jawa Tengah. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tanggal 2 – 5 Juni 2025. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD 3 Undaan Lor tahun ajaran 2024/2025

yang berjumlah 16 siswa, terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Akan tetapi, pada siklus I siswa yang hadir hanya 14 siswa dan pada siklus II yang hadir sejumlah 15 siswa dari siswa keseluruhan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya teknik observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Pada penelitian ini dilaksanakan menjadi dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan dan menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (dalam Rhamayanti, 2021). Model penelitian tersebut terdiri atas empat tahapan yang berkaitan satu sama lain. Tahapan pada model yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari: (a) Perencanaan (*planning*), (b) Tindakan (*acting*), (c) Pengamatan (*observing*), dan (d) refleksi (*reflecting*). Adapun hubungan keempat tahapan tersebut.



Gambar 1. Rancangan PTK oleh Kemmis dan McTaggart

Sumber: Rhamayanti (2021)

Sebelum melaksanakan siklus I, peneliti melakukan penelitian prasiklus terlebih dahulu dengan melakukan observasi kegiatan mengajar di kelas, wawancara kepada wali kelas serta siswa kelas V, dan memberikan tes pra-siklus untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Siklus I dan II terdapat tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, sedangkan variabel bebas pada penelitian ini, yaitu model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media KENYANG. Berikut ini merupakan rumus yang digunakan peneliti untuk nilai kemampuan pemecahan masalah matematis pada setiap siswa.

$$N = \frac{SD}{SM} \times 100$$

Sumber: Damayanti & Kartini, (2022)

Sehubungan dengan rumus di atas, N merupakan nilai akhir, sedangkan SD merupakan nilai yang diperoleh siswa dan SM merupakan nilai maksimal. Adapun rentang kriteria penilaian kemampuan pemecahan masalah matematis, sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Nilai	Kriteria
88 – 100	Sangat Baik
74 – 87	Baik

Nilai	Kriteria
60 – 73	Cukup
< 60	Kurang

Sumber: Badan Standar, Kurikulum (2022)

Selanjutnya, peneliti menghitung persentase ketuntasan belajar secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma \text{Nilai yang diperoleh}}{\Sigma \text{Nilai maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Oktasya et al., (2022)

Jika siswa memperoleh nilai sebesar 75 sesuai dengan ketetapan KTTP yang telah dibuat oleh pihak sekolah dan persentase pencapaian belajar secara klasikal mencapai  $\geq 75\%$  dari seluruh siswa yang berhasil mendapat nilai lebih dari 75 maka indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti dikatakan berhasil. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V SD 3 Undaan Lor melalui penerapan model *Make a Match* berbantuan media KENYANG (Kartu Menyenangkan).

Hasil tes siswa selanjutnya dihitung oleh peneliti dengan menghitung per-indikatornya untuk mengetahui rata-rata klasikal setiap indikator-indikatornya. Adapun rumus untuk menghitung rata-rata klasikal setiap indikator kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, yakni:

$$Rx = \frac{\Sigma Si}{\Sigma Sm} \times 100$$

Sumber: Mutakin et al. (2023)

Sehubungan dengan rumus di atas, Rx merupakan rata-rata nilai indikator ke-x, sedangkan  $\Sigma Si$  merupakan jumlah total nilai indikator ke-x dan  $\Sigma Sm$  adalah jumlah total n maksimal indikator ke-x. Adapun rentang kriteria penilaian kemampuan pemecahan masalah matematis per indikator, yaitu.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis per Indikator

Nilai	Kriteria
85 – 100	Sangat Baik
70 – 84	Baik
55 – 69	Cukup Baik
40 – 54	Kurang Baik
0 – 39	Kurang Sekali

Sumber: Oktasya et al. (2022)

## HASIL

Penelitian ini diawali dengan melakukan prasiklus. Pada tahap prasiklus, peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas V S 3 Undaan Lor. Sehubungan dengan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, ditemukan bahwa proses pembelajaran di SD 3 Undaan Lor guru sering menggunakan metode konvensional, yaitu

ceramah. Hal tersebut menyebabkan siswa merasa kurang tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga kemampuan pemecahan masalah matematis siswa tergolong rendah. Rata-rata siswa kelas V SD 3 Undaan Lor pada nilai prasiklus adalah 48, nilai tersebut masih cukup jauh dari KKTP, yaitu 75. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V SD 3 Undaan Lor masih rendah. Oleh karena itu, peneliti ingin meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan menerapkan model *Make a Match* berbantuan media KENYANG agar siswa dapat berinteraksi satu sama lain, berbicara berpasangan, berbagi ide, dan menyelesaikan masalah matematika.

Pada penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus. Pada setiap siklus melalui empat tahapan, meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

## Siklus I

### *Tahap Perencanaan*

Tahap perencanaan dilakukan sebelum penelitian yang mencakup kegiatan merancang tindakan yang diperlukan pada proses penelitian. Adapun penyusunan instrumen yang dilakukan oleh peneliti, antara lain: (1) Penyusunan modul ajar kurikulum merdeka, (2) Penyusunan bahan ajar dan media KENYANG (Kartu Menyenangkan), (3) Penyusunan soal yang disusun untuk mengukur pemahaman dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

### *Tahap Pelaksanaan*

Tahap pelaksanaan pada siklus I dilakukan dengan dua pertemuan, yaitu pada tanggal 2 – 3 Juni 2025. Pada pertemuan pertama, pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan yang diawali dengan siswa mengucapkan salam kepada guru berdo'a bersama, melakukan presensi, hingga memberikan pertanyaan pemantik. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan dilanjutkan dengan penyampaian materi. Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan model *Make a Match* berbantuan media KENYANG (Kartu Menyenangkan) sehingga setelah guru menyampaikan materi, siswa dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok 1 dan 2. Ketika pembagian kelompok, guru menjelaskan langkah-langkah permainan dan siswa diberikan kartu sesuai dengan kelompok masing-masing. Setelah itu, siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang didapat dan dilanjutkan dengan mengerjakan LKPD yang telah disiapkan sebelumnya. Tahap terakhir adalah tahap penyajian hasil, siswa masih terlihat takut dan kurang percaya diri ketika diminta untuk mempresentasikan hasil kepada siswa yang lain. Pada akhir pertemuan pertama, guru menutup pembelajaran dengan membuat kesimpulan bersama siswa dan menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Seperi dengan pertemuan pertama, guru langkah pembelajaran pada pertemuan kedua. Namun, materi dan topik diskusi berbeda dari pertemuan sebelumnya. Guru menilai kemampuan memecahkan masalah matematika siswa kelas V di SD 3 Undaan Lor di akhir setiap pertemuan kedua dengan memberikan tes evaluasi yang terdiri dari 5 soal cerita.

### *Tahap Observasi/Pengamatan*

Tahap observasi didapatkan hasil kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi sudut mata pelajaran Matematika yang diperoleh dari hasil tes evaluasi yang dilaksanakan pada akhir pertemuan siklus I, yaitu pada pertemuan kedua. Akan tetapi, siswa yang hadir pada pertemuan kedua hanya 14 siswa. Soal tes evaluasi terdiri dari 5 soal cerita yang disesuaikan dengan indikator kemampuan pemecahan masalah matematis. Berikut merupakan hasil tes indikator kemampuan pemecahan masalah matematis siswa siklus I.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Siklus I

No.	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Kriteria
1.	88 – 100	2	Sangat Baik
2.	75 – 87	5	Baik
3.	60 – 74	2	Cukup
4.	< 60	5	Kurang
<b>Total Nilai</b>		<b>948</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>67,71</b>	
<b>Kriteria</b>		<b>Cukup</b>	
<b>Nilai Tertinggi</b>		<b>96</b>	
<b>Nilai Terendah</b>		<b>36</b>	
<b>Jumlah Siswa Tuntas</b>		<b>7</b>	
<b>Presentase Siswa Tuntas</b>		<b>50%</b>	

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Tabel 3 menunjukkan bahwa terdapat 7 siswa dari 14 siswa belum mencapai KKTP dengan presentase klasikal sebesar 50%. Rata-rata nilai kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V SD 3 Undaan Lor adalah sebesar 67,71 dengan kategori sedang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan klasikal kemampuan pemecahan masalah matematis siswa belum tercapai karena masih di bawah indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti sehingga penelitian harus dilanjutkan ke siklus II.

### Refleksi

Tahap refleksi merupakan tahap terakhir dalam siklus I yang bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang terjadi selama proses pembelajaran. Tahap refleksi digunakan untuk bentuk penyempurnaan kegiatan proses pembelajaran pada pertemuan 1 dan 2 di siklus II. Terdapat beberapa temuan pada analisis data dan observasi pada siklus I yang akan digunakan sebagai bahan refleksi sebagai bentuk penyempurnaan pada siklus ke-II. Pada siklus I, indikator keberhasilan siswa mencapai nilai  $\geq 75$  dengan presentase ketuntasan klasikal mencapai  $\geq 75\%$ . Akan tetapi, hasil persentase ketuntasan klasikal kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa kelas V SD 3 Undaan Lor pada siklus I adalah sebesar 50% dengan rata-rata 67,1. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan harapan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

### Siklus II

#### Tahap Perencanaan

Sehubungan dengan hasil refleksi siklus I, peneliti memulai kembali dengan tahap perencanaan. Berikut adalah beberapa perencanaan yang direncanakan oleh peneliti: (1) Penyusunan modul ajar kurikulum merdeka, (2) Penyusunan bahan ajar dan media KENYANG (Kartu Menyenangkan), (3) Penyusunan soal yang disusun untuk mengukur pemahaman dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

### Tahap Pelaksanaan

Peneliti melakukan siklus II pada tanggal 4 – 5 Juni 2025 yang diawali dengan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Dengan menggunakan prosedur pembelajaran yang sama, kegiatan pembelajaran siklus II dilaksanakan berdasarkan refleksi siklus I. Siswa jauh lebih siap untuk memulai pembelajaran di siklus II dan guru menetapkan aturan pada awal pembelajaran agar siswa lebih tertib pada saat pembelajaran berlangsung. Pada saat permainan dimulai, siswa lebih antusias dan semangat untuk mencari pasangan kartu yang didapat. Selain itu, siswa lebih aktif untuk bertanya dan menjawab kepada guru mengenai hal yang belum dipahami. Pada akhir pembelajaran, siswa diminta untuk memimpin do'a bersama dan guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Pada pertemuan kedua, siswa yang hadir hanya 15 siswa. Guru melaksanakan tahap pelaksanaan pertemuan kedua dengan langkah yang sama pada pertemuan pertama. Akan tetapi, materi dan tugas yang diberikan berbeda dengan pertemuan sebelumnya. Selain itu, pada pertemuan akhir siklus II guru memberikan 5 soal cerita dan merupakan soal evaluasi untuk mengetahui nilai kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

### Tahap Pengamatan

Pada tahap pengamatan ini didapatkan data berupa hasil tes evaluasi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V SD 3 Undaan Lor yang diperoleh dari hasil tes evaluasi yang diberikan pada akhir siklus II dan terdapat 1 siswa yang tidak berangkat sehingga hanya 15 siswa yang mengerjakan soal evaluasi. Soal tes evaluasi terdiri dari 5 soal uraian yang berisi materi pengukuran sudut pada bangun datar segitiga dan segi empat yang disesuaikan dengan indikator kemampuan pemecahan masalah matematis. Adapun hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, diantaranya:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Siklus II

No.	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Kriteria
1.	88 – 100	4	Sangat Baik
2.	75 – 87	8	Baik
3.	60 – 74	1	Cukup
4.	< 60	2	Kurang
<b>Total Nilai</b>			<b>1180</b>
<b>Rata-Rata</b>			<b>78,67</b>
<b>Kriteria</b>			<b>Baik</b>
<b>Nilai Tertinggi</b>			<b>98</b>
<b>Nilai Terendah</b>			<b>50</b>
<b>Jumlah Siswa Tuntas</b>			<b>12</b>
<b>Presentase Siswa Tuntas</b>			<b>80%</b>

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Tabel 4 menunjukkan bahwa pada siklus II terdapat 12 dari 15 siswa yang tuntas mencapai KKTP dengan presentase klasikal mencapai 80%. Rata-rata nilai kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V SD 3 Undaan Lor adalah 78,67 dengan kategori baik. Oleh karena itu, kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada siklus II dikatakan berhasil karena telah mencapai ketuntasan yang ditetapkan pada indikator keberhasilan, yaitu memperoleh nilai  $\geq 75$  sesuai dengan KKTP yang telah ditetapkan SD 3 Undaan Lor dan mencapai presentase pencapaian belajar secara klasikal  $\geq 75\%$  dari seluruh siswa.

### Tahap Refleksi

Tahap refleksi merupakan tahap terakhir dalam siklus II yang bertujuan untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menerapkan model *Make a Match* berbantu media KENYANG. Tahap refleksi digunakan untuk mengetahui apakah penelitian akan dilanjutkan pada siklus berikutnya atau tidak.

Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa telah mencapai indikator keberhasilan dengan ketuntasan klasikal sebesar 80% dengan rata-rata nilai sebesar 78,67. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa telah mengalami peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dengan indikator yang diukur. Hasil siklus II menunjukkan bahwa proses pembelajaran sudah baik yang ditunjukkan oleh kemampuan pemecahan masalah matematis siswa telah mencapai indikator keberhasilan. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil dan dapat dihentikan pada siklus II karena telah mencapai indikator keberhasilan pada siklus II.

Sehubungan dengan hasil penelitian pada siklus I dan II menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V SD 3 Undaan Lor. Adapun tabel yang mengkaji mengenai peningkatan nilai dalam pelajaran matematika yang disajikan berdasarkan masing-masing indikator, diantaranya.

Tabel 5. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis per Indikator

No.	Indikator	Rata-Rata Nilai		Kenaikan
		Siklus I	Siklus II	
1.	Memahami Masalah	79 (Baik)	88 (Sangat Baik)	9
2.	Menyusun Rencana	76 (Baik)	89 (Sangat Baik)	13
3.	Menyelesaikan Masalah	65 (Cukup)	75 (Baik)	10
4.	Memeriksa Kembali Jawaban	54 (Kurang)	67 (Cukup)	13

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

## PEMBAHASAN

Pada indikator pertama, yaitu memahami masalah terlihat signifikan dari siklus I ke siklus II. Kenaikan rata-rata siswa kelas V SD 3 Undaan Lor menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* berbantu media KENYANG (Kartu Menyenangkan) dapat membantu siswa dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah secara sistematis serta mengembangkan strategi penyelesaian yang efektif. Indikator memahami masalah merupakan langkah pertama yang harus dipahami sebelum siswa melanjutkan ke tahap-tahap pemecahan masalah matematis yang lain. Oleh karena itu, indikator memahami masalah sangat penting dalam pembelajaran matematika. Menurut Mokhtar et al. (2019), langkah utama yang perlu dikuasai siswa dalam proses pemecahan masalah adalah memahami masalah sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya, tetapi jika siswa mengalami kesulitan dalam memahami masalah pasti akan mempengaruhi langkah pemecahan masalah selanjutnya.

Pada indikator menyusun masalah, nilai rata-rata siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, rata-rata nilai indikator menyusun masalah sebesar 76 dengan kategori baik dan meningkat menjadi 89 dengan kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make a Match* berbantu media KENYANG (Kartu Menyenangkan) dapat membantu siswa dalam menyusun langkah-langkah

strategis dan terarah dalam menyelesaikan soal matematika. Hal tersebut sejalan dengan Sagita et al. (2023) bahwa menyusun rencana adalah tahap kedua dalam proses pemecahan masalah yang menjadi dasar bagi siswa untuk menentukan strategi atau prosedur yang tepat dalam menyelesaikan persoalan.

Indikator ketiga, yaitu menyelesaikan masalah menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 65 pada siklus I menjadi 75 pada siklus II yang mengindikasikan adanya perbaikan dalam kemampuan siswa menerapkan langkah-langkah penyelesaian yang tepat. Kemampuan dalam menyelesaikan masalah adalah keahlian siswa dalam melakukan analisis, prediksi, penalaran, evaluasi, dan refleksi dengan memanfaatkan pengetahuan sebelumnya untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi (Siswanto & Meiliasari, 2024). Model *Make a Match* yang berbasis aktivitas mencocokkan pasangan informasi secara interaktif mendorong siswa untuk berpikir logis dan memperkuat keterampilan menyusun serta melaksanakan strategi pemecahan masalah secara menyenangkan dan tidak membosankan. Penggunaan media KENYANG turut memberikan visualisasi dan stimulus yang menarik sehingga siswa lebih termotivasi dalam memahami dan menyelesaikan soal. Oleh karena itu, penguatan pada tahap menyusun rencana melalui model *Make a Match* berbantu media KENYANG dapat memberikan dukungan yang kuat bagi siswa dalam menyelesaikan permasalahan secara efektif.

Indikator yang terakhir adalah memeriksa kembali jawaban. Pada indikator ini, rata-rata siswa paling rendah. Akan tetapi, terdapat peningkatan dari nilai 54 kategori kurang dan meningkat menjadi nilai 64 dengan kategori cukup. Peningkatan rata-rata siswa menunjukkan bahwa model *Make a Match* dapat mendorong siswa untuk aktif berpikir dan berdiskusi saat mencocokkan kartu soal dan jawaban, sedangkan media KENYANG memberikan stimulus visual dan pertanyaan pengarah yang membantu siswa melakukan pemeriksaan ulang secara sistematis dan menyenangkan. Kemampuan memeriksa kembali jawaban berfungsi untuk memastikan bahwa solusi yang diperoleh siswa benar dan bebas dari kesalahan. Menurut Fadilah & Haerudin (2022), ketika selesai melakukan proses perhitungan, siswa harus kembali memeriksa kembali hasil yang telah diperoleh karena untuk mengetahui jawaban telah benar atau belum. Oleh karena itu, memeriksa kembali menjadi salah satu indikator yang penting dan tidak boleh diabaikan.

Kemampuan individu untuk menganalisis atau memahami masalah guna menemukan solusi penyelesaian berdasarkan permasalahan yang ada dikenal sebagai kemampuan pemecahan masalah. Hasil penelitian Putra et al. (2021) menyatakan bahwa hasil kemampuan pemecahan masalah matematika yang menerapkan model pembelajaran *Make a Match* lebih baik daripada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis pada penelitian ini dikatakan tuntas karena telah mencapai indikator keberhasilan dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 80%.

## KESIMPULAN

Sehubungan dengan hasil yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa model *make a match* berbantu media KENYANG (Kartu Menyenangkan) terbukti bahwa dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V SD 3 Undaan Lor. Hal tersebut dibuktikan hasil siklus I ke siklus II. Pada siklus I, nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa secara klasikal sebesar 67,71 dengan persentase siswa tuntas sebesar 50% dan rata-rata nilai meningkat pada siklus II menjadi 78,67 dengan persentase siswa tuntas secara klasikal sebesar 80%. Penelitian ini memberikan manfaat untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi sudut kelas V.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraeni, S. T., Muryaningsih, S., & Ernawati, A. (2020). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Sekolah Dasar. *JRPD: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(1), 25–37. <https://doi.org/10.36764/jc.v6i1.723>
- Aprilia, A., & Fitriana, D. N. (2022). Mindset Awal Siswa terhadap Pembelajaran Matematika yang Sulit dan Menakutkan. *PEDIR: Journal Ementary Education*, 1(2), 28–40. <https://doi.org/10.4324/9780203457306-42>
- Aqib, Z. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) SD/MI*. Ar-Ruzz Media.
- Badan Standar, Kurikulum, dan A. P. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah. In *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*.
- Damayanti, N., & Kartini. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA pada Materi Barisan dan Deret Geometri. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 107–118. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.691>
- Davita, P. W. C., & Heni, P. (2020). Anallisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gender. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 110–117. <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.23601>
- Dwisa, S. O. M., Maryono, & Sholeh, M. (2022). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Kelas V SDN 078 /ITeluk Ketapang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1036–1045.
- Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). *Sumber & Media Pembelajaran di SD*. Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- Fadilah, A. N., & Haerudin. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas IX pada Materi SPLDV Berdasarkan Tahapan Polya. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(4), 1049–1060. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i4.1049-1060>
- Harahap, I. H., & Manurung, A. A. (2022). Analisis Pengaruh Resilensi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa di MTs Ruhul Islam Sialambue. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 8(1), 94–97. <https://doi.org/10.30596/edutech.v8i1.9962>
- K.A.Y.D. Putra, Sariyasa, & N.M.S. Mertasari. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Tejakula Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 10(1), 10–16. <https://doi.org/10.23887/jppmi.v10i1.1024>
- Made, N., Gyanthi, W., Ayu, I. G., Agustiana, T., & Firstia, D. G. (2023). LAPSHEURISTIC Learning Model Improves Mathematical Problem-Solving Ability. *International Journal of Elementary Education Volume*, 7(1), 169–177.
- Mokhtar, M. A. M., Ayub, A. F. M., Said, R. R., & Mustakim, S. S. (2019). Analysis of Year Four Pupils' Difficulties in Solving Mathematical Problems Involving Fraction. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 9(11), 1560–1569. <https://doi.org/10.6007/ijarbs/v9-i11/6766>
- Murtiyasa, B., & Wulandari, S. (2022). Problem Solving Ability According to Polya on System of Linear Equations in Two Variables Based on Student Learning Styles. *Jurnal Didaktik Matematika*, 4185, 261–279. <https://doi.org/https://doi.org/10.24815/jdm.v9i2.26328>
- Mutakin, F. T., Yuliani, A., & Chotimah, S. (2023). Menganalisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Siswa Kelas IX SMPN 3 Cimahi dalam Menyelesaikan Soal Statistika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(4), 1323–1334.

- <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i4.17784>
- Nisa, A. K., Prameisthi, D. A., Solikhah, H. N., Amaruddin, W., & Amaliyah, F. (2023). Pengaruh Model Make a Match Berbantuan Media Papan Perkalian Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik. *Jurnal PGSD Musi*, 6(1), 26–38.
- Nurfiati, Mandailina, V., Mabsup, Syaharuddin, Abdillah, & Fitriani, E. (2020). Effect of Make A Match Learning Model on Student Learning Outcomes on Statistical Materials. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.31764/justek.v3i1.3509>
- Oktasya, I., Turmuzi, M., & Setiawan, H. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V SDN 01 Tempos. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 351–353. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.495>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*. Badan Penerbit UNM.
- Rhamayanti, Y. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan Matematika*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Riswari, L. A., & Ermawati, D. (2023). *Penalaran dan Pemecahan Masalah Matematis*. Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- Riswari, L. A., Munnah, S., & Nuha, S. A. P. (2023). Analisis Kreativitas Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematis Pada Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri Kadilangu 1. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(2), 161–170. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i2.3117>
- Riswari, L. A., Sari, N. W., & Anjani, S. (2024). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Soal Cerita Materi Operasi Bilangan Bulat Kelas 1 Sekolah Dasar Di Desa Paren. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.24929/alpen.v8i1.247>
- Riswari, L. A., Septiana, E., & Saidah, R. A. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas I Sd Materi Penjumlahan Dan Pengurangan. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 5(1), 11. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v5i1.8779>
- Sagita, D. K., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(2), 431–439. <https://doi.org/10.17509/eh.v3i2.2807>
- Sanidah, S., & Sumartini, T. S. (2022). Kesulitan Siswa Kelas VIII dalam Menyelesaikan Soal Cerita SPLDV dengan Menggunakan Langkah Polya Di Desa Cihikeu. *PowerMathEdu*, 1(1), 15–26. <https://doi.org/10.31980/powermathedu.v1i1.1912>
- Siswanto, E., & Meiliasari. (2024). Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika: Systematic Literature Review. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8(1), 45–59. <https://doi.org/10.21009/jrpms.081.06>
- Sunedi, D. P. O. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD. *Journal of Education Action Research*, 7(2), 237–242.
- Suprapto, H. (2020). *Media Benda Konkret untuk Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Penerbit Adab.