

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN
MODEL *MAKE A MATCH* PADA SISWA KELAS VD SDN 016
SUNGAI KUNJANG TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



Oleh:
Nina Crista Bella Bawing
NPM.2186206088

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHKAM
SAMARINDA
2025**

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN
MODEL *MAKE A MATCH* PADA SISWA KELAS VD SDN 016
SUNGAI KUNJANG TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:
Nina Crista Bella Bawing
NPM.2186206088

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHKAM SAMARINDA
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL *MAKE A MATCH* PADA SISWA KELAS VD SDN 016 SUNGAI KUNJANG TAHUN AJARAN 2024/2025

SKRIPSI

NINA CRISTA BELLA BAWING

NPM. 2186206088

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama
Mahakam Samarinda Tanggal: 10 April 2025

Pembimbing I



Afdal, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 1128078102

Pembimbing II



Euis Kusumarini, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 1102117304

Mengetahui

Ketua Program Studi PGSD



Ratna Khadru'nisa, S.Pd., M.Pd.

NIK. 2016.089.215

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nina Crista Bella Bawing
NPM : 2186206088
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Meningkatkan Hasil Belajar Matematika
Menggunakan Model *Make A Match* Pada Siswa
Kelas VD SDN 016 Sungai Kunjang Tahun
Ajaran 2024/2025

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat-pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang-orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Samarinda, 13 April 2025

Yang Menyatakan,



Nina Crista Bella Bawing

NPM. 2186206088

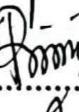
HALAMAN PENGESAHAN

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL *MAKE A MATCH* PADA SISWA KELAS VD SDN 016 SUNGAI KUNJANG TAHUN AJARAN 2024/2025

SKRIPSI
NINA CRISTA BELLA BAWING
NPM. 2186206088

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama
Mahakam Samarinda
Tanggal 14 April 2025

TIM PENGUJI

		Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: <u>Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd.</u> (.....)(06 Mei 2025) NIDN. 1119098902		
Pembimbing 1	: <u>Afdal, S.Pd., M.Pd.</u> (.....)(06 Mei 2025) NIDN. 1128078102		
Pembimbing 2	: <u>Euis Kusumarini, S.Pd., M.Pd.</u> (.....)(06 Mei 2025) NIDN. 1102117304		
Pengaji	: <u>Andi Alif Tunru, S.Pd., M.Pd.</u> (.....)(06 Mei 2025) NIDN. 1122079501		

Samarinda, 06 Mei 2025
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda



MOTTO

“Ubah Pikiranmu, Dan Kamu Akan Mengubah Duniamu”

RIWAYAT HIDUP



Nina Crista Bella Bawing, lahir pada 17 Maret 2003 di Samarinda, merupakan anak sulung dari lima bersaudara, buah hati dari pasangan Bapak Bernadus dan Ibu Yunia. Ia memulai pendidikan formal pada usia lima tahun di TK Negeri 1 Samarinda. Pendidikan dasarnya ditempuh di SD Negeri 026 Sebulu dan ia menyelesaikannya pada tahun 2015. Setelah itu, ia melanjutkan ke jenjang SMP di SMP Negeri 1 Kayan Hulu dan lulus pada tahun 2018. Pendidikan menengah atasnya dilanjutkan di SMA Negeri 1 Dimembe dengan mengambil jurusan MIPA, dan lulus pada tahun 2021. Di tahun yang sama, ia melanjutkan studi ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Pada tahun 2024, ia mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Batu-Batu, Kecamatan Muara Badak, serta melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 016 Sungai Kunjang.

**Nina Crista Bella Bawing, Meningkatkan Hasil Belajar Matematika
Menggunakan Model *Make A Match* Pada Siswa Kelas VD SDN 016 Sungai
Kunjang Tahun Ajaran 2024/2025. Dosen Pembimbing I, Afdal, S.Pd., M.Pd
dan Dosen Pembimbing II, Euis Kusumarini, S.Pd., M.Pd.**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada siswa kelas VD di SDN 016 Sungai Kunjang. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Matematika di kelas tersebut.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah 29 siswa kelas VD SDN 016 Sungai Kunjang pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 18 Februari hingga 19 Maret 2025. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat dari 59,37% di tahap pra-siklus menjadi 79,31%. Selanjutnya, pada siklus II terjadi peningkatan lagi hingga mencapai 95,17%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Make A Match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VD di SDN 016 Sungai Kunjang.

Kata Kunci : *Make A Match, Hasil Belajar, Peningkatan*

**Nina Crista Bella Bawing, Improving Mathematics Learning Outcomes
Using the Make A Match Model in Grade VD Students of SDN 016 Sungai
Kunjang in the 2024/2025 Academic Year. Supervisor I, Afdal, S.Pd., M.Pd
and Supervisor II, Euis Kusumarini, S.Pd., M.Pd.**

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes through the application of the Make A Match learning model in grade VD students at SDN 016 Sungai Kunjang. The background of this study is the low learning outcomes of Mathematics in the class.

The type of research used is Classroom Action Research (CAR). The subjects in this study were 29 students of class VD SDN 016 Sungai Kunjang in the 2024/2025 academic year. The research was conducted from February 18 to March 19, 2025. The techniques used to collect data include observation, tests, and documentation.

The results of the study showed an increase in learning outcomes. In cycle I, the percentage of completion increased from 59.37% in the pre-cycle stage to 79.31%. Furthermore, in cycle II there was another increase to 95.17%. From these results it can be concluded that the application of the Make A Match model is effective in improving the learning outcomes of class VD students at SDN 016 Sungai Kunjang.

Keywords: Make A Match, Learning Outcomes, Improvement

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas limpahan kasih karunia dan berkat-Nya, yang senantiasa menyertai dan memberikan kekuatan sehingga skripsi dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model *Make A Match* Pada Siswa Kelas VD SDN 016 Sungai Kunjang Tahun Ajaran 2024/2025”.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak, baik secara moral maupun material. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Husaini Usman, M.Pd., M.T. selaku Rektor Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
2. Bapak Dr. Nur Agus Salim, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
3. Ibu Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
4. Bapak Afdal, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu, mengarahkan, membimbing, dan memberikan motivasi serta dorongan kepada penulis sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. Ibu Euis Kusumasari, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu, mengarahkan, membimbing, dan memberikan motivasi serta dorongan kepada penulis sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Andi Alif Tunru, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan kritik kepada penulis sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama masa perkuliahan.
8. Seluruh Staf Akademik Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda atas berbagai dukungannya.

9. Perpustakaan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan yang telah membantu penulis untuk mendapatkan informasi yang bermanfaat sampai dengan selesainya skripsi ini.
10. Kepala Sekolah, Bapak dan Ibu dewan guru beserta siswa dan seluruh warga SDN 016 Sungai Kunjang yang telah memberikan izin dan waktunya dalam melakukan penelitian.
11. Bapak Bernadus dan Ibu Yunia Selaku Orang Tua tercinta yang selalu mendukung dan memberikan semangat dalam menyelesaikan kuliah penulis.
12. Untuk seluruh keluarga saya yang ada di Samarinda, Manado, dan yang berada di kota jauh yang selalu memberi semangat kepada penulis.
13. Saudari saya Julvina dan tiga adik laki-laki saya yang selalu memberi semangat kepada saya.
14. Terimakasih untuk Apinkkk yang selalu memberi semangat kepada Ante Owenggg.
15. Terima kasih untuk diri saya sendiri karena sudah menjadi Wonder Woman yang selalu kuat walaupun masih sering menangis.
16. Teman-teman saya Belalabela, Nicca, Enjel, Uci, Olin, Juprandi, Novan, Yan, dan Mardin yang selalu membantu dan memberi semangat kepada saya.

Akhir kata, dengan segala kerendahan hati dan ucapan syukur, penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penulisan ini. Oleh karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaannya dan semoga bermanfaat bagi kita semua.

Samarinda, 23 Januari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN RIWAYAT HIDUP	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Diagnosis Permasalahan Kelas	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Kegunaan Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Deskripsi Konseptual	9
1. Hasil Belajar Siswa	9
a. Pengertian hasil belajar siswa	9
b. Klasifikasi hasil belajar	12
c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar	15
d. Indikator hasil belajar.....	18
2. Model <i>Make A Match</i>	18
a. Pengertian model <i>Make A Match</i>	18
b. Kelebihan dan kekurangan model <i>Make A Match</i>	19
c. Langkah-langkah model <i>Make A Match</i>	20
3. Mata Pelajaran Matematika.....	21
a. Pengertian mata pelajaran matematika.....	21
b. Pembelajaran matematika di SD	23
c. Konsep keliling bangun datar	23
d. Jenis-jenis bangun datar	24
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	26
C. Kerangka Pikir	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Desain Penelitian Tindakan	31
B. Waktu Penelitian	31
C. Deskripsi Tempat Penelitian	32
D. Subjek dan Karakteristiknya	36
E. Skenario Tindakan	36
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	39

G. Kriteria Keberhasilan Tindakan	42
H. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Hasil Penelitian	47
1. Pra Siklus	47
2. Pelaksanaan Siklus I.....	49
a. Tahap Perencanaan.....	49
b. Pelaksanaan Tindakan.....	50
c. Tahap Pengamatan	53
d. Refleksi	55
3. Pelaksanaan Siklus II	56
a. Tahap Perencanaan.....	56
b. Pelaksanaan Tindakan.....	57
c. Tahap Pengamatan	60
d. Refleksi	62
4. Analisis Hasil Tindakan	63
a. Aktivitas Mengajar Guru	63
b. Aktivitas Siswa	65
c. Hasil Belajar Siswa	66
B. Pembahasan.....	69
C. Temuan Penelitian.....	74
1. Aktivitas Siswa Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran	74
2. Hasil Belajar Siswa	75
D. Keterbatasan Penelitian.....	76
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	78
A. Simpulan	78
B. Implikasi.....	79
C. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	30
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Keadaan Siswa SDN 016 Sungai Kunjang	34
Tabel 3.2 Kategori Kriteria Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa	44
Tabel 3.3 Kategori Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa.....	46
Tabel 4.1 Hasil Belajar Siswa Pra Siklus.....	48
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus I.....	53
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	54
Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	54
Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus II	60
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	61
Tabel 4.7 Hasil Belajar Siswa Siklus II	62
Tabel 4.8 Persentase Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model <i>Make A Match</i>	64
Tabel 4.9 Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Make A Match	65
Tabel 4.10 Persentase Hasil Belajar Siswa Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Make A Match	67
Tabel 4.11 Kelebihan dan Kekurangan Setiap Siklus	72

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Peningkatan Persentase Keseluruhan Aktivitas Mengajar Guru Pada Siklus I dan Siklus II	63
Grafik 4.2 Peningkatan Persentase Keseluruhan Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan Siklus II	66
Grafik 4.3 Peningkatan Persentase Keseluruhan Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Nilai Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	84
Lampiran 2 Pedoman Lembar Observasi Kegiatan Aktivitas Mengajar Guru	86
Lampiran 3 Hasil Observasi Kegiatan Aktivitas Mengajar Guru Pada Siklus I dan Siklus II	89
Lampiran 4 Pedoman Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	95
Lampiran 5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan Siklus II	96
Lampiran 6 Modul Ajar Siklus I	98
Lampiran 7 Modul Ajar Siklus II.....	123
Lampiran 8 Lembar Soal dan Jawaban <i>Make A Match</i> Siklus I	150
Lampiran 9 Lembar Soal dan Jawaban <i>Make A Match</i> Siklus II.....	155
Lampiran 10 Dokumentasi Kartu Soal dan Kartu Jawaban Siklus I.....	161
Lampiran 11 Dokumentasi Kartu Soal dan Kartu Jawaban Siklus II	162
Lampiran 12 Dokumentasi Hasil Belajar Siswa Pra Siklus	163
Lampiran 13 Dokumentasi Hasil Belajar Siswa Siklus I	165
Lampiran 14 Dokumentasi Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	168
Lampiran 15 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Siklus I	171
Lampiran 16 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Siklus II	173
Lampiran 17 Dokumentasi Foto Bersama Guru Wali dan Peserta Didik Kelas VD	175
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian.....	176
Lampiran 19 Surat Balasan Sekolah	177
Lampiran 20 Surat Keterangan Selesai Penelitian	178

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses penting dalam membentuk dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta potensi individu. Tujuan pendidikan tidak hanya sebatas meningkatkan kecerdasan, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter agar menjadi pribadi yang lebih baik. Selain itu, pendidikan merupakan upaya yang dirancang secara sistematis dalam proses belajar mengajar untuk menciptakan lingkungan yang aktif, guna mengembangkan aspek pengetahuan, kecakapan, kecerdasan, kepribadian, dan kemampuan mengendalikan diri, yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun lingkungan sosial.

Pendidikan adalah proses belajar yang dilakukan secara individu maupun kelompok untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, serta membentuk sikap melalui metode pengajaran yang efektif dan bermakna. Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses, kegiatan pembelajaran di setiap jenjang pendidikan harus berlangsung secara interaktif, menginspirasi, menyenangkan, dan menantang. Proses ini juga harus mendorong keterlibatan aktif siswa, serta memberikan ruang untuk munculnya inisiatif, kreativitas, dan kemandirian, yang disesuaikan dengan minat, bakat, serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Oleh karena itu, penting bagi setiap institusi

pendidikan untuk merancang proses pembelajaran secara optimal agar siswa mampu menguasai ilmu pengetahuan dengan maksimal (Salamah et al., 2021).

Pendidikan di jenjang Sekolah Dasar (SD) merupakan tahap awal di mana siswa mulai mempelajari berbagai dasar pengetahuan sesuai dengan kurikulum yang telah ditentukan. Namun, tidak semua siswa menyukai setiap mata pelajaran yang diajarkan. Salah satu penyebabnya adalah kesulitan dalam memahami materi pelajaran tertentu. Mata pelajaran yang paling sering kurang diminati oleh siswa adalah Matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak dan berfokus pada pemahaman konsep, prinsip, serta metode penyelesaian masalah melalui logika, berpikir kritis, dan penalaran, untuk mencapai jawaban yang bersifat pasti dan tidak dapat diganggu gugat. Hal ini menjadi salah satu alasan mengapa banyak siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, karena menuntut kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan persoalan. Akibatnya, banyak siswa menunjukkan hasil belajar yang rendah dalam mata pelajaran ini.

Pencapaian hasil belajar yang maksimal tidak hanya ditentukan oleh motivasi siswa dalam belajar, tetapi juga dipengaruhi oleh model atau metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Model pembelajaran sendiri merupakan suatu rancangan atau struktur yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, yang mencakup tahapan-tahapan sistematis untuk mengatur pengalaman belajar siswa. Tujuan dari model ini adalah untuk membantu mencapai kompetensi yang ditargetkan serta menjadi acuan dalam

pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran yang dirancang secara menarik, misalnya dengan menggunakan permainan dalam pendekatan kooperatif, dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, metode ini juga dapat mendorong tumbuhnya sikap tanggung jawab, kejujuran, semangat berkompetisi secara sehat, serta partisipasi aktif siswa dalam proses belajar (Naibaho & Hoessein, 2021).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih menarik dan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pelajaran Matematika. Berdasarkan pandangan peneliti, model yang dinilai paling tepat adalah *Make A Match* atau metode mencari pasangan. *Make A Match* merupakan salah satu bentuk pembelajaran aktif (*active learning*) yang cocok diterapkan di kelas dengan jumlah siswa yang cukup besar, yaitu sekitar 30–40 orang, baik secara individu maupun berkelompok. Dalam model ini, guru menggunakan kartu-kartu yang terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban. Selama proses pembelajaran, siswa ditugaskan untuk mencocokkan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang sesuai dalam batas waktu tertentu. Siswa yang berhasil menemukan pasangan yang benar akan memperoleh poin.

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan sebuah metode yang melibatkan siswa secara aktif dalam mencocokkan jawaban dengan pertanyaan atau pasangan konsep tertentu melalui permainan kartu. Model ini pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran. Dalam penerapannya, *Make A Match* mendorong siswa untuk aktif mencari pasangan yang tepat serta belajar

disiplin dalam menyelesaikan tugas sesuai waktu yang telah ditetapkan. Saat ini, *Make A Match* menjadi salah satu strategi pembelajaran yang cukup efektif di kelas. Tujuan dari strategi ini adalah untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi, mendorong eksplorasi informasi lebih lanjut, sekaligus menyisipkan unsur permainan yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Model pembelajaran kooperatif *Make A Match* memiliki sejumlah kelebihan, di antaranya mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa, mendorong terjalinnya kerja sama antar siswa, serta menumbuhkan semangat kebersamaan. Secara keseluruhan, hal ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan (Sari, 2023). Di samping itu, kolaborasi antara peneliti dan guru kelas yang berperan sebagai pengamat selama proses pembelajaran memberikan data hasil observasi dan refleksi, yang kemudian menjadi landasan dalam menentukan langkah lanjutan dan menyusun strategi pembelajaran yang lebih efektif (Afdal et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 016 Sungai Kunjang, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Matematika di kelas VD. Salah satu masalah utamanya adalah rendahnya pencapaian hasil belajar siswa, khususnya dalam menyelesaikan soal-soal terkait keliling bangun datar. Nilai yang diperoleh siswa masih berada di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian

Tujuan Pembelajaran), dengan rata-rata kelas VD sebelum diterapkannya model pembelajaran *Make A Match* hanya mencapai 59,37%.

Keliling bangun datar merupakan total panjang seluruh sisi yang membentuk batas luar suatu bangun. Secara sederhana, keliling adalah panjang lintasan yang mengitari bangun tersebut. Konsep ini memiliki penerapan dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghitung panjang pagar untuk mengelilingi taman atau menentukan panjang pita yang dibutuhkan untuk menghias bingkai gambar. Untuk menghitung keliling, semua sisi bangun dijumlahkan. Setiap jenis bangun memiliki rumus keliling yang berbeda, bergantung pada bentuk dan jumlah sisinya.

Kedua, rendahnya tingkat partisipasi dan antusiasme siswa dalam mempelajari mata pelajaran Matematika. Kondisi ini berpotensi memengaruhi pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut. Ketika siswa kurang aktif dan tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, hal tersebut dapat berdampak negatif pada efektivitas pembelajaran dan berujung pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh.

Ketiga, terdapat kecenderungan siswa untuk memilih anggota kelompok sendiri, di mana mereka hanya ingin bekerja sama dengan teman yang mereka pilih, bukan berdasarkan pembagian dari guru. Beberapa siswa juga menunjukkan preferensi untuk berkelompok dengan teman yang lebih mahir dalam pelajaran Matematika, dan enggan bergabung dengan teman yang dianggap kurang memahami materi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti merasa tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran Matematika di kelas VD SDN 016 Sungai Kunjang. Penelitian ini dianggap penting untuk mengetahui sejauh mana model *Make A Match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk melihat apakah model tersebut dapat membangkitkan semangat dan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, serta mendorong terciptanya kerja sama kelompok yang efektif. Hal ini karena model *Make A Match* mengajak siswa untuk belajar sambil bermain dengan cara mencocokkan soal dan jawaban bersama anggota kelompok mereka.

B. Diagnosis Permasalahan Kelas

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, berikut diagnosis permasalahan kelas untuk penelitian ini :

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
2. Kurangnya aktivitas dan semangat siswa pada mata pelajaran matematika, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
3. Adapun beberapa siswa yang juga memilih-milih teman kelompok, sehingga hanya ingin berkelompok dengan teman yang dipilih oleh siswa itu sendiri.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, pertanyaan penelitian ini adalah: Bagaimana efektivitas model *Make A Match*

dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VD SDN 016 Sungai Kunjang pada tahun ajaran 2024/2025?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Make A Match* pada mata pelajaran matematika di kelas VD SD Negeri 016 Sungai Kunjang tahun ajaran 2024/2025.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi pemikiran serta tambahan referensi mengenai penggunaan model pembelajaran, secara khusus yaitu model *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Make A Match* pada mata pelajaran matematika.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

Penggunaan model *Make A Match* khususnya pada mata pelajaran matematika sekiranya dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Dengan model ini juga diharapkan dapat memberikan pengalaman baru serta motivasi dan semangat bagi siswa dalam memperoleh hasil belajar yang baik.

b. Bagi Guru

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya untuk mata pelajaran matematika, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Make A Match*. Model ini juga dapat menjadi alat motivasi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat membantu serta mendukung kebutuhan guru pada saat menggunakan model *Make A Match* dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa yang baik pada mata pelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan manfaat yaitu menambah pengetahuan dan wawasan setelah menerapkan model *Make A Match* pada mata pelajaran matematika dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian hasil belajar siswa

Hasil belajar memegang peran krusial sebagai tolok ukur keberhasilan dalam dunia pendidikan, baik bagi peserta didik maupun pendidik. Selain itu, hasil belajar berfungsi untuk mengevaluasi sejauh mana metode pembelajaran yang digunakan berjalan efektif, sehingga dapat menjadi dasar dalam penyempurnaan strategi pembelajaran di masa mendatang. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya menunjukkan tingkat penguasaan materi oleh individu, tetapi juga menjadi gambaran atas kualitas proses pendidikan secara keseluruhan.

Beberapa ahli juga mengemukakan pandangan mereka terkait hal ini, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Menurut UNESCO di dalam (AMANDA, 2021), terdapat empat pilar utama hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai, yaitu: *learning to know* (belajar untuk memperoleh pengetahuan), *learning to be* (belajar untuk membentuk jati diri), *learning to live together* (belajar untuk hidup berdampingan secara harmonis), dan *learning to do* (belajar untuk mengaplikasikan pengetahuan melalui tindakan).

- 2) Menurut Hulyyatunisa di dalam (Nurhayati, 2024) hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimanfaatkan untuk mendorong perubahan sikap dan perilaku mereka secara mandiri. Tujuan penggunaan hasil belajar ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana keberhasilan atau pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Ranah kognitif meliputi aspek pengetahuan, ingatan, kemampuan intelektual, serta keterampilan siswa, yang mencakup enam tingkatan proses berpikir, mulai dari yang paling dasar hingga yang paling kompleks.
- 3) Menurut Winkel di dalam (AMANDA, 2021), untuk memahami pengertian hasil belajar, perlu memahami makna dari dua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar." Hasil merupakan sesuatu yang diperoleh sebagai akibat dari aktivitas atau proses yang menghasilkan perubahan fungsional pada input. Sementara itu, belajar adalah usaha yang dilakukan untuk menciptakan perubahan dalam perilaku individu yang belajar. Perubahan perilaku tersebut merupakan bentuk nyata dari hasil belajar. Dengan demikian, hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan yang menyebabkan individu mengalami transformasi dalam sikap dan perilakunya.
- 4) Menurut Komariyah di dalam (Ilmiah et al., 2025), hasil belajar adalah pencapaian dari sebuah aktivitas yang telah dilakukan dan

dijalankan dengan tekun, baik secara individu maupun kelompok, setelah mengikuti proses pembelajaran.

- 5) Menurut Gagne dan Briggs di dalam (YANA, 2022), hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar. Hasil belajar memiliki hubungan yang erat dengan aktivitas belajar dan proses pembelajaran. Keberhasilan belajar akan maksimal jika pembelajaran berlangsung dengan baik. Siswa dinyatakan mencapai hasil belajar apabila terdapat perubahan sikap yang dihasilkan melalui proses pembelajaran. Perubahan sikap ini muncul setelah siswa menyelesaikan program pembelajaran dengan berinteraksi dengan berbagai sumber dan lingkungan belajar.
- 6) Menurut Rusmono di dalam (Min & Barat, 2024), hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan perilaku individu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan tersebut terlihat dalam bentuk peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa, yang dapat diamati dan diukur. Hasil belajar mencerminkan perkembangan dari keadaan sebelumnya, yakni dari tidak mengetahui menjadi memahami.
- 7) Menurut Damiyanti dan Mudjiona di dalam (YANA, 2022), hasil belajar mengacu pada sejauh mana seorang siswa dapat menguasai materi pembelajaran setelah mengikuti proses belajar mengajar. Keberhasilan ini biasanya ditunjukkan dalam bentuk angka, huruf,

atau simbol tertentu yang telah disepakati oleh penyelenggara pendidikan.

Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah bentuk pencapaian maksimal yang diraih siswa terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar tidak hanya meliputi aspek pengetahuan (kognitif), tetapi juga mencerminkan perkembangan sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik) siswa. Perubahan yang terjadi pada diri siswa dapat diartikan sebagai suatu bentuk kemajuan atau peningkatan yang diperoleh setelah melalui proses pembelajaran.

b. Klasifikasi hasil belajar

Menurut Horward Kingsley, hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori utama, yaitu: a) keterampilan serta kebiasaan, b) pengetahuan dan pemahaman, dan c) sikap serta cita-cita. Sementara itu, Gagne membagi hasil belajar menjadi lima jenis, yaitu: a) informasi verbal, b) keterampilan intelektual, c) strategi berpikir atau kognitif, d) sikap, dan e) keterampilan motorik. Dalam sistem Pendidikan Nasional, pengelompokan hasil belajar mengacu pada Taksonomi Bloom yang dirumuskan oleh Benjamin S. Bloom, yang membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan aktivitas mental dan proses berpikir. Ranah ini terdiri dari enam level, yaitu:

- a) Pengetahuan merujuk pada kemampuan siswa untuk mengenali, mengingat, dan mengulang kembali informasi seperti konsep, prinsip, fakta, ide, rumus, istilah, atau nama-nama tertentu.
- b) Pemahaman adalah kemampuan siswa untuk mengerti materi yang disampaikan dan menggunakannya tanpa harus menghubungkannya dengan konsep lain.
- c) Penerapan (aplikasi) melibatkan kemampuan untuk menggunakan konsep umum, metode, prosedur, prinsip, atau teori dalam situasi baru atau kehidupan nyata.
- d) Analisis adalah kemampuan siswa untuk membedah suatu kondisi atau masalah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil untuk memahami struktur atau hubungan antar komponennya.
- e) Sintesis merupakan proses menggabungkan berbagai elemen atau informasi menjadi suatu bentuk atau struktur yang utuh dan bermakna.
- f) Evaluasi mencakup kemampuan untuk menilai dan membuat keputusan terhadap suatu kondisi, pernyataan, atau konsep berdasarkan kriteria atau standar tertentu.

2. Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan sistem nilai yang dimiliki individu. Perubahan dalam sikap seseorang umumnya dapat terjadi ketika individu tersebut telah mencapai tingkat penguasaan kognitif yang cukup tinggi.

3. Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkaitan dengan aktivitas fisik yang melibatkan aspek mental dan psikologis. Ranah ini mencakup keterampilan motorik seperti berlari, melompat, melukis, dan aktivitas serupa lainnya. Dalam konteks pendidikan, kemampuan psikomotorik umumnya diasosiasikan dengan mata pelajaran yang menekankan pada praktik langsung. Ranah ini sangat berkaitan dengan hasil belajar yang diperoleh melalui koordinasi antara gerakan fisik dan otot. Menurut Dave, capaian belajar dalam ranah psikomotorik dapat dibagi menjadi lima tingkatan.

- a) Imitasi adalah kemampuan untuk melaksanakan aktivitas sederhana dengan meniru secara tepat apa yang telah diamati sebelumnya.
- b) Manipulasi merupakan kemampuan untuk melakukan suatu kegiatan sederhana yang belum pernah disaksikan secara langsung sebelumnya, namun dapat dikerjakan dengan mengikuti petunjuk atau arahan tertentu.

- c) Kemampuan pada tingkat presisi merujuk pada keterampilan dalam melakukan suatu aktivitas dengan tingkat ketepatan yang tinggi, sehingga menghasilkan output atau pekerjaan yang sangat akurat.
 - d) Kemampuan tingkat artikulasi adalah keterampilan dalam melaksanakan aktivitas yang kompleks dan akurat sehingga menghasilkan karya yang lengkap dan terpadu.
 - e) Kemampuan tingkat naturalisasi adalah keterampilan melakukan aktivitas secara refleks, yang melibatkan fisik saja, sehingga mencapai tingkat efisiensi kerja yang tinggi.
- c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar
- Menurut Parnawi, terdapat dua kelompok utama yang memengaruhi hasil belajar, yaitu faktor dari dalam diri individu (internal) dan faktor dari luar diri individu (eksternal).
- 1) Faktor internal
- Faktor internal adalah berbagai aspek yang berasal dari dalam diri individu dan turut memengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Faktor ini dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori, yaitu:
- a) Faktor biologis
- Faktor biologis meliputi semua hal yang berhubungan dengan keadaan fisik atau kondisi tubuh seseorang. Beberapa hal penting yang perlu diperhatikan terkait faktor ini meliputi:

pertama, kondisi fisik, termasuk ada atau tidaknya cacat bawaan sejak dalam kandungan hingga setelah lahir, yang berperan signifikan dalam menentukan keberhasilan belajar. Kedua, kondisi kesehatan fisik, di mana kesehatan tubuh yang baik dan bugar (fit) sangat memengaruhi kemampuan seseorang dalam mencapai keberhasilan belajar.

b) Faktor psikologis

Faktor psikologis yang turut menentukan keberhasilan dalam belajar mencakup berbagai aspek yang berhubungan dengan keadaan mental seseorang. Keberhasilan belajar cenderung didukung oleh kondisi mental yang kuat dan seimbang.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah berbagai pengaruh yang berasal dari luar individu. Faktor ini mencakup lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, serta unsur waktu, yang akan dijabarkan lebih lanjut pada penjelasan berikutnya.

a) Faktor lingkungan keluarga

Faktor lingkungan keluarga atau rumah merupakan lingkungan pertama dan paling berpengaruh dalam proses pendidikan seseorang. Faktor ini berperan besar dalam menentukan keberhasilan belajar, karena keluarga adalah

tempat awal anak memperoleh pengalaman belajar, termasuk memahami cara belajar yang efektif.

c) Faktor lingkungan sekolah

Salah satu hal terpenting yang perlu diterapkan di lingkungan sekolah guna mendukung keberhasilan belajar adalah pelaksanaan tata tertib dan kedisiplinan yang dijalankan secara konsisten dan tegas. Kedisiplinan ini harus mencakup seluruh elemen sekolah, mulai dari pimpinan, guru, peserta didik, hingga seluruh staf pendukung.

d) Faktor lingkungan masyarakat

Lingkungan atau tempat yang menunjang keberhasilan belajar meliputi lembaga pendidikan nonformal yang menyediakan berbagai jenis kursus, seperti kursus bahasa asing, pelatihan keterampilan, bimbingan ujian, dan pelajaran tambahan, yang semuanya dapat berkontribusi dalam meningkatkan prestasi belajar di sekolah.

e) Faktor waktu

Waktu atau kesempatan memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Namun, masalah utama yang sering dihadapi peserta didik bukanlah ketersediaan waktu, melainkan kemampuan untuk mengatur waktu yang dimiliki untuk belajar. Kesempatan muncul melalui

waktu, dan waktu harus dikelola oleh pembelajar sendiri, karena waktu tidak dapat diperpanjang.

d. Indikator hasil belajar

Indikator hasil belajar adalah alat ukur yang digunakan untuk mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik. Indikator ini menggambarkan kemampuan khusus yang seharusnya dikuasai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Contohnya, dalam ranah kognitif, indikatornya bisa berupa kemampuan siswa menjawab soal dengan tepat atau menyelesaikan persoalan matematika. Dalam ranah afektif, indikator dapat berupa perubahan sikap, seperti menunjukkan tanggung jawab atau kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Sedangkan dalam ranah psikomotorik, indikatornya bisa berupa keterampilan siswa dalam melakukan eksperimen sains secara benar atau menciptakan karya seni. Indikator ini berfungsi sebagai panduan bagi pendidik untuk menilai keberhasilan pembelajaran secara holistik.

2. Model *Make A Match*

a. Pengertian model *Make A Match*

Menurut Rusman, model pembelajaran *Make A Match* (mencari pasangan) merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran kooperatif. Model ini bertujuan untuk menciptakan hubungan yang harmonis antara guru dan siswa. Dengan menggunakan metode ini, guru mengajak siswa untuk belajar sambil bermain dalam suasana

yang menyenangkan. Aktivitas permainan tersebut tidak hanya menghadirkan kesenangan, tetapi juga memudahkan siswa dalam memahami materi, baik secara eksplisit maupun implisit.

Make A Match adalah salah satu model pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep-konsep pelajaran yang dianggap sulit. Selain itu, model ini juga berfungsi sebagai sarana untuk menilai sejauh mana pemahaman dan kemampuan siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Model pembelajaran *Make A Match* adalah metode pembelajaran kelompok yang melibatkan dua anggota dalam setiap kelompok. Anggota kelompok tidak ditentukan sebelumnya, melainkan ditemukan berdasarkan kesesuaian pasangan, seperti pasangan soal dan jawaban. Guru menyiapkan dua kotak undian, satu berisi soal dan yang lain berisi jawaban. Peserta didik yang mendapatkan soal akan mencari pasangan yang memiliki jawaban yang sesuai, dan begitu pula sebaliknya. Metode ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dan sangat cocok diterapkan dalam bentuk permainan.

b. Kelebihan dan kekurangan model *Make A Match*

Menurut Istarani, model pembelajaran *Make A Match* memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan. Beberapa keunggulan dari model ini di antaranya adalah:

- 1) Peserta didik terlibat secara aktif dalam menjawab pertanyaan yang disajikan melalui media kartu.
- 2) Meningkatkan daya kreativitas siswa dalam belajar.
- 3) Mencegah rasa bosan siswa selama mengikuti proses pembelajaran.
- 4) Model ini mampu merangsang kreativitas berpikir siswa, karena proses mencocokkan pertanyaan dengan jawaban mendorong berkembangnya pemikiran secara spontan dan alami.
- 5) Pembelajaran menjadi lebih menarik karena melibatkan penggunaan model pembelajaran oleh guru.

Adapun kekurangannya adalah:

- 1) Guru mengalami kesulitan dalam menyiapkan kartu yang berkualitas dan sesuai.
- 2) Mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran menjadi tantangan tersendiri.
- 3) Beberapa siswa kesulitan memahami tujuan dari pembelajaran karena mereka menganggap aktivitas tersebut hanya sebatas permainan.
- 4) Menjaga fokus dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran menjadi hal yang cukup sulit.

c. Langkah-langkah model *Make A Match*

Berikut ini adalah tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penerapan model pembelajaran *Make A Match*:

- 1) Guru mempersiapkan dua kotak berisi kartu—satu kotak berisi pertanyaan, dan kotak lainnya berisi kartu jawaban.
- 2) Setiap peserta didik mendapatkan satu kartu dari salah satu kotak.
- 3) Siswa membaca dan memahami isi kartu yang diperoleh, baik itu berupa pertanyaan maupun jawaban.
- 4) Siswa kemudian mencari teman yang memiliki kartu pasangan yang sesuai dengan kartunya.
- 5) Mereka yang berhasil menemukan pasangan yang benar dalam batas waktu yang ditentukan akan memperoleh skor.
- 6) Setelah satu sesi selesai, seluruh kartu dikocok ulang agar siswa mendapatkan kartu yang berbeda di sesi berikutnya.

Berdasarkan pendapat Lorna Curran, model pembelajaran *Make A Match* melibatkan siswa dalam kegiatan mencocokkan pasangan kartu sambil mempelajari materi atau konsep tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Metode ini mencerminkan karakteristik utama dari pembelajaran kooperatif, yang menekankan pentingnya kerja sama dan kolaborasi antarsiswa dalam kelompok.

3. Mata Pelajaran Matematika

a. Pengertian mata pelajaran matematika

Istilah "matematika" berasal dari bahasa Yunani, yaitu "mathein" atau "manthenein," yang berarti belajar atau mempelajari. Selain itu, kata ini juga memiliki kaitan dengan istilah dalam bahasa Sansekerta seperti "medah" atau "widya," yang mengandung makna

kecerdasan, pengetahuan, atau intelegensi. Dalam berbagai sumber, matematika sering diidentifikasi sebagai ilmu pasti. Dalam bahasa Latin, istilah "matematika" juga berasal dari kata "manthenein" atau "mathein" yang memiliki arti serupa, yaitu "belajar" atau "hal yang dipelajari." Sedangkan dalam bahasa Belanda, dikenal dengan sebutan "wiskunde," yang juga merujuk pada ilmu pasti. Matematika dikenal memiliki struktur bahasa yang jelas, aturan yang sistematis, serta penalaran yang logis dan hubungan antar konsep yang kuat.

Pembelajaran matematika bagi siswa bertujuan untuk membentuk pola pikir dalam memahami suatu konsep serta dalam menalar hubungan antar konsep-konsep tersebut.

Bruner, melalui pendekatan pembelajaran penemuannya, menyatakan bahwa dalam proses belajar matematika, siswa perlu secara aktif mencari dan menemukan sendiri pengetahuan yang mereka butuhkan. Istilah "menemukan" dalam konteks ini dapat dimaknai sebagai "menemukan kembali" (discovery) atau bahkan menciptakan hal baru (invention). Oleh karena itu, materi pelajaran tidak disajikan dalam bentuk yang sudah lengkap, dan penyelesaian masalah tidak langsung diberikan. Dalam model pembelajaran ini, guru berperan sebagai fasilitator atau pembimbing yang mengarahkan siswa, bukan sebagai sumber utama informasi.

b. Pembelajaran matematika di SD

Menurut Yuliana dan Fajriah, matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan di seluruh jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA), hingga perguruan tinggi. Sementara itu, Fauzi (2020) menekankan bahwa pembelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting, karena pemahaman yang diperoleh siswa pada tahap ini akan berpengaruh terhadap perkembangan akademik mereka di jenjang pendidikan selanjutnya.

Pembelajaran, menurut Avisca, adalah upaya pengembangan komponen-komponen pembelajaran secara sistematis dengan menggunakan pendekatan tertentu, yang menjadi inti dari pembelajaran itu sendiri. Avisca juga berpendapat bahwa matematika adalah ilmu yang berkaitan dengan ide, aturan, dan hubungan untuk menemukan konsep-konsep serta pola-pola yang bersifat abstrak sebagai kesimpulan. Namun, masih banyak keluhan dari peserta didik terkait mata pelajaran matematika. Sebagian besar siswa SD menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan tidak menarik.

c. Konsep keliling bangun datar

Keliling bangun datar merupakan total panjang dari semua sisi yang membentuk suatu bangun dua dimensi. Konsep ini diperkenalkan di sekolah dasar untuk membantu siswa memahami cara mengukur

batas luar sebuah bangun. Sebagai contoh, keliling persegi dapat diperoleh dengan menjumlahkan keempat sisinya atau menggunakan rumus $K = 4 \times s$ jika panjang sisinya telah diketahui. Sementara itu, keliling persegi panjang dapat dihitung menggunakan rumus $K=2 \times (p+l)$, di mana p yaitu panjang dan l yaitu lebar.

Pemahaman tentang keliling memiliki banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari, seperti menentukan panjang pagar yang diperlukan untuk mengelilingi taman atau menghitung jumlah pita yang dibutuhkan untuk menghias bingkai foto. Selain bangun persegi dan persegi panjang, siswa juga mempelajari cara menghitung keliling bangun datar lain seperti segitiga dan lingkaran menggunakan rumus yang tepat. Melalui latihan dan penerapan dalam konteks kehidupan sehari-hari, pemahaman siswa terhadap konsep keliling dapat ditingkatkan, sehingga mereka mampu menggunakan rumus secara praktis dalam berbagai situasi.

d. Jenis – jenis bangun datar

1) Segiempat

Segi empat merupakan salah satu jenis bangun datar yang memiliki empat sisi, empat sudut, dan empat titik sudut. Total besar sudut dalam bangun ini selalu berjumlah 360° . Bentuk segi empat kerap dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, misalnya pada buku, meja, maupun jendela.

Di tingkat sekolah dasar, siswa mempelajari berbagai jenis segi empat, di antaranya: Persegi – memiliki empat sisi yang sama panjang dan empat sudut siku-siku (90°); Persegi panjang – terdiri dari dua pasang sisi yang berlawanan dan sama panjang, serta empat sudut siku-siku; Jajargenjang – memiliki dua pasang sisi sejajar dan sama panjang, namun sudut-sudutnya tidak selalu 90° ; Belah ketupat – keempat sisinya sama panjang, namun besar sudutnya bisa bervariasi; Trapesium – hanya memiliki satu pasang sisi sejajar dan terdiri atas beberapa bentuk seperti trapesium sama kaki, trapesium siku-siku, atau trapesium sembarang; serta Layang-layang – mempunyai dua pasang sisi yang berdampingan dan sama panjang, serta diagonal yang saling tegak lurus. Bangun segi empat banyak dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bidang arsitektur, desain, hingga perhitungan matematika.

2) Segitiga

Segitiga merupakan bentuk geometri dua dimensi yang terdiri atas tiga sisi, tiga sudut, dan tiga titik sudut. Bangun ini dikenal sebagai bentuk paling dasar dalam geometri karena hanya memiliki tiga sisi yang saling bertemu pada tiap ujungnya. Total besar sudut dalam satu segitiga selalu berjumlah 180° .

Dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar, segitiga diklasifikasikan berdasarkan panjang sisi dan besar sudutnya. Berdasarkan sisi-sisinya, segitiga dibagi menjadi tiga

jenis: segitiga sama sisi yang memiliki tiga sisi dengan panjang yang sama, segitiga sama kaki dengan dua sisi yang sama panjang, dan segitiga sembarang yang semua sisinya berbeda panjang. Sementara itu, jika ditinjau dari besar sudutnya, segitiga dapat dikelompokkan menjadi segitiga lancip (semua sudut kurang dari 90°), segitiga siku-siku (memiliki satu sudut tepat 90°), dan segitiga tumpul (memiliki satu sudut lebih dari 90°). Dalam kehidupan sehari-hari, bentuk segitiga banyak digunakan, misalnya dalam konstruksi bangunan, jembatan, serta alat bantu ukur seperti penggaris segitiga.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh (Fatir Atfal, 2022) dengan judul *“Penerapan Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di SD Negeri 024 Samarinda Utara Tahun 2022”*. Penelitian ini bertujuan memanfaatkan permainan *tradisional engklek* sebagai media pembelajaran matematika bagi siswa kelas III C SDN 024 Samarinda Utara pada tahun ajaran 2021/2022. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus, masing-masing terdiri dari tiga pertemuan, dengan tahapan meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penggunaan permainan *tradisional engklek* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 024 Samarinda Utara tahun ajaran 2022/2023 pada materi penjumlahan dan pengurangan. Peningkatan ini terlihat dari persentase ketuntasan siswa dengan nilai di atas KKM 75, yaitu 63,3%

pada siklus I dan meningkat menjadi 83,3% pada siklus II. Penerapan *permainan engklek* sangat efektif dalam pembelajaran matematika, terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklus. Aktivitas dalam permainan ini mendorong siswa untuk bekerja sama dengan teman-temannya, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membantu menjelaskan konsep yang belum dipahami.

2. Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh (Afdal et al., 2024) dengan judul *“Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Pada Siswa Kelas IIB Sekolah Dasar 004 Samarinda Utara”*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IIB SDN 004 Samarinda Utara dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Masalah utama yang dihadapi dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar pendidikan Pancasila. Penelitian dilakukan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari tiga siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, hasil belajar siswa sudah tergolong baik dan langsung memenuhi target penelitian dengan persentase ketuntasan sebesar 82,76%. Berdasarkan refleksi pada siklus I, dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan, sehingga pada siklus II persentase ketuntasan meningkat menjadi 89,66%. Pada siklus III, ketuntasan belajar siswa mencapai 96,55%, dengan hanya satu siswa dari total 29 siswa yang belum tuntas. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* efektif

dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IIB SDN 004 Samarinda Utara.

3. Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh (Astuti et al., 2024) dengan judul *“Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SD Negeri Semawung”*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada aspek kognitif dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar aspek kognitif siswa kelas V melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*. Latar belakang ini diperkuat dari wawancara dengan guru kelas, yang mengungkapkan bahwa selama pandemi proses pembelajaran kurang optimal karena materi hanya disampaikan melalui tugas dari buku LKS tanpa penjelasan tambahan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan model penelitian tindakan kelas Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas V di SD Negeri Semawung Kembaran. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui pendekatan ketuntasan dan deskripsi komparatif. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa, dengan indikator Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 75 . Pada tahap pra-siklus, tingkat ketuntasan siswa hanya mencapai 40% dengan rata-rata nilai 68,68. Setelah penerapan pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 50% dengan rata-rata nilai 75,43. Selanjutnya, pada siklus II terjadi peningkatan yang cukup signifikan, yaitu ketuntasan mencapai 85%

dengan rata-rata nilai 82,36. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* di SD Negeri Semawung Kembaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.

Kesamaan dari penelitian ini terletak pada fokus variabel yang dikaji, yakni sama-sama menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar siswa di jenjang Sekolah Dasar. Adapun perbedaannya terletak pada subjek penelitian, di mana penelitian ini dilakukan pada siswa SDN 016 Sungai Kunjang.

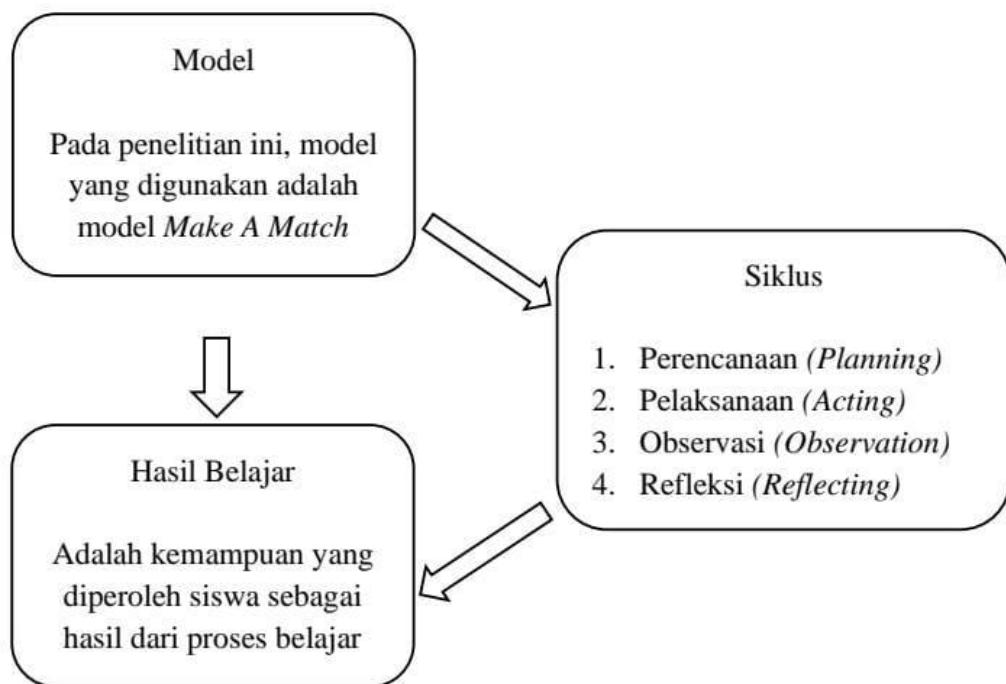
C. Kerangka Pikir

Masalah utama dalam penelitian ini terletak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika yang belum mencapai tingkat yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang monoton serta kurangnya penerapan kerja kelompok dalam proses pembelajaran. Padahal, pembelajaran berbasis kelompok memungkinkan siswa yang kurang memahami materi untuk berdiskusi dan bertanya langsung kepada teman yang lebih menguasai, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, dibutuhkan model pembelajaran yang lebih beragam dan mampu merangsang kemampuan berpikir siswa selama proses belajar. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Make A Match* (mencari pasangan), yang digunakan dalam penyampaian materi matematika. Dengan menggunakan model ini, diharapkan pencapaian belajar siswa dalam mata pelajaran matematika dapat mengalami peningkatan.

Pendekatan pembelajaran yang aktif turut melibatkan siswa secara langsung dalam memahami materi, sehingga matematika tidak hanya dianggap sebagai kegiatan berhitung, tetapi menjadi bagian penting dari keseluruhan proses pembelajaran.

Kendala utama dalam pembelajaran matematika sering kali berasal dari dominasi metode ceramah yang membuat siswa pasif dan kurang tertarik. Akibatnya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, sehingga hasil belajarnya pun cenderung rendah. Oleh karena itu, penggunaan model *Make A Match* diharapkan mampu meningkatkan pemahaman, keaktifan, dan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran matematika.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian Tindakan

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana model pembelajaran *Make A Match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VD di SDN 016 Sungai Kunjang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Penelitian Tindakan Kelas* (PTK), yaitu sebuah pendekatan di mana guru berperan langsung sebagai peneliti dalam lingkungan kelasnya sendiri, baik secara individu maupun melalui kerja sama dengan pihak lain. PTK mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, serta refleksi atas tindakan yang dilakukan, yang dijalankan secara kolaboratif dan partisipatif. Tujuan utamanya adalah untuk memperbaiki serta meningkatkan mutu pembelajaran melalui penerapan tindakan tertentu dalam beberapa siklus perbaikan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara berulang melalui beberapa siklus, dimulai dengan mengidentifikasi masalah awal, kemudian diikuti oleh tahap perencanaan dan pelaksanaan tindakan perbaikan, dan diakhiri dengan evaluasi hasil yang digunakan sebagai dasar untuk langkah perbaikan berikutnya.

B. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 016 Sungai Kunjang yang beralamatkan di Jalan Pangeran Antasari, Kelurahan Teluk Lerong Ulu,

Kecamatan Sungai Kunjang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur. Penelitian ini mulai dilakukan pada tanggal 18 Februari 2025 hingga 19 Maret 2025, pada semester genap tahun pembelajaran 2024/2025.

C. Deskripsi Tempat Penelitian

1. Riwayat Berdirinya Sekolah

SDN 016 Sungai Kunjang terletak di Jalan Pangeran Antasari, Kelurahan Teluk Lerong Ulu, Kecamatan Sungai Kunjang, Kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur. Sekolah dasar negeri ini didirikan pada tahun 1954 dan menempati lahan seluas 3.729m². Dengan fasilitas yang memadai, sekolah ini mendukung proses pembelajaran yang optimal bagi para siswanya.

SDN 016 Sungai Kunjang dikenal sebagai sekolah dengan kualitas pendidikan yang unggul, sebagaimana dibuktikan melalui akreditasi A yang diraih pada tahun 2014. Selain itu, sekolah ini dilengkapi dengan akses internet yang memadai dan sumber listrik dari PLN, mencerminkan komitmennya dalam menyediakan fasilitas yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi modern.

SDN 016 Sungai Kunjang menerapkan sistem double shift dengan jadwal pembelajaran selama enam hari dalam seminggu, sebagai wujud komitmennya untuk memberikan layanan pendidikan terbaik bagi siswa. Sekolah ini juga didukung oleh tenaga pendidik yang profesional dan berpengalaman, serta menyediakan lingkungan belajar yang aman dan kondusif.

SDN 016 Sungai Kunjang merupakan opsi tepat bagi para orang tua di Samarinda yang menginginkan pendidikan berkualitas bagi putra-putrinya. Sekolah ini memiliki komitmen kuat dalam membina generasi muda yang cerdas, berakhhlak mulia, serta siap dalam menghadapi berbagai tantangan di masa mendatang.

2. Situasi dan Kondisi Fisik Sekolah

a. Situasi sekolah

Situasi di SDN 016 Sungai Kunjang tergolong aman karena tidak pernah terjadi masalah serius, dan warga sekolah tidak pernah mengalami kehilangan barang. Selama jam pembelajaran, gerbang sekolah selalu ditutup. Ketika siswa pulang, penjaga sekolah akan membuka gerbang, namun siswa hanya diizinkan keluar jika sudah dijemput oleh orang tua mereka. Jika belum dijemput, siswa tidak diperbolehkan meninggalkan area sekolah.

b. Kondisi fisik sekolah

Fasilitas di SDN 016 Sungai Kunjang, seperti ruang kelas, ruang guru, perpustakaan, ruang tata usaha, musholla, laboratorium komputer, kantin, dan toilet, sudah dalam kondisi baik dan layak digunakan. Namun, ruang UKS masih perlu ditingkatkan karena kekurangan perlengkapan P3K dan alat medis yang memadai. Selain itu, luas lapangan yang terbatas dibandingkan jumlah siswa menjadi kendala dalam pengaturan barisan saat upacara. Tempat sampah dan

wastafel sudah mencukupi, dan siswa dianjurkan membawa botol minum sendiri untuk mengurangi penggunaan sampah plastik.

3. Keadaan Siswa

No	Tingkat Kelas	L	P	JUMLAH
1.	I A	12	16	28
2.	I B	14	12	26
3.	I C	15	13	28
4.	I D	13	14	27
5.	II A	16	16	32
6.	II B	15	15	30
7.	II C	16	15	31
8.	II D	15	16	31
9.	III A	16	13	29
10.	III B	13	14	27
11.	III C	18	12	30
12.	III D	13	16	29
13.	IV A	19	10	29
14.	IV B	16	11	27
15.	IV C	17	11	28
16.	IV D	18	10	28
17.	V A	19	12	31
18.	V B	13	18	31
19.	V C	18	13	31
20.	V D	15	14	29
21.	VI A	16	16	32
22.	VI B	13	19	32
23.	VI C	15	17	32
24.	VI D	14	18	32

Tabel 3.1 Keadaan Siswa SDN 016 Sungai Kunjang

4. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi Sekolah

Mewujudkan peserta didik yang memiliki karakter profil pelajar Pancasila yang cinta terhadap lingkungan.

b. Misi Sekolah

- 1) Merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang mampu memotivasi peserta didik untuk selalu belajar dan menemukan pembelajaran.
- 2) Membangun lingkungan sekolah yang membentuk peserta didik memiliki akhlak mulia melalui rutinitas kegiatan keagamaan dan menerapkan ajaran agama melalui cara berinteraksi di sekolah.
- 3) Membangun lingkungan sekolah yang bertoleransi dalam kebhinekaan global, mencintai budaya lokal dan mengunjung nilai gotong royong.
- 4) Mengembangkan kemandirian, nalar kritis dan kreativitas yang memfasilitasi keragaman hinat dan bakat peserta didik
- 5) Mengembangkan kemandirian nalar kritis dan kreativitas yang memfasilitasi keragaman minat dan bakat peserta didik.
- 6) Mengembangkan dan memfasilitasi peningkatan prestasi peserta didik sesuai minat dan bakatnya melalui proses pendampingan dan kerja sama dengan orang tua.

5. Kurikulum

Pada sekolah SDN 016 Sungai Kunjang menggunakan Kurikulum pembelajaran yaitu Kurikulum Merdeka di semua kelas yakni kelas I-VI.

D. Subjek dan Karakteristiknya

1. Subjek Penelitian

Penelitian ini melibatkan siswa kelas VD SDN 016 Sungai Kunjang pada semester II tahun ajaran 2024/2025 sebagai subjek, yang terdiri dari 29 siswa, dengan rincian 15 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

2. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel yang digunakan, yaitu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y).

a. Variabel Bebas (X)

Dalam penelitian ini, variabel independennya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

b. Variabel Terikat (Y)

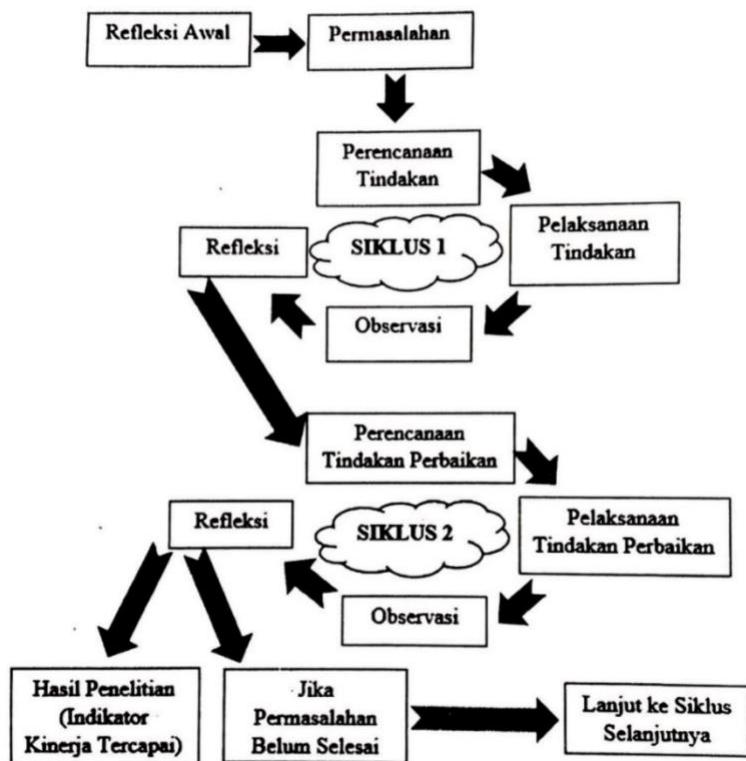
Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika yang dicapai oleh siswa kelas VD di SDN 016 Sungai Kunjang.

E. Skenario Tindakan

Skenario tindakan adalah deskripsi tentang langkah-langkah konkret yang akan diambil dalam pelaksanaan tindakan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research/ PTK*).

Penelitian tindakan kelas adalah bentuk pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan melalui serangkaian tindakan terencana dan dilaksanakan secara bersama di lingkungan kelas. Tujuan utamanya adalah untuk mengoptimalkan peningkatan hasil belajar siswa. Dalam pelaksanaannya, PTK dilengkapi dengan perencanaan dan prosedur yang merinci metode serta langkah-langkah operasional yang akan diterapkan selama penelitian berlangsung.

Desain penelitian tindakan kelas ini mengadopsi pendekatan siklus, yang terdiri dari empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, yang dilakukan secara berkesinambungan. Keempat tahapan ini digambarkan dalam ilustrasi pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas
(Rustiyarso & Wijaya di dalam (PRAYOGA, 2024))

Penjelasan terperinci mengenai setiap tahapan dalam siklus-siklus tersebut adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Langkah-langkah yang dilakukan oleh guru bersama peneliti pada tahap perencanaan mencakup:

- a. Menetapkan materi pembelajaran yang sesuai untuk diintegrasikan dengan model *Make A Match* (Mencari Pasangan).
- b. Menyusun Modul Ajar matematika sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran, guna memastikan proses belajar berjalan dengan terarah dan optimal pada setiap pertemuan.
- c. Mempersiapkan kartu-kartu berisi pertanyaan dan jawaban yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Membuat lembar observasi untuk memantau jalannya pembelajaran di kelas, termasuk untuk menilai aktivitas siswa dan kinerja guru selama proses penelitian.
- e. Menyusun instrumen evaluasi berupa lembar tes hasil belajar, yang digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Make A Match*.

2. Pelaksanaan (*Acting*)

Aktivitas pembelajaran dilakukan berdasarkan modul ajar yang telah disusun oleh peneliti. Proses pembelajaran ini mencakup tiga bagian utama, yaitu tahap pembukaan, tahap inti, dan tahap penutup.

3. Observasi (*Observation*)

Selama tahap observasi, peneliti akan memantau aktivitas yang dilakukan oleh siswa dan guru sepanjang berlangsungnya pembelajaran. Pengamatan ini dilakukan berdasarkan skenario yang telah direncanakan sebelumnya dan menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya sebagai alat bantu.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi adalah tahapan akhir dalam setiap siklus penelitian. Tahap ini dilakukan apabila hasil dari siklus yang telah dilaksanakan belum mencapai hasil yang diharapkan. Dalam proses refleksi, peneliti bersama guru melakukan diskusi untuk meninjau kembali kelebihan dan kekurangan selama proses pembelajaran serta pencapaian hasil belajar siswa. Selain itu, pada tahap ini juga dirancang langkah-langkah perbaikan yang dapat diterapkan guna mengatasi kelemahan-kelemahan yang ditemukan, agar pelaksanaan pada siklus selanjutnya dapat lebih optimal.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk menilai fenomena baik dalam ranah alam maupun sosial yang sedang diamati. Fungsinya adalah sebagai sarana untuk mengumpulkan data yang relevan guna menjawab pertanyaan atau permasalahan yang diajukan dalam penelitian. Dalam konteks pendidikan matematika, instrumen ini berperan dalam mengukur pencapaian belajar siswa, kemampuan matematis tertentu, faktor-faktor yang diduga memengaruhi hasil belajar, perkembangan capaian

siswa, efektivitas proses pembelajaran, maupun keberhasilan suatu program.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi dimanfaatkan oleh pengamat untuk mencatat aktivitas siswa serta metode pengajaran guru selama proses belajar mengajar berlangsung. Menurut Sutrisno Hadi, observasi merupakan sebuah proses yang kompleks karena melibatkan unsur biologis dan psikologis, dengan dua komponen utama yaitu pengamatan dan daya ingat. Observasi sendiri merupakan kegiatan mengamati dan mengumpulkan data untuk mengevaluasi sejauh mana tindakan yang dilakukan telah mencapai target yang diinginkan.

Dengan demikian, observasi dapat dipahami sebagai metode penilaian yang dilakukan melalui pengamatan langsung dan sistematis, di mana hasil pengamatan dicatat dalam lembar observasi. Dalam penelitian ini, digunakan metode observasi partisipatif, yaitu peneliti ikut serta dalam kegiatan yang diamati sambil melakukan pencatatan observasi.

Aspek-aspek yang diamati telah dirumuskan dalam panduan khusus, dan instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran, terutama yang berhubungan dengan pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match* (Mencari Pasangan).
- b. Aktivitas siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran.

2. Tes

Salah satu instrumen yang digunakan untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa selama proses pembelajaran adalah tes. Tes ini umum dimanfaatkan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam meraih kompetensi yang telah ditetapkan. Data dikumpulkan melalui teknik tes dengan memberikan seperangkat soal atau pertanyaan untuk mengevaluasi kemampuan siswa, terutama dalam aspek kognitif.

Tes dapat didefinisikan sebagai kumpulan pertanyaan atau tugas yang diberikan kepada individu atau kelompok untuk mengungkap kondisi atau tingkat perkembangan berbagai aspek psikologis, misalnya seperti pencapaian akademik, ketertarikan, potensi, perilaku, tingkat intelegensi, respons motorik, maupun aspek-aspek kepribadian lainnya.

Secara umum, tes adalah suatu cara penilaian yang dilakukan melalui pemberian sejumlah tugas yang harus diselesaikan oleh individu maupun kelompok. Hasil dari tes ini mencerminkan perilaku atau tingkat pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Pada penelitian ini, jenis tes yang digunakan berupa tes non objektif dalam bentuk uraian atau essay. Tes non objektif adalah jenis tes yang jawabannya tidak memiliki satu kunci jawaban yang pasti dan sering bergantung pada pendapat, pemahaman, atau kreativitas siswa. Penilaian tes ini biasanya bersifat subjektif karena dipengaruhi oleh pemahaman atau interpretasi guru sebagai penilai.

Tes tersebut dirancang untuk memberikan data berupa skor angka, yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Dalam tes essay, skor 20 diberikan untuk setiap jawaban yang benar.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan mengenai peristiwa yang telah berlangsung. Catatan ini bisa berbentuk tulisan, gambar, maupun hasil karya penting dari individu tertentu. Beragam dokumen dapat digunakan oleh peneliti sebagai sumber informasi yang mendukung pengumpulan data yang sesuai dengan fokus dalam penelitian tindakan kelas, seperti:

- a. Modul ajar,
- b. Hasil laporan dari kegiatan diskusi,
- c. Beragam hasil ujian maupun tes yang telah dilaksanakan,
- d. Notulen atau dokumentasi dari rapat yang berkaitan dengan pembelajaran,
- e. Laporan mengenai tugas-tugas yang telah dikerjakan oleh siswa,
- f. Cuplikan atau bagian tertentu dari buku teks yang digunakan selama proses pembelajaran,
- g. Contoh tulisan esai yang dibuat oleh siswa.

G. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Keberhasilan penelitian ini ditunjukkan melalui adanya perkembangan atau peningkatan yang positif dibandingkan kondisi sebelumnya. Menurut Sudjono dalam (Putri & Nurwita, 2022), data dapat diinterpretasikan ke dalam empat tingkatan:

1. Kriteria baik, jika nilai yang diperoleh siswa berada dalam rentang 80% - 100%.
2. Kriteria cukup, jika nilai siswa berada dalam rentang 60% - 79%.
3. Kriteria kurang baik, jika nilai siswa berada dalam rentang 30% - 59%.

Tolok ukur keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan oleh adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas VD di SDN 016 Sungai Kunjang melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match*. Penelitian dianggap berhasil apabila rata-rata capaian hasil belajar siswa mencapai minimal 80%, yang dikategorikan sebagai baik. Capaian tersebut dapat dilihat dari data yang tercatat pada lembar observasi pembelajaran. Keberhasilan dari setiap tindakan dianalisis dengan cara membandingkan hasil belajar siswa pada masing-masing siklus pembelajaran yang telah dilaksanakan.

H. Teknik Analisis Data

Tahapan analisis data merupakan lanjutan dari proses pengolahan data yang bertujuan untuk menafsirkan dan memahami hasil yang telah dikumpulkan. Pada tahap ini, data yang telah dihimpun akan ditampilkan, diringkas, dan diperiksa validitasnya. Penelitian ini menerapkan teknik analisis data berupa statistik deskriptif.

Statistik deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menghimpun, menyajikan, dan meringkas data agar dapat memberikan gambaran yang bermakna. Teknik ini berfungsi untuk menjelaskan karakteristik dari subjek penelitian atau menyajikan deskripsi umum berdasarkan data sampel maupun populasi. Setiap variabel dianalisis sesuai dengan parameter yang telah

ditentukan sebelumnya. Dalam konteks penelitian ini, statistik deskriptif dimanfaatkan untuk mengevaluasi proses pembelajaran yang berlangsung di kelas VD.

Tujuan analisis data dalam penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan penelitian. Berikut adalah analisis yang dilakukan dalam penelitian ini:

1. Analisis Data Aktivitas Guru dan Siswa

Teknik analisis data yang digunakan untuk menilai aktivitas belajar siswa dilakukan dengan menerapkan rumus persentase, yaitu sebagai berikut:

$$F$$

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$N$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

100% = Nilai tetap

No	Skala	Predikat
1.	86% - 100%	Sangat Tinggi
2.	71% - 85%	Tinggi
3.	56% - 70%	Sedang
4.	41% - 55%	Rendah
5.	$\leq 40\%$	Sangat Rendah

Tabel 3.2 Kategori Kriteria Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa

Sumber: Data hasil penelitian diolah, (PRAYOGA, 2024).

2. Analisis Data Hasil Belajar

Data mengenai hasil belajar siswa dikumpulkan melalui pelaksanaan tes akhir. Tujuan dari analisis data ini adalah untuk menilai apakah penerapan model *Make A Match* mampu meningkatkan persentase pencapaian hasil belajar siswa. Evaluasi dilakukan berdasarkan skor dari tes tersebut, di mana Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk mata pelajaran matematika di SDN 016 Sungai Kunjang ditetapkan pada angka 70, dengan standar ketuntasan sebagai berikut:

- a. Siswa yang memperoleh skor 0 – 69 = Tidak Tuntas
- b. Siswa yang memperoleh skor 70 – 100 = Tuntas

Peneliti menerapkan metode analisis deskriptif untuk menilai tingkat ketuntasan belajar, baik pada level individu maupun secara keseluruhan dalam satu kelas, dengan memanfaatkan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Angka persentase ketuntasan belajar siswa
- F = Jumlah siswa yang tuntas
- N = Jumlah siswa keseluruhan
- 100% = Nilai tetap

Hasil akhir siswa dikelompokkan ke dalam lima kategori sesuai dengan tabel kriteria berikut:

Interval Nilai	Kategori	Predikat
90% – 100%	A	Sangat Baik
80% – 89%	B	Baik
70% – 79%	C	Cukup Baik
60% – 69%	D	Kurang Baik
≤ 59%	E	Sangat Kurang Baik

Tabel 3.3 Kategori Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa

Sumber: Data hasil penelitian diolah, (PRAYOGA, 2024).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menyajikan hasil pengumpulan data dan informasi terkait peningkatan prestasi belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada siswa kelas VD SDN 016 Sungai Kunjang tahun ajaran 2024/2025. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025, tepatnya dari tanggal 18 Februari hingga 19 Maret 2025. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 29 siswa kelas VD, yang terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan oleh Nina Crista Bella Bawing dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui proses pembelajaran yang terstruktur. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklus melibatkan empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Untuk memperoleh data mengenai peningkatan hasil belajar, peneliti menggunakan instrumen yang telah disusun dan divalidasi oleh wali kelas VD, Ibu Nurhaemi, S.Pd.

1. Pra siklus

Hasil observasi awal di kelas VD SDN 016 Sungai Kunjang mengindikasikan adanya beberapa hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika, yang menyebabkan nilai rata-rata siswa belum

memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu sebesar 70. Berdasarkan data, sebanyak 67,85% siswa belum mencapai tingkat ketuntasan dalam pembelajaran matematika. Rendahnya pencapaian ini disebabkan oleh kurangnya keterlibatan aktif siswa selama proses belajar, seperti kurang merespons penjelasan guru, jarang mengemukakan pendapat, minimnya diskusi dan kerja sama dalam kelompok, serta kesulitan dalam memahami dan merangkum materi pelajaran. Permasalahan ini terjadi karena guru belum menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi dan inovatif.

Tabel 4.1 Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Hasil Belajar Siswa	Pra Siklus		
	Frekuensi	Persentase	Keterangan
Nilai ≥ 70	9	32,14%	Tuntas
Nilai ≤ 70	19	67,85%	Belum Tuntas
Jumlah Skor	1.662,5		Sangat Kurang
Rata-Rata Skor	59,375		

(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti bekerja sama dengan Ibu Nurhaemi, S.Pd., yang menjabat sebagai guru sekaligus wali kelas VD. Penelitian tindakan kelas ini dilangsungkan di kelas VD, yang terdiri dari 29 siswa 15 di antaranya laki-laki dan 14 perempuan. Pada tahap pra-siklus, peneliti mengambil peran sebagai guru pengampu dalam proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20-22 Februari 2025, dengan dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama pembelajaran dilaksanakan sesuai Modul Ajar, sedangkan pertemuan kedua untuk tes evaluasi, yang berlangsung di ruang kelas VD SD Negeri 016 Sungai Kunjang. Materi yang diajarkan adalah keliling bangun ruang dalam mata pelajaran matematika. Berikut adalah proses pelaksanaan siklus I:

a. Tahap perencanaan

Sebuah kegiatan memerlukan perencanaan yang terstruktur agar pelaksanaannya dapat berlangsung secara optimal dan efisien. Oleh karena itu, sebelum memulai penelitian ini, peneliti melakukan berbagai persiapan secara saksama, yang mencakup:

- 1) Peneliti merancang modul pembelajaran secara menyeluruh, yang mencakup latihan soal dan instrumen evaluasi sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- 2) Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran berupa kartu *Make A Match*, yang terdiri atas pasangan soal dan jawaban yang dicetak terpisah dan dilipat di atas kertas.
- 3) Selain itu, peneliti menyiapkan berbagai instrumen penelitian, termasuk lembar observasi untuk memantau aktivitas guru dan siswa, serta lembar penilaian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas VD.

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing untuk memastikan bahwa perencanaan penelitian sudah memadai dan siap untuk diimplementasikan.

b. Pelaksanaan tindakan

Setelah tahap perencanaan diselesaikan, langkah selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan dengan mengaplikasikan model pembelajaran *Make A Match*. Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan seluruh modul ajar untuk siklus I. Adapun uraian dan penjelasan lengkap mengenai setiap pertemuan disajikan sebagai berikut:

1) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 20 Februari 2025, dengan durasi 2 x 35 menit. Pada pertemuan ini, kompetensi dasar yang ingin dicapai mencakup pemahaman peserta didik terhadap pengertian bangun datar, pengenalan berbagai jenis bangun datar seperti segitiga dan segiempat, serta kemampuan menghitung keliling dari kedua jenis bangun tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran ini, guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang memandu siswa untuk menuliskan salah satu rumus keliling, nama bangun datar, dan menggambarkan bentuk bangun datar segitiga maupun segiempat.

a) Kegiatan awal

Di awal sesi pembelajaran, guru melakukan persiapan terhadap lingkungan kelas dan membimbing siswa agar siap mengikuti kegiatan belajar. Guru memulai kegiatan dengan mengucapkan salam, berdoa, dan melakukan absensi siswa. Selanjutnya, guru menyampaikan pengantar mengenai materi keliling bangun datar, menjelaskan tujuan dari pembelajaran, serta menguraikan pentingnya memahami materi tersebut dalam konteks kehidupan sehari-hari.

b) Kegiatan inti

Guru mengarahkan siswa untuk membuka buku paket matematika pada halaman 106. Setelah itu, guru menyampaikan materi dengan menjelaskan konsep, pengertian, rumus, serta memberikan contoh penyelesaian terkait keliling bangun datar segiempat dan segitiga. Selama penjelasan berlangsung, siswa mendengarkan dengan saksama. Selanjutnya, guru menyiapkan dua kotak berisi kartu—satu kotak berisi kartu soal dan kotak lainnya berisi kartu jawaban. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok pemegang kartu soal dan kelompok pemegang kartu jawaban. Masing-masing siswa menerima satu kartu, lalu mencermati isi kartu tersebut untuk menemukan pasangan yang sesuai. Siswa yang memegang kartu soal mencari pasangan dari kelompok

kartu jawaban yang cocok dengan kartunya. Bagi siswa yang berhasil menemukan pasangan yang tepat sebelum waktu berakhir, mereka diminta untuk mempresentasikan jawabannya di depan kelas dengan menuliskannya di papan tulis dan akan mendapat apresiasi dari guru. Setelah satu sesi permainan selesai, kartu-kartu dikocok kembali agar setiap siswa memperoleh kartu yang berbeda di putaran selanjutnya. Setelah kegiatan tersebut, guru membagikan LKPD kepada siswa untuk dikerjakan secara mandiri.

c) Kegiatan akhir

Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan belajar yang telah berlangsung. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari, lalu memberikan tanggapan dan penjelasan atas pertanyaan tersebut. Selanjutnya, guru menyampaikan pesan-pesan penutup dan mengakhiri pembelajaran dengan salam. Kegiatan belajar ditutup dengan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa.

2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu, 22 Februari 2025. Kegiatan dalam pertemuan ini difokuskan pada peninjauan kembali materi tentang keliling bangun datar yang telah dipelajari

pada pertemuan pertama, melalui penjelasan dan tanya jawab. Pada kesempatan ini, guru juga memberikan tes evaluasi berupa lima soal esai, dengan indikator penilaian yang menekankan kemampuan siswa dalam menganalisis hasil perhitungan keliling bangun datar segitiga dan segiempat.

c. Tahap pengamatan

1) Observasi

Pengamatan ini dilaksanakan langsung oleh peneliti dan guru wali kelas sebagai tim pengamat. Peneliti (pengamat 1) melakukan observasi terhadap aktivitas siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran, sedangkan guru wali kelas (pengamat 2) mengawasi kegiatan peneliti sebagai guru. Untuk memudahkan proses pengamatan, peneliti melakukan pengamatan berdasarkan pedoman yang telah dipersiapkan. Pedoman ini membantu kedua pengamat untuk mengumpulkan data secara sistematis dan akurat.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran disajikan sebagai berikut, dengan rincian aktivitas peneliti yang tercantum dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Hasil Observasi

Aktivitas Mengajar Guru Siklus I

	Siklus I
Jumlah Skor	83
Persentase	72,17%
Kriteria	Tinggi

(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan Tabel 4.2, terdapat aktivitas guru pada saat pelaksanaan siklus I memperoleh skor 83, yang jika dihitung dalam persentase menjadi 72,17% dengan kategori 'Tinggi'. Namun, masih ditemukan beberapa aspek yang belum dilakukan guru secara optimal, sehingga skor yang diperoleh belum mencapai kategori "Sangat Tinggi".

Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Siklus I	
Jumlah Skor	31
Presentase	77,5%
Kriteria	Tinggi

(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan table 4.3 di atas lembar aktivitas siswa pada siklus satu dengan jumlah skor 31 sehingga jika dihitung persentasenya menjadi 77,5% dengan kriteria "Tinggi". Peserta didik masih kurang dalam hal menanggapi apersepsi yang telah disampaikan oleh guru, sehingga guru harus menjelaskan ulang materi yang sudah dipelajari pada saat pertemuan sebelumnya.

Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Siklus I

Hasil Belajar Siswa	Siklus I		
	Frekuensi	Persentase	Keterangan
Nilai ≥ 70	19	61,37%	Tuntas
Nilai ≤ 70	10	17,93%	Belum Tuntas
Jumlah Skor	2.300		Cukup Baik
Rata-Rata Skor	79,31%		

(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan pada Tabel 4.4 di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai tes evaluasi hasil belajar siswa pada siklus I dengan jumlah skor 2.300 sehingga jika dihitung persentasenya menjadi 79,31% dengan kriteria “Cukup Baik”. Rincian hasil belajar siklus I terdapat 19 peserta didik telah tuntas dan 10 peserta didik belum tuntas sesuai ketetapan KKTP. Dengan demikian, hasil belajar pada siklus I belum memenuhi kriteria ketuntasan, karena masih ada sejumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah batas minimal KKTP, yakni 70.

d. Refleksi

Hasil pengamatan dan diskusi dengan guru kelas VD menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih belum optimal, terutama dalam menerapkan metode *Make A Match*. Masih ada beberapa kekurangan yang ditemukan, baik pada siswa maupun dalam proses pembelajaran itu sendiri.

Kekurangan pada siswa antara lain:

- 1) Masih terdapat siswa yang kurang fokus dan cenderung ramai sendiri saat proses pembelajaran.
- 2) Siswa masih mengalami kesulitan dalam menemukan pasangan kartu yang tepat.

Kekurangan dalam proses pembelajaran antara lain:

- 1) Siswa belum terbiasa dengan metode *Make A Match*
- 2) Siswa kurang percaya diri dalam presentasi

Secara keseluruhan, pelaksanaan siklus I belum memberikan peningkatan yang berarti dalam partisipasi aktif maupun hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini perlu dilanjutkan ke siklus II guna mendorong peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa sesuai dengan target yang diinginkan.

3. Pelaksanaan siklus II

Penelitian tindakan kelas pada siklus II dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 25 hingga 26 Februari 2025, melalui dua pertemuan yang berlangsung di kelas VD SD Negeri 016 Sungai Kunjang. Pertemuan pertama difokuskan pada penerapan Modul Ajar, sementara pertemuan kedua dimanfaatkan untuk pelaksanaan tes evaluasi. Materi yang dibahas dalam siklus ini tetap berkaitan dengan keliling bangun datar dalam pelajaran matematika. Adapun tahapan kegiatan pada siklus II dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap perencanaan

Pada saat sebelum memulai penelitian, perencanaan yang matang sangat diperlukan untuk memastikan kelancaran kegiatan. Oleh karena itu, peneliti melakukan persiapan sebagai berikut:

- 1) Peneliti merancang modul pembelajaran secara menyeluruh, yang mencakup latihan soal dan instrumen evaluasi sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

- 2) Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran berupa kartu *Make A Match*, yang terdiri atas pasangan soal dan jawaban yang dicetak terpisah dan dilipat di atas kertas.
- 3) Selain itu, peneliti menyiapkan berbagai instrumen penelitian, termasuk lembar observasi untuk memantau aktivitas guru dan siswa, serta lembar penilaian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas VD.

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing untuk memastikan bahwa perencanaan penelitian sudah memadai dan siap untuk diimplementasikan.

b. Pelaksanaan tindakan

Setelah perencanaan selesai, peneliti mengimplementasikan model *Make A Match* dengan menjalankan modul ajar siklus II secara penuh. Penjelasan lengkap mengenai pelaksanaan setiap pertemuan disampaikan sebagai berikut:

1) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 25 Februari 2025, dengan durasi 2 x 35 menit. Pada pertemuan ini, kompetensi awal yang ingin dicapai meliputi pemahaman siswa terhadap pengertian bangun datar, jenis-jenis bangun datar seperti segitiga dan segiempat, serta cara menghitung kelilingnya. Dalam kegiatan pembelajaran ini, guru membagikan Lembar Kerja Peserta

Didik (LKPD) yang memandu siswa untuk menuliskan salah satu rumus keliling, nama bangun datar, dan menggambarkan bentuk segitiga maupun segiempat.

a) Kegiatan awal

Di awal pembelajaran, guru menyiapkan kondisi kelas dan siswa agar siap mengikuti proses belajar. Kegiatan dimulai dengan guru menyapa siswa melalui salam, mengajak berdoa bersama, serta melakukan pengecekan kehadiran. Setelah itu, guru memberikan pengantar tentang materi keliling bangun datar, menjelaskan tujuan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat, dan menggambarkan kegunaan mempelajari materi tersebut dengan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

b) Kegiatan inti

Guru membimbing siswa untuk membuka buku paket matematika pada halaman 106. Setelah itu, guru mulai menyampaikan materi dengan menjelaskan pengertian, rumus, serta memberikan contoh penyelesaian soal terkait keliling bangun datar segiempat dan segitiga. Selama penjelasan berlangsung, siswa menyimak dengan seksama. Selanjutnya, guru menyiapkan dua kotak berisi kartu—satu kotak berisi kartu soal dan kotak lainnya berisi kartu jawaban. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, yakni kelompok pemegang kartu soal

dan kelompok pemegang kartu jawaban. Masing-masing siswa menerima satu kartu dan diminta memahami isi kartu tersebut, baik berupa soal maupun jawaban. Siswa yang memegang kartu soal akan mencari pasangan yang sesuai dari kelompok kartu jawaban.

c) Kegiatan akhir

Menjelang akhir pembelajaran, guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap proses belajar yang telah berlangsung. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan seputar materi yang telah dipelajari, lalu memberikan tanggapan serta penjelasan atas pertanyaan tersebut. Selanjutnya, guru menyampaikan beberapa nasihat dan menutup kegiatan dengan salam. Sebagai penutup, pembelajaran diakhiri dengan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa.

2) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 26 Februari 2025. Kegiatan pada pertemuan ini difokuskan untuk meninjau kembali materi keliling bangun datar yang telah dibahas pada pertemuan pertama melalui penjelasan ulang dan sesi tanya jawab. Dalam sesi ini, guru juga memberikan tes evaluasi berbentuk esai sebanyak lima soal, dengan indikator penilaian yang menekankan

kemampuan siswa dalam menganalisis hasil perhitungan keliling bangun datar segitiga dan segiempat.

c. Tahap pengamatan

1) Observasi

Pengamatan ini dilaksanakan langsung oleh peneliti dan guru wali kelas sebagai tim pengamat. Peneliti (pengamat 1) melakukan observasi terhadap aktivitas siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran, sedangkan guru wali kelas (pengamat 2) mengawasi kegiatan peneliti sebagai guru. Untuk memudahkan proses pengamatan, peneliti menggunakan pedoman observasi yang telah disiapkan. Pedoman ini membantu kedua pengamat untuk mengumpulkan data secara sistematis dan akurat.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran disampaikan sebagai berikut, dengan rincian aktivitas peneliti yang ditampilkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.5 Hasil Observasi
Aktivitas Mengajar Guru Siklus II

	Siklus II
Jumlah Skor	97
Presentase	84,34%
Kriteria	Sangat Tinggi

(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan table 4.5 di atas, jumlah skor aktivitas guru pada siklus II adalah 97, yang jika dihitung memiliki persentase

84,34% dengan kriteria “Sangat Tinggi”. Berdasarkan hasil evaluasi, guru bersama peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I, sehingga skor yang dicapai pada siklus II berada dalam kategori sangat tinggi.

Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

	Siklus II
Jumlah Skor	39
Presentase	97,5%
Kriteria	Sangat Tinggi

(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan pada tabel 4.6 di atas, dapat dilihat jumlah skor aktivitas siswa di siklus I adalah 39, yang jika dihitung persentasenya 97,5% dengan kriteria “Sangat Tinggi”. Terdapat peningkatan signifikan pada beberapa aspek, seperti menanggapi apersepsi yang telah disampaikan oleh guru, pemahaman terhadap isi materi dan menunjukkan kerjasama tim pada saat pelaksanaan model *Make A Match*. Peningkatan ini terutama terlihat dalam aspek berdiskusi dan bekerja sama dengan pasangan. Hasilnya, skor yang diperoleh pada siklus II ini dapat kita lihat bahwa peningkatannya jauh lebih baik dibandingkan dengan siklus I.

Tabel 4.7 Hasil Belajar Siswa Siklus II

Hasil Belajar Siswa	Siklus II		
	Frekuensi	Persentase	Keterangan
Nilai ≥ 70	29	95,17%	Tuntas
Nilai ≤ 70	-	-	-
Jumlah Skor	2.760		Sangat
Rata-Rata Skor	95,17%		Baik

(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan Tabel 4.7, total skor evaluasi hasil belajar siswa pada siklus II mencapai 2.760, yang setara dengan persentase 95,17% dan masuk dalam kategori "Sangat Baik". Capaian hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas VD, berjumlah 29 orang, telah memperoleh nilai di atas batas KKTP dan dinyatakan tuntas. Dengan demikian, ketuntasan belajar pada siklus II berhasil tercapai dengan optimal, melampaui standar minimum yaitu 70.

d. Refleksi

Hasil pengamatan dan diskusi dengan guru kelas VD menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah berjalan dengan optimal, terutama dalam menerapkan metode *Make A Match*. Siswa telah memahami cara belajar menggunakan metode ini, dan terlihat adanya perkembangan dalam aktivitas siswa. Seluruh siswa telah mampu mengikuti pembelajaran tanpa mengalami kesulitan. Keberhasilan ini dicapai karena guru mampu menerapkan metode *Make A Match* secara optimal setelah melakukan evaluasi pada siklus sebelumnya. Selain itu, kemampuan guru dalam mengelola kelas juga

semakin baik. Adapun beberapa keunggulan yang ditunjukkan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan model *Make A Match* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa senang dengan model pembelajaran yang digunakan.
- 2) Siswa dapat berkolaborasi dengan efektif bersama teman-temannya.
- 3) Siswa sudah tidak mengalami kesulitan lagi dalam mencari pasangan kartu.
- 4) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan partisipasi aktif siswa.
- 5) Guru berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.
- 6) Siswa lebih percaya diri dengan kemampuan mereka dalam presentasi.

4. Analisis hasil tindakan

a. Aktivitas mengajar guru

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam dua siklus masing-masing terdiri dari dua pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran matematika kelas VD di SDN 016 Sungai Kunjang dengan materi keliling bangun datar, diperoleh data observasi terkait aktivitas mengajar guru sebagai berikut:

Tabel 4.8

Persentase Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model *Make A Match*

Tahap Penelitian	Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Siklus I	1 dan 2	83	72,17%	Tinggi
Siklus II	1 dan 2	97	84,34%	Sangat Tinggi

(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Mengacu pada Tabel 4.8, diketahui bahwa skor aktivitas mengajar guru pada siklus I mencapai 83 dengan persentase sebesar 72,17% yang termasuk dalam kategori “Tinggi”. Sementara itu, pada siklus II skor meningkat menjadi 97 dengan persentase 84,34%, yang dikategorikan sebagai “Sangat Tinggi”. Perbaikan dalam aktivitas mengajar guru ditampilkan pada grafik berikut:

Grafik 4.1 Peningkatan Persentase Keseluruhan Aktivitas Mengajar

Guru Pada Siklus I dan Siklus II



(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan Grafik 4.1, tampak adanya peningkatan dalam aktivitas mengajar guru setelah diterapkannya model pembelajaran *Make A Match* dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan persentase sebesar 12,17%, yakni dari 72,17% pada siklus I menjadi 84,34% pada siklus II.

b. Aktivitas siswa

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri atas dua pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran matematika kelas VD di SDN 016 Sungai Kunjang dengan topik keliling bangun datar, diperoleh hasil observasi mengenai aktivitas siswa sebagai berikut:

Tabel 4.9

Percentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model *Make A Match*

Tahap Penelitian	Pertemuan	Jumlah Skor	Percentase	Kriteria
Siklus I	1 dan 2	31	77,5%	Tinggi
Siklus II	1 dan 2	39	97,5%	Sangat Tinggi

(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan pada tabel 4.9, dapat dilihat bahwa aktivitas siswa di siklus I jumlah skornya adalah 31 dan persentase 77,5% dengan kriteria “Tinggi”. Selanjutnya pada siklus II jumlah skornya adalah 39 dan persentase 97,5% dengan predikat “Sangat Tinggi”. Pada grafik dibawah dapat dilihat Tindakan perbaikan sebagai berikut:

Grafik 4.2 Peningkatan Persentase Keseluruhan Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan Siklus II



(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan grafik 4.2, dapat disimpulkan bahwa aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan setelah penerapan model pembelajaran *Make A Match* dari siklus I ke siklus II. Hal ini terlihat dari kenaikan persentase sebesar 20%, yaitu dari 77,5% pada siklus I menjadi 97,5% pada siklus II.

c. Hasil belajar siswa

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dalam dua siklus dengan masing-masing dua kali pertemuan di mana di dalam tiap pertemuan diadakan kegiatan pembelajaran bermain kartu berpasangan menggunakan model *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas VD SDN 016 Sungai Kunjang, dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa capaian belajar siswa

meningkat pada setiap siklusnya. Peningkatan pada setiap siklus tersebut tertera pada tabel berikut:

Tabel 4.10
Percentase Hasil Belajar Siswa Dalam Meningkatkan
Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model *Make A Match*

Tahap Pelaksanaan	Tuntas	Belum Tuntas	Jumlah Skor	Percentase	Kriteria
Pra Siklus	9	19	1.662,5	59,37%	Sangat Kurang
Siklus I	19	10	2.300	79,31%	Cukup Baik
Siklus II	29	0	2.760	96,17%	Sangat Baik

(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan Tabel 4.10, hasil belajar siswa dari tahap pra siklus hingga siklus II menunjukkan tren peningkatan yang konsisten, ditandai dengan bertambahnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan di setiap siklus. Pada siklus I, sebanyak 19 siswa dinyatakan tuntas, dan jumlah tersebut meningkat secara signifikan menjadi 29 siswa pada siklus II, sesuai dengan standar KKTP. Sementara itu, jumlah siswa yang belum tuntas menurun drastis, dari 10 siswa pada siklus I menjadi tidak ada sama sekali pada siklus II.

Selain itu, data dalam Tabel 4.10 juga memperlihatkan bahwa persentase pencapaian mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II, sehingga tidak ada lagi siswa yang masuk dalam kategori “sangat kurang”. Walaupun pada siklus I masih terdapat siswa yang belum mencapai standar ketuntasan, pada siklus II seluruh peserta didik berhasil memenuhi kriteria KKTP.

Peningkatan dari pra siklus ke siklus I tercatat sebesar 19,94%, sedangkan dari pra siklus ke siklus II terjadi peningkatan yang lebih tinggi, yaitu 35,8%. Berdasarkan Grafik 4.3, terlihat bahwa skor hasil belajar siswa dalam penerapan model *Make A Match* mengalami kenaikan dari pra siklus, ke siklus I, dan berlanjut ke siklus II. Kenaikan yang paling menonjol terjadi antara pra siklus dan siklus I sebesar 19,94%, sedangkan antara siklus I dan siklus II peningkatannya mencapai 16,86%.

Secara umum, peningkatan persentase hasil belajar siswa selama pembelajaran matematika dengan metode *Make A Match* dari pra siklus hingga siklus II dapat digambarkan sebagai berikut:

Grafik 4.3 Peningkatan Persentase Keseluruhan Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

B. Pembahasan

Bagian pembahasan ini menyampaikan hasil analisis serta uraian secara komprehensif mengenai temuan dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas VD di SD Negeri 016 Sungai Kunjang. Fokus utamanya adalah penerapan model pembelajaran Make A Match yang dijalankan sesuai dengan teori dan langkah-langkah pelaksanaan yang telah dirancang sebelumnya.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan aktif siswa dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif Make A Match. Diharapkan metode ini mampu menumbuhkan keaktifan siswa serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan.

Pembelajaran dengan model Make A Match dalam penelitian ini dibagi ke dalam tiga tahapan utama: pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Pada tahap pembukaan, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, mengaitkan materi dengan pengetahuan sebelumnya (apersepsi), memberikan dorongan motivasi, serta mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif.

Dalam tahap inti pada siklus I, guru menyampaikan materi melalui penjelasan langsung disertai sesi tanya jawab. Kemudian siswa dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing menerima kartu yang berisi soal atau jawaban. Mereka ditugaskan untuk mencari pasangan yang cocok dari

kartu yang mereka pegang, lalu menuliskannya di papan tulis. Setelah semua pasangan ditemukan, guru mengajak siswa mengoreksi secara bersama-sama, memperkuat pemahaman materi, dan memberikan kesempatan untuk bertanya mengenai bagian yang belum dipahami.

Namun, selama pelaksanaan siklus I, terdapat beberapa hambatan dalam penerapan metode Make A Match. Di antaranya adalah siswa yang masih kurang fokus, kurang kerja sama dalam kelompok, kesulitan dalam menemukan pasangan kartu yang tepat, belum terbiasa dengan metode ini, serta kurang percaya diri saat menyampaikan hasil di depan kelas.

Pada kegiatan inti siklus II, guru meninjau kembali materi yang telah disampaikan pada siklus I melalui penjelasan langsung dan sesi diskusi tanya jawab. Setelah itu, siswa dikelompokkan menjadi dua tim, di mana masing-masing siswa memperoleh kartu berisi pertanyaan atau jawaban untuk dicari pasangannya yang sesuai. Selanjutnya siswa harus mencari kartu pasangan dari kartu yang mereka pegang, lalu menuliskan kartu jawaban dan kartu pertanyaan yang telah mereka cocokkan pada kertas yang sudah dibuat oleh guru. Pada penulisan kartu jawaban dan kartu pertanyaan di siklus II, berbeda dengan penulisan pada siklus I. Karena pada siklus I saat penulisan di papan tulis sangat memakan banyak waktu karena harus bergantian dengan teman-teman lain. Sehingga pada siklus II ini guru mencoba untuk menuliskan kartu jawaban dan kartu pertanyaan pada kertas yang sudah dibuat oleh guru. Setelah kegiatan selesai, guru bersama siswa melakukan evaluasi bersama, memberikan

penguatan materi, dan membuka kesempatan untuk menanyakan tentang materi yang masih belum dipahami. Pada siklus II, beberapa perbaikan signifikan terlihat, seperti meningkatnya antusiasme siswa, kemampuan bekerja sama, kemampuan menemukan pasangan kartu yang tepat, keaktifan siswa, serta kepercayaan diri siswa dalam presentasi, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Pada tahap penutup, guru bersama siswa merangkum hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Selanjutnya, guru memberikan dorongan semangat kepada siswa agar lebih semangat dalam belajar, serta menyajikan soal evaluasi secara individu di akhir setiap siklus. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada siklus I dan II telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi, serta peningkatan dalam keaktifan, kreativitas, dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran.

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan keterkaitan yang kuat dengan hasil-hasil penelitian relevan yang telah dijadikan referensi dalam kajian pustaka pada BAB II, terutama studi yang dilakukan oleh (Afdal et al., 2024). Penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan model *Make A Match* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian di kelas VD SD Negeri 016 Sungai Kunjang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Make A Match* tidak hanya

mempermudah pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka, yang bergerak dari kategori rendah dan sedang menjadi tinggi. Model pembelajaran ini terbukti efektif dalam membantu siswa mengingat materi yang telah diajarkan serta melatih kemampuan mereka dalam mengevaluasi soal-soal secara mandiri.

Tabel 4.11
Kelebihan dan Kekurangan Setiap Siklus

Tahap Penelitian	Kelebihan	Kekurangan
Siklus I	<p>1. Siswa mulai memahami rumus dan cara penyelesaian menghitung keliling bangun datar.</p>	<p>1. Masih terdapat siswa yang kurang focus dan cenderung ramai sendiri saat proses pembelajaran,</p> <p>2. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menemukan pasangan kartu yang tepat,</p> <p>3. Siswa belum terbiasa dengan metode <i>Make A Match</i>,</p> <p>4. Siswa kurang percaya diri dalam presentasi.</p>

Siklus II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa senang dengan model pembelajaran yang digunakan, 2. Siswa dapat berkolaborasi dengan efektif Bersama teman-temannya, 3. Siswa sudah tidak mengalami kesulitan lagi dalam mencari pasangan kartu, 4. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan partisipasi aktif siswa, 5. Guru berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, 6. Siswa lebih percaya diri dengan kemampuan mereka dalam presentasi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Waktu yang terbatas dalam menerapkan model <i>Make A Match</i>, sehingga menghambat proses penelitian. 2. Kesulitan mengelola kelas karena beberapa siswa yang tidak sabar saat mencari pasangan kartu dan mempresentasikan hasil, sehingga menimbulkan keributan dan mengganggu proses pembelajaran.
-----------	---	---

(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

C. Temuan Penelitian

Penelitian ini diawali dengan observasi pendahuluan yang mengungkap sejumlah permasalahan, antara lain rendahnya pencapaian hasil belajar matematika, minimnya partisipasi aktif siswa, serta keterbatasan guru dalam menerapkan variasi metode pembelajaran. Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkanlah model pembelajaran *Make A Match* pada siswa kelas VD di SD Negeri 016 Sungai Kunjang guna meningkatkan mutu proses pembelajaran.

Hasil analisis penelitian akan dibahas sebagai berikut:

1. Aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VD di SD Negeri 016 Sungai Kunjang melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada materi keliling bangun datar. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus selama bulan Februari 2025. Dalam pelaksanaannya, peneliti berperan sebagai guru sekaligus pengamat, sementara Ibu Nurhaemi, S.Pd., bertindak sebagai observer guna memastikan kualitas pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat peningkatan yang signifikan pada aktivitas siswa. Pada siklus I, tingkat aktivitas siswa mencapai 77,5% dengan kategori tinggi berdasarkan hasil observasi dari dua pertemuan. Sedangkan pada siklus II, angka tersebut meningkat menjadi 97,5% dengan kategori sangat tinggi, juga berdasarkan dua kali observasi.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Make A Match* berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Artinya, guru mampu mengatasi permasalahan pembelajaran sebelumnya dengan menerapkan strategi yang lebih efektif dan menarik.

Secara keseluruhan, aktivitas siswa selama pembelajaran mengalami peningkatan yang nyata dari siklus I ke siklus II. Hasil pengamatan menyimpulkan bahwa model *Make A Match* terbukti efektif dan sangat membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

2. Hasil belajar siswa

Berdasarkan data pada tabel hasil belajar siswa, pada siklus I tercatat sebanyak 19 siswa telah mencapai ketuntasan, sedangkan 10 siswa lainnya masih berada di bawah standar. Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh adalah 2.300, dengan persentase ketuntasan sebesar 79,31% dan termasuk dalam kategori “Cukup Baik”. Pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan di mana seluruh 29 siswa berhasil mencapai ketuntasan dengan total skor 2.760 dan persentase sebesar 95,17%, yang masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, pencapaian hasil belajar siswa kelas VD SD Negeri 016 Sungai Kunjang pada materi keliling bangun datar dalam mata pelajaran matematika telah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* efektif dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Peningkatan yang

konsisten dari siklus I ke siklus II memperkuat bahwa model ini mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Uraian di atas memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan dalam rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran matematika dengan topik keliling bangun datar di kelas VD SD Negeri 016 Sungai Kunjang. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan strategi pembelajaran yang efektif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut tercermin dari meningkatnya keterlibatan aktif baik dari guru maupun siswa, serta peningkatan hasil belajar yang konsisten dari siklus I ke siklus II.

D. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam melaksanakan penelitian ini, beberapa keterbatasan yang dihadapi perlu diperhatikan untuk menyempurnakan penelitian di masa depan. Keterbatasan-keterbatasan tersebut meliputi:

1. Waktu yang terbatas dalam menerapkan model *Make A Match*, sehingga menghambat proses penelitian.
2. Kesulitan mengelola kelas dikarenakan ada beberapa siswa yang tidak sabar pada saat mencari pasangan kartu dan mempresentasikan hasil, sehingga menimbulkan keributan dan mengganggu proses pembelajaran.

Dengan memperhatikan keterbatasan-keterbatasan ini, penelitian di masa depan dapat dilakukan dengan lebih baik dan memberikan hasil yang lebih akurat dan representatif.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis mengenai penggunaan model *Make A Match* dalam pembelajaran matematika di kelas VD SDN 016 Sungai Kunjang, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match* menunjukkan peningkatan yang signifikan, dari 77,5% pada siklus pertama menjadi 97,5% pada siklus kedua, yang mencerminkan keterlibatan siswa yang jauh lebih tinggi.
2. Pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan topik keliling bangun datar di kelas VD SD Negeri 016 Sungai Kunjang mengalami peningkatan yang berarti. Pada siklus pertama, 19 siswa berhasil memenuhi kriteria ketuntasan dengan persentase sebesar 79,31%, yang masuk dalam kategori cukup baik. Sedangkan pada siklus kedua, seluruh siswa, yaitu 29 orang, mencapai ketuntasan dengan persentase 95,17%, yang diklasifikasikan sebagai sangat baik. Capaian ini telah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu nilai minimal 70. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pada siklus kedua, siswa telah mencapai ketuntasan belajar sesuai standar yang ditentukan.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoritis
 - a. Penelitian ini turut berkontribusi terhadap pengembangan teori dalam pembelajaran matematika, terutama dalam hal penerapan model *Make A Match* sebagai metode untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar pada mata pelajaran matematika.
 - b. Temuan dalam penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam merancang model pembelajaran matematika yang lebih optimal, efisien, dan selaras dengan kebutuhan peserta didik.
2. Implikasi Praktis
 - a. Penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi nyata dalam merancang strategi pembelajaran matematika yang lebih efektif dan efisien, melalui pemanfaatan model pembelajaran yang sesuai guna meningkatkan capaian belajar siswa.
 - b. Temuan dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Make A Match* dalam pengajaran matematika, terutama untuk memperkuat pemahaman dan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keliling bangun datar.

C. Saran

1. Mengingat efektivitas model *Make A Match* dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa, guru dianjurkan untuk mengadaptasi dan menerapkan model ini pada mata pelajaran lainnya.

2. Diharapkan guru dapat memanfaatkan beragam media pembelajaran guna menghindari kejemuhan serta mendorong partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdal, A., Handayani, E. S., & Rohaniah, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif pada Siswa kelas IIB Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 291–304. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.355>
- AMANDA, R. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Wawancara Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 16 Bakaran Batu Rantau Prapat Tahun Ajaran 2020/2021 SKRIPSI. *SKRIPSI*, 6.
- Astuti, W. S., Khosiyono, B. H. C., & Cahyani, B. H. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2555–2561. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6737>
- Fatir Atfal, M., & Samarinda Jalan Wahid Hasyim Samarinda, U. K. (2022). Penerapan Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di SD Negeri 024 Samarinda Utara Tahun 2022. *Jurnal Pendas Mahakam*, 7(2), 183–191.
- Ilmiah, J., Madrasah, P., & Vol, I. (2025). *Implementasi Media Pembelajaran Game Kuis Dengan Website Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar* Ayu Diah Putri Hidayati Universitas PGRI Madiun Farida Huriawati Universitas PGRI Madiun Supadmiati SDN Mojopurno 01 Madiun Abst. 9(1), 135–146. <https://doi.org/10.35931/am.v9i1.4010>
- Min, D. I., & Barat, A. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Berbantuan Media Flip Chart Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran PKn Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri AR - Raniry Darussalam - Banda Aceh 14*.
- Naibaho, M. R. U., & Hoessein, E. R. (2021). Meta Analisis Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 6(1), 19. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v6i1.2290>
- Nurhayati, M. (2024). *Jurnal Pendidikan Inovatif Jurnal Pendidikan Inovatif*. 6(April), 226–237.
- PRAYOGA, H. (2024). Peningkatan Kemampuan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas II C di SDN 004 Samarinda Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024. In *SKRIPSI* (Vol. 15, Nomor 1).
- Salamah, U., Taufiq, M., Akhwani, A., & Nafi'ah, N. (2021). Meta Analisis

- Pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(1), 114–121. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v13i1.1125>
- YANA, L. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning Pada Tema 5 Subtema 1 Kelas V SD Negeri 7 Trienggadeng SKRIPSI. *SKRIPSI*, 33(1), 1–12.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Nilai Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Nilai Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Abidzar Ibra Nurrahman	62,5	80	100
2	Achmad Haikall Firdaus	0	40	100
3	Ahmad Rizky Maulana	37,5	60	80
4	Andini Fatimah	62,5	80	100
5	Azka Al Tamis Dzuhri	62,5	80	100
6	Delisha Hazna Aqila	62,5	100	100
7	Dhiya Ul 'Haq	25	60	100
8	Erica Aprilia Hoerynts	50	80	100
9	Gameel Aneesha Aquina Parura	62,5	80	100
10	Kirana Almira Ramadani	25	60	100
11	Muhammad Raziel Gerarldi Fawwaz	25	40	80
12	Muhammad Abyan Khair	37,5	40	80
13	Muhammad Dzaki Al Hafidz	12,5	60	80
14	Muhammad Fathiqul Fauzaan	87,5	100	100
15	Muhammad Fauzan	62,5	100	100
16	Muhammad Ihsan	100	100	100
17	Muhammad Raffa Al Azka	100	100	100
18	Muhammad Rifqi Padillah	-	100	100
19	Muhammad Zaky Al Farizy	100	100	100
20	Muhammad Sutra	37,5	40	80
21	Muhammad Zio Pradipta	100	100	100
22	Naszeela Islamy Andiny	62,5	100	100
23	Nazhifah Nur Nailah	100	100	100
24	Nurin Erum Dilara	87,5	100	100
25	Quinn Arsyilia Alula Azis	37,5	60	80
26	Raisya Michella Chaniago	37,5	60	80
27	Sabrina Ramadhani	75	80	100
28	Sahara Alia Pitri	87,5	100	100
29	Zalfa Nabila	62,5	100	100

Hasil Belajar Siswa	Pra Siklus		
	Frekuensi	Persentase	Keterangan
Nilai ≥ 70	9	32,14%	Tuntas
Nilai ≤ 70	19	67,85%	Belum Tuntas
Jumlah Skor	1.662,5		Sangat Kurang
Persentase	59,37%		

Hasil Belajar Siswa	Siklus I		
	Frekuensi	Persentase	Keterangan
Nilai ≥ 70	19	61,37%	Tuntas
Nilai ≤ 70	10	17,93%	Belum Tuntas
Jumlah Skor	2.300		Cukup Baik
Persentase	79,31%		

Hasil Belajar Siswa	Siklus II		
	Frekuensi	Persentase	Keterangan
Nilai ≥ 70	29	95,17%	Tuntas
Nilai ≤ 70	-	-	Belum Tuntas
Jumlah Skor	2.760		Sangat Baik
Persentase	95,17%		

Samarinda, 19 Maret 2025

Mengetahui
Guru kelas VD,

Mahasiswa,

Nurhaemi, S. Pd
NIPPK.197405302009032003

Nina Crista Bella Bawing
NIM. 2186206088

Menyetujui
Kepala Sekolah,



Lampiran 2 Pedoman

Lembar Observasi Kegiatan Aktivitas Mengajar Guru

Petunjuk!

Berikan tanda (✓) pada kolom 1, 2, 3, 4 dan 5 sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang Baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup Baik

4 = Baik

5 = Sangat Baik

No	Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
A	Pendahuluan					
	Mengidentifikasi a. Guru membuka pelajaran dengan salam dan Doa dipimpin oleh ketua kelas b. Guru memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran, kerapian pakaian, tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran c. Guru mengkondisikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran Apersepsi a. Guru membahas kembali materi sebelumnya					

	<p>b. Mengkomunikasikan materi yang akan dipelajari</p> <p>Motivasi</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan pujian atas usaha dan prestasi siswa Melakukan game atau aktivitas yang sesuai dengan materi <p>Tujuan</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini 				
B	Kegiatan Inti				
	<ol style="list-style-type: none"> Mempersiapkan media pembelajaran <i>Make A Match</i> sesuai dengan materi Menentukan kelompok pertanyaan dan jawaban Menyampaikan teori pembelajaran sesuai dengan materi Membagikan kartu pertanyaan dan kartu jawaban Menyampaikan langkah-langkah penggunaan <i>Make A Match</i> Melakukan kegiatan tanya jawab tentang model <i>Make A Match</i> Membimbing siswa dalam melakukan model pembelajaran <i>Make A Match</i> Menggunakan waktu secara efisien Menggunakan model <i>Make A Match</i> dengan baik dan benar 				
C	Kegiatan Akhir:				
	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan umpan balik pertanyaan Menyimpulkan materi dari 				

	pembelajaran hari ini c. Melakukan penilaian d. Menyampaikan materi pada pertemuan selanjutnya e. Menyampaikan pesan moral dan nasehat f. Mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama serta salam					
	Total					
	Presentase					

Mengetahui,

Guru kelas VD,

Nurhaemi, S. Pd

NIPPK.197405302009032003

Lampiran 3

Hasil Lembar Observasi Kegiatan Aktivitas Mengajar Guru Pada Siklus I dan Siklus II

Lembar Observasi Kegiatan Aktivitas Mengajar Guru Siklus I

Petunjuk!

Berikan tanda (✓) pada kolom 1, 2, 3, 4 dan 5 sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang Baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup Baik

4 = Baik

5 = Sangat Baik

No	Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
A	Pendahuluan					
	Mengidentifikasi a. Guru membuka pelajaran dengan salam dan Doa dipimpin oleh ketua kelas b. Guru memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran, kerapian pakaian, tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran c. Guru mengkondisikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran			✓		
	Apersepsi a. Guru membahas kembali materi sebelumnya b. Mengkomunikasikan materi yang akan dipelajari		✓		✓	
	Motivasi				✓	

	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan pujian atas usaha dan prestasi siswa b. Melakukan game atau aktivitas yang sesuai dengan materi <p>Tujuan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini 			✓	✓	
B	Kegiatan Inti					
	<ul style="list-style-type: none"> a. Mempersiapkan media pembelajaran <i>Make A Match</i> sesuai dengan materi b. Menentukan kelompok pertanyaan dan jawaban c. Menyampaikan teori pembelajaran sesuai dengan materi d. Membagikan kartu pertanyaan dan kartu jawaban e. Menyampaikan langkah-langkah penggunaan <i>Make A Match</i> f. Melakukan kegiatan tanya jawab tentang model <i>Make A Match</i> g. Membimbing siswa dalam melakukan model pembelajaran <i>Make A Match</i> h. Menggunakan waktu secara efisien i. Menggunakan model <i>Make A Match</i> dengan baik dan benar 			✓	✓	
C	Kegiatan Akhir:					
	<ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan umpan balik pertanyaan b. Menyimpulkan materi dari pembelajaran hari ini c. Melakukan penilaian 			✓	✓	

	d. Menyampaikan materi pada pertemuan selanjutnya e. Menyampaikan pesan moral dan nasehat f. Mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama serta salam			✓	✓	✓	
	Total						
	Presentase						

Mengetahui,
Guru kelas VD,



Nurhaemi, S. Pd
NIPPPK.197405302009032003

Lembar Observasi Kegiatan Aktivitas Mengajar Guru
Siklus II

Petunjuk!

Berikan tanda (✓) pada kolom 1, 2, 3, 4 dan 5 sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang Baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup Baik

4 = Baik

5 = Sangat Baik

No	Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
A	Pendahuluan					
	Mengidentifikasi				✓	
	a. Guru membuka pelajaran dengan salam dan Doa dipimpin oleh ketua kelas				✓	
	b. Guru memperlihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran, kerapian pakaian, tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran				✓	
	c. Guru mengkondisikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran				✓	
	Apersepsi				✓	
	a. Guru membahas kembali materi sebelumnya				✓	
	b. Mengkomunikasikan materi yang akan dipelajari				✓	
	Motivasi					

	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan pujian atas usaha dan prestasi siswa b. Melakukan game atau aktivitas yang sesuai dengan materi <p>Tujuan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini 			✓	✓
B	Kegiatan Inti				
	<ul style="list-style-type: none"> a. Mempersiapkan media pembelajaran <i>Make A Match</i> sesuai dengan materi b. Menentukan kelompok pertanyaan dan jawaban c. Menyampaikan teori pembelajaran sesuai dengan materi d. Membagikan kartu pertanyaan dan kartu jawaban e. Menyampaikan langkah-langkah penggunaan <i>Make A Match</i> f. Melakukan kegiatan tanya jawab tentang model <i>Make A Match</i> g. Membimbing siswa dalam melakukan model pembelajaran <i>Make A Match</i> h. Menggunakan waktu secara efisien i. Menggunakan model <i>Make A Match</i> dengan baik dan benar 			✓	✓
				✓	✓
C	Kegiatan Akhir:				
	<ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan umpan balik pertanyaan b. Menyimpulkan materi dari pembelajaran hari ini c. Melakukan penilaian 			✓	✓
				✓	✓

	d. Menyampaikan materi pada pertemuan selanjutnya e. Menyampaikan pesan moral dan nasehat f. Mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama serta salam			✓	✓	
	Total					
	Presentase					

Mengetahui,
Guru kelas VD,



Nurhaemi, S. Pd
NIPPPK.197405302009032003

Lampiran 4 Pedoman

Lembar Oservasi Aktivitas Siswa

Petunjuk!

Berikan tanda (✓) pada kolom 1, 2, 3,4 dan 5 sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang Baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup Baik

4 = Baik

5 = Sangat Baik

No	Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Antusias dalam mengikuti pembelajaran					
2.	Menanggapi apersepsi yang telah disampaikan oleh guru					
3.	Menunjukkan ketertarikan dan fokus terhadap materi pembelajaran					
4.	Berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran					
5.	Menunjukkan kerjasama tim dalam pelaksanaan model <i>Make A Match</i>					
6.	Pemahaman terhadap isi materi					
7.	Tertib selama mengerjakan tugas yang diberikan guru					
8.	Menyimpulkan materi yang telah dipelajari					

Lampiran 5

Hasil Observasi Aktivitas Siswa **Pada Siklus I dan Siklus II**

Lembar Observasi Siswa **Siklus I**

Petunjuk!

Berikan tanda (✓) pada kolom 1, 2, 3,4 dan 5 sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang Baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup Baik

4 = Baik

5 = Sangat Baik

No	Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Antusias dalam mengikuti pembelajaran				✓	
2.	Menanggapi apersepsi yang telah disampaikan oleh guru			✓		
3.	Menunjukkan ketertarikan dan fokus terhadap materi pembelajaran				✓	
4.	Berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran				✓	
5.	Menunjukkan kerjasama tim dalam pelaksanaan model <i>Make A Match</i>				✓	
6.	Pemahaman terhadap isi materi				✓	
7.	Tertib selama mengerjakan tugas yang diberikan guru				✓	
8.	Menyimpulkan materi yang telah dipelajari				✓	

Lembar Oservasi Siswa
Siklus II

Petunjuk!

Berikan tanda (✓) pada kolom 1, 2, 3,4 dan 5 sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang Baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup Baik

4 = Baik

5 = Sangat Baik

No	Aspek yang diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Antusias dalam mengikuti pembelajaran					✓
2.	Menanggapi apersepsi yang telah disampaikan oleh guru				✓	
3.	Menunjukkan ketertarikan dan fokus terhadap materi pembelajaran					✓
4.	Berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran					✓
5.	Menunjukkan kerjasama tim dalam pelaksanaan model <i>Make A Match</i>					✓
6.	Pemahaman terhadap isi materi					✓
7.	Tertib selama mengerjakan tugas yang diberikan guru					✓
8.	Menyimpulkan materi yang telah dipelajari					✓

Lampiran 6

MODUL AJAR MATEMATIKA SD KELAS V D

Siklus I Pertemuan I, Kamis 20 Februari 2025

INFORMASI UMUM		
A.IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	Nina Crista Bella Bawing
Instansi	:	SDN 016 Sungai Kunjang
Tahun Penyusunan	:	2025
Jenjang Sekolah	:	SD
MataPelajaran	:	MATEMATIKA
Fase/Kelas	:	C/5
Tema	:	Keliling Bangun Datar
Topik	:	Segitiga dan Segiempat
Alokasi Waktu	:	2JP x 35 menit
B.KOMPETENSI AWAL		
<ul style="list-style-type: none">❖ Peserta didik mengetahui pengertian bangun datar❖ Peserta didik mengetahui jenis-jenis bangun datar segitiga dan segiempat❖ Peserta didik mengetahui cara menghitung keliling bangun datar segitiga dan segiempat		
C.PROFIL PELAJAR PANCASILA		
<ul style="list-style-type: none">❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia❖ Mandiri❖ Bergotong royong❖ Berkebinekaan global❖ Bernalar kritis❖ Kreatif		
D.SARANA DAN PRASARANA		
<ul style="list-style-type: none">❖ Buku MATEMATIKA untuk SD/ MI kelas V❖ Modul ajar❖ LKPD		
E.TARGET PESERTA DIDIK		
<ul style="list-style-type: none">❖ Peserta didik inklusi : Peserta didik umum/reguler dan peserta didik berkebutuhan khusus.❖ Jumlah Peserta Didik : 29 peserta didik		

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pembelajaran Tatap Muka

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran :

- ❖ Peserta didik dapat mengamati macam-macam segitiga dan segiempat dengan teliti
- ❖ Peserta didik dapat memahami konsep keliling bangun datar dengan benar
- ❖ Peserta didik dapat menghitung keliling segitiga dan segiempat dengan tepat

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Konsep keliling merupakan aktivitas matematika yang selalu digunakan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari
- ❖ Peserta didik mengetahui cara menentukan keliling pada bangun datar segitiga
- ❖ Peserta didik mengetahui cara menentukan keliling pada bangun datar segiempat

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN

- ❖ Peserta didik mampu menganalisis konsep keliling bangun datar segitiga dan segiempat dengan tepat
- ❖ Peserta didik mampu menganalisis konsep keliling bangun datar dalam kehidupan sehari-hari
- ❖ Peserta didik mampu memecahkan masalah tentang konsep keliling bangun datar segitiga dan segiempat

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Apakah kamu tahu segitiga?
- ❖ Apakah kamu tahu segiempat?
- ❖ Bagaimana cara menentukan keliling segitiga?
- ❖ Bagaimana cara menentukan keliling segiempat?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap	Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<p>Langkah-langkah Pembelajaran</p> <p>Kegiatan Pendahuluan :</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Guru memulai kegiatan dengan mengucapkan salam❖ Dilanjutkan dengan ketua kelas	(10 Menit)

	<p>memimpin Doa</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru melakukan absensi sekaligus menanyakan kabar ❖ Guru memberikan apersepsi tentang kegiatan yang berkaitan dengan keliling bangun datar ❖ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran ❖ Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi keliling bangun datar dalam kehidupan sehari-hari 	
Inti	<p>Kegiatan Inti :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memandu siswa untuk membuka buku paket pada halaman 106 ❖ Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu keliling bangun datar ❖ Guru menjelaskan materi mengenai keliling bangun datar ❖ Guru menjelaskan pengertian dari bangun datar segiempat seperti persegi dan segitiga seperti segitiga sama sisi, segitiga sama kaki dan segitiga siku-siku ❖ Guru menjelaskan rumus dari keliling bangun datar segiempat dan segitiga <p>Rumus persegi :</p> $K = s + s + s + s$ <p>Atau</p> $K = 4s$ $= 4 \times s$ <p>Rumus segitiga sama sisi :</p> $K = s + s + s$ <p>Atau</p> $K = 3s$ $= 3 \times s$	(50 menit)

	<p>Rumus segitiga sama kaki :</p> $K = 2a + b$ $= 2 \times a + b$ <p>Rumus segitiga siku-siku</p> $K = s + s + s$ <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru menjelaskan contoh penyelesaian dari keliling bangun datar segiempat segitiga ❖ Peserta didik menyimak selama guru menjelaskan materi ❖ Guru mempersiapkan dua kotak kartu, yaitu satu kotak berisi kartu soal dan satu kotak lagi berisi kartu jawaban. ❖ Peserta didik di dalam satu kelas dibagi menjadi 2 kelompok ❖ Setiap peserta didik diberikan satu kartu. ❖ Setiap peserta didik memikirkan soal atau jawaban yang sesuai dengan kartu yang dimilikinya. ❖ Peserta didik pemegang kartu soal mencari pasangan yang memiliki kartu jawaban yang sesuai dengan miliknya. ❖ Peserta didik yang berhasil mencocokkan kartunya sebelum waktu yang ditentukan akan mempresentasikan hasilnya di depan teman-teman dan akan mendapatkan apresiasi dari guru. ❖ Setelah satu putaran selesai, kartu-kartu dalam kotak dikocok kembali agar setiap peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda dari putaran sebelumnya. ❖ Setelah itu, Guru memberikan LKPD kepada siswa untuk dikerjakan. 	
--	--	--

Penutup	<p>Kegiatan Penutup :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru bersama peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. ❖ Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya terkait materi yang telah dipelajari ❖ Guru memberikan umpan balik terkait pertanyaan yang sudah diajukan oleh siswa ❖ Guru memberikan nasihat dan mengakhiri dengan salam. ❖ Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama-sama yang dipimpin oleh seorang peserta didik. 	(10 Menit)
---------	---	-------------

F.REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

Refleksi guru

- ❖ Apakah semua siswa terlibat dalam proses pembelajaran?
- ❖ Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas mereka?
- ❖ Apakah pembelajaran berjalan sesuai rencana?

Refleksi peserta didik

- ❖ Dapatkah peserta didik menjawab pertanyaan terkait materi keliling bangun datar?
- ❖ Apakah peserta didik berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran?
- ❖ Dapatkah peserta didik menerapkan pengetahuan keliling bangun datar dalam kehidupan sehari-hari?

Lampiran:

Bahan ajar
LKPD

GLOSARIUM

Bangun datar yaitu objek dua dimensi yang dibatasi oleh garis – garis lurus atau garis lengkung

Keliling bangun datar merupakan jumlah total garis yang mengelilingi suatu bangun datar tertentu

Segitiga adalah bangun datar yang dibentuk dari tiga buah ruas garis yang lurus

Segitiga sama kaki adalah segitiga yang mempunyai dua buah sisi sama panjang atau kedua sisinya kongruen.

Segiempat adalah bangun datar yang dibatasi oleh empat buah ruas garis yang lurus

Persegi adalah segiempat yang kesemua sisinya sama panjang

Persegi panjang adalah segiempat yang sisi-sisinya berhadapannya sama panjang dan keempat sudutnya sama besar

Jajargenjang adalah segiempat yang memiliki dua pasang sisi yang berhadapan saling sejajar dan sama panjang

Layang – layang adalah segiempat yang dibentuk dari dua buah segitiga sama kaki yang mana alasnya sama panjang dan berimpit

Trapesium sembarang adalah trapesium yang keempat sisinya tidak sama panjang

Trapesium sama kaki adalah trapesium yang memiliki sepasang kaki yang sama panjang

Trapesium siku – siku adalah trapesium yang memiliki sudut siku – siku (90 derajat)

DAFTAR PUSTAKA

<https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/>

<https://www.mathisfun.com>

<https://mathworld.wolfram.com>

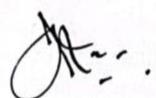
<https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id>

Buku Kitab Geometri dan Pengukuran Zaman Now (GEPENG)

Penulis: Nurdin Arifin, M.Pd

Samarinda, 20 Februari 2025

Mengetahui
Guru kelas VD,



Nurhaemi, S. Pd
NIPPK.197405302009032003

Mahasiswa,



Nina Crista Bella Bawing
NIM. 2186206088

Menyetujui
Kepala Sekolah,



Bahan Ajar



mencari kelilingnya.

Dengan demikian, diperoleh kelilingnya ... cm.

Perhatikan bangun di samping.

Kita dapat menghitung kelilingnya dengan cara berikut.

$$\text{Keliling} = \text{sisi} + \dots + \dots + \dots$$
$$= \dots \times \text{sisi}.$$

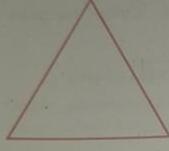
Pada persegi, keliling dihitung dengan cara menghitung empat kali panjang sisinya.

$$\text{Keliling} = 4 \times \text{panjang sisinya}$$

Eksplorasi 4.2B

Ayo Menemukan

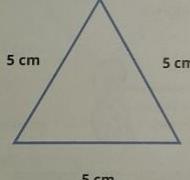
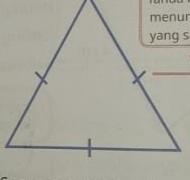
Perhatikan bangun datar berikut. Bangun apakah itu?

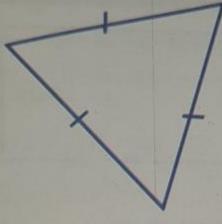
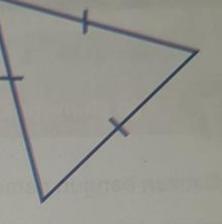


Aku coba mengukur panjang sisinya menggunakan penggaris.

Ternyata panjang sisinya sama, yaitu 5 cm. Jadi, bangun apakah itu?

Setelah mengetahui panjang sisi-sisinya, coba tentukan keliling segitiga tersebut.

Cara Asep	Cara Nisa
 <p>Jika panjang sisinya 5 cm, maka $\text{keliling} = \dots + \dots + \dots$ $= \dots \times \dots$ $= \dots$. sehingga diperoleh kelilingnya \dots cm.</p>	 <p>Tanda ini menunjukkan sisi-si yang sama panjang</p> <p>Secara umum, bagaimana cara menentukan keliling segitiga sama sisi? $\text{keliling} = \dots \times \dots$</p> <p>Ketiga sisinya sama panjang, jika dikalikan 3, ya. Keliling = Jadi, kelilingnya \dots cm.</p>

 <p>Jika panjang sisinya 6 cm, maka $\text{keliling} = \dots + \dots + \dots$ $= \dots \times \dots$ $= \dots$. sehingga diperoleh kelilingnya \dots cm.</p>	 <p>Secara umum, bagaimana cara menentukan keliling segitiga sama sisi? $\text{keliling} = \dots \times \dots$</p>
--	--

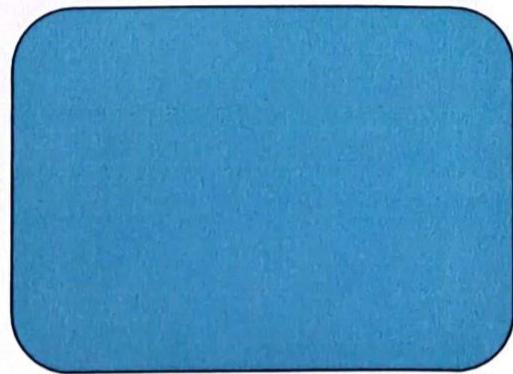
Lembar Kerja Peserta Didik

Nama :

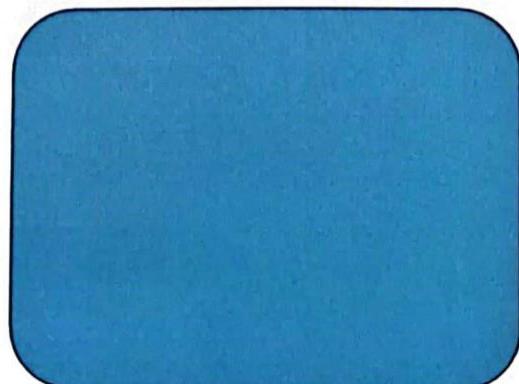
Kelas :

Tuliskan salah satu rumus, nama, beserta gambar keliling bangun datar segiempat dan segitiga yang Anda ketahui, pada kotak dibawah ini !

Nama Bangun Datar dan Gambarnya



Rumus Keliling Bangun Datar



MODUL AJAR MATEMATIKA SD KELAS V D

Siklus I Pertemuan II, Sabtu 22 Februari 2025

INFORMASI UMUM		
A.IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	Nina Crista Bella Bawing
Instansi	:	SDN 016 Sungai Kunjang
Tahun Penyusunan	:	2025
Jenjang Sekolah	:	SD
MataPelajaran	:	MATEMATIKA
Fase/Kelas	:	C/5
Tema	:	Keliling Bangun Datar
Topik	:	Segitiga dan Segiempat
Alokasi Waktu	:	2JP x 35 menit
B.KOMPETENSI AWAL		
<ul style="list-style-type: none">❖ Peserta didik mengetahui pengertian bangun datar❖ Peserta didik mengetahui jenis-jenis bangun datar segitiga dan segiempat❖ Peserta didik mengetahui cara menghitung keliling bangun datar segitiga dan segiempat		
C.PROFIL PELAJAR PANCASILA		
<ul style="list-style-type: none">❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia❖ Mandiri❖ Bergotong royong❖ Berkebinekaan global❖ Bernalar kritis❖ Kreatif		
D.SARANA DAN PRASARANA		
<ul style="list-style-type: none">❖ Modul ajar❖ Lembar soal essay		
E.TARGET PESERTA DIDIK		
<ul style="list-style-type: none">❖ Peserta didik inklusi : Peserta didik umum/reguler dan peserta didik berkebutuhan khusus.❖ Jumlah Peserta Didik : 29 peserta didik		

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pembelajaran Tatap Muka

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran :

- ❖ Peserta didik dapat mengamati macam-macam segitiga dan segiempat dengan teliti
- ❖ Peserta didik dapat memahami konsep keliling bangun datar dengan benar
- ❖ Peserta didik dapat menghitung keliling segitiga dan segiempat dengan tepat

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Konsep keliling merupakan aktivitas matematika yang selalu digunakan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari
- ❖ Peserta didik mengetahui cara menentukan keliling pada bangun datar segitiga
- ❖ Peserta didik mengetahui cara menentukan keliling pada bangun datar segiempat

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN

- ❖ Peserta didik mampu menganalisis konsep keliling bangun datar segitiga dan segiempat dengan tepat
- ❖ Peserta didik mampu menganalisis konsep keliling bangun datar dalam kehidupan sehari-hari
- ❖ Peserta didik mampu memecahkan masalah tentang konsep keliling bangun datar segitiga dan segiempat

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Apakah kamu tahu segitiga?
- ❖ Apakah kamu tahu segiempat?
- ❖ Bagaimana cara menentukan keliling segitiga?
- ❖ Bagaimana cara menentukan keliling segiempat?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap	Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<p>Langkah-langkah Pembelajaran</p> <p>Kegiatan Pendahuluan :</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Guru memulai kegiatan dengan mengucapkan salam❖ Dilanjutkan dengan ketua kelas	(10 Menit)

	<p>memimpin Doa</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru melakukan absensi sekaligus menanyakan kabar ❖ Guru memberikan apersepsi tentang kegiatan yang berkaitan dengan keliling bangun datar ❖ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran ❖ Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi keliling bangun datar dalam kehidupan sehari-hari 	
Inti	<p>Kegiatan Inti :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan I yaitu tentang keliling bangun datar ❖ Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali materi mengenai keliling bangun datar ❖ Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pengertian, rumus dan contoh dari keliling segitiga ❖ Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali rumus dan penyelesaian suatu keliling bangun datar ❖ Guru memberikan soal evaluasi berbentuk essay kepada siswa untuk dikerjakan 	(50 menit)

Penutup	<p>Kegiatan Penutup :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru bersama peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. ❖ Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya terkait materi yang telah dipelajari ❖ Guru memberikan umpan balik terkait pertanyaan yang sudah diajukan oleh siswa ❖ Guru memberikan nasihat dan mengakhiri dengan salam. ❖ Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama-sama yang dipimpin oleh seorang peserta didik. 	(10 Menit)
---------	---	-------------

F.REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

Refleksi guru

- ❖ Apakah semua siswa terlibat dalam proses pembelajaran?
- ❖ Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas mereka?
- ❖ Apakah pembelajaran berjalan sesuai rencana?

Refleksi peserta didik

- ❖ Dapatkah peserta didik menjawab pertanyaan terkait materi keliling bangun datar?
- ❖ Apakah peserta didik berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran?
- ❖ Dapatkah peserta didik menerapkan pengetahuan keliling bangun datar dalam kehidupan sehari-hari?

Lampiran:

Lembar soal essay

GLOSARIUM

Bangun datar yaitu objek dua dimensi yang dibatasi oleh garis – garis lurus atau garis lengkung

Keliling bangun datar merupakan jumlah total garis yang mengelilingi suatu bangun datar tertentu

Segitiga adalah bangun datar yang dibentuk dari tiga buah ruas garis yang lurus

Segitiga sama kaki adalah segitiga yang mempunyai dua buah sisi sama panjang atau kedua sisinya kongruen.

Segiempat adalah bangun datar yang dibatasi oleh empat buah ruas garis yang lurus

Persegi adalah segiempat yang kesemua sisinya sama panjang

Persegi panjang adalah segiempat yang sisi-sisinya berhadapannya sama panjang dan keempat sudutnya sama besar

Jajargenjang adalah segiempat yang memiliki dua pasang sisi yang berhadapan saling sejajar dan sama panjang

Layang – layang adalah segiempat yang dibentuk dari dua buah segitiga sama kaki yang mana alasnya sama panjang dan berimpit

Trapesium sembarang adalah trapesium yang keempat sisinya tidak sama panjang

Trapesium sama kaki adalah trapesium yang memiliki sepasang kaki yang sama panjang

Trapesium siku – siku adalah trapesium yang memiliki sudut siku – siku (90 derajat)

DAFTAR PUSTAKA

<https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/>

<https://www.mathisfun.com>

<https://mathworld.wolfram.com>

<https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id>

Buku Kitab Geometri dan Pengukuran Zaman Now (GEPENG)

Penulis: Nurdin Arifin, M.Pd

Samarinda, 22 Februari 2025

Mengetahui
Guru kelas VD,

Mahasiswa,

Nurhaemi, S. Pd
NIPPPK.197405302009032003

Nina Crista Bella Bawing
NIM. 2186206088

Menyetujui
Kepala Sekolah,
Sudarmi, S. Pd., M.M.

Instrumen Tes dan Penilaian Kognitif

No	Indikator Soal	Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Soal
1	Peserta didik mampu menganalisis hasil dari keliling bangun datar segiempat	Tes Tertulis	Essay	1, 2
2	Peserta didik mampu menganalisis hasil dari keliling bangun datar segitiga	Tes Tertulis	Essay	3, 4, 5

Keterangan :

Skor Maksimal 100

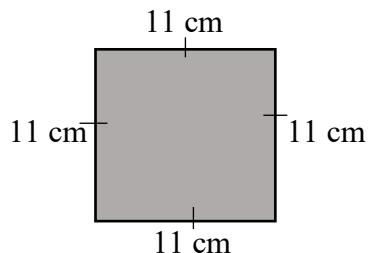
Setiap jawaban benar skor 20

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

Soal Evaluasi

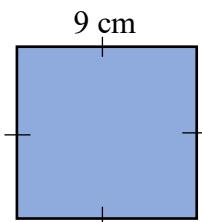
Hitunglah keliling dari bangun datar berikut!

1. Perhatikan gambar berikut!



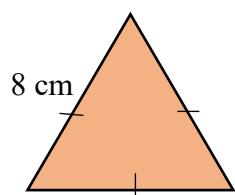
Keliling dari persegi di atas adalah....

2. Perhatikan gambar berikut!



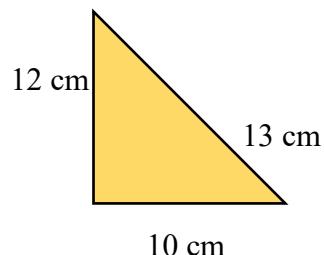
Keliling dari persegi di atas adalah....

3. Perhatikan gambar berikut!



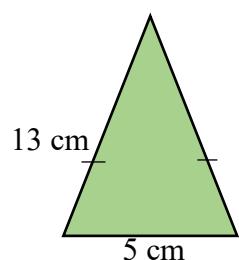
Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah....

4. Perhatikan gambar berikut!



Keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah....

5. Perhatikan gambar berikut!

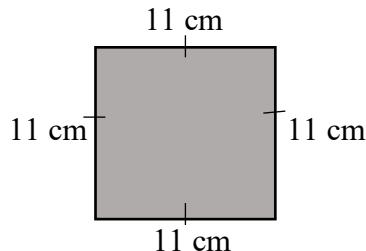


Keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah....

Soal Evaluasi

Hitunglah keliling dari bangun datar berikut!

1. Perhatikan gambar berikut!

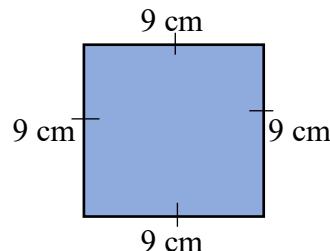


$$K = \dots + \dots + \dots + \dots$$

$$K = \dots \text{ cm}$$

Keliling dari persegi di atas adalah....

2. Perhatikan gambar berikut!

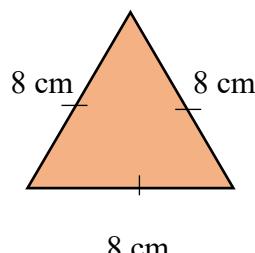


$$K = \dots + \dots + \dots + \dots$$

$$K = \dots \text{ cm}$$

Keliling dari persegi di atas adalah....

3. Perhatikan gambar berikut!

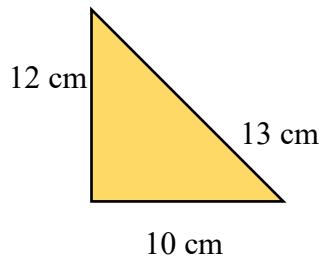


$$K = \dots + \dots + \dots$$

$$K = \dots \text{ cm}$$

Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah....

4. Perhatikan gambar berikut!

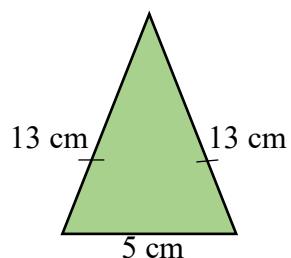


$$K = \dots + \dots + \dots$$

$$K = \dots \text{ cm}$$

Keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah....

5. Perhatikan gambar berikut!



$$K = \dots + \dots + \dots$$

$$K = \dots \text{ cm}$$

Keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah....

Kunci Jawaban

1. Keliling dari persegi di atas adalah...

Jawaban:

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 11 \text{ cm} + 11 \text{ cm} + 11 \text{ cm} + 11 \text{ cm} \\&= 44 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 4 \times \text{sisi} \\&= 4 \times 11 \text{ cm} \\&= 44 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari persegi di atas adalah 44 cm.

2. Keliling dari persegi di atas adalah...

Jawaban:

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 9 \text{ cm} + 9 \text{ cm} + 9 \text{ cm} + 9 \text{ cm} \\&= 36 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 4 \times \text{sisi} \\&= 4 \times 9 \text{ cm} \\&= 36 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari persegi di atas adalah 36 cm.

3. Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 8 \text{ cm} + 8 \text{ cm} + 8 \text{ cm} \\&= 24 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 3 \times \text{sisi} \\&= 3 \times 8 \text{ cm} \\&= 24 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah 24 cm.

4. Keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah....

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 12 \text{ cm} + 13 \text{ cm} + 10 \text{ cm} \\&= 35 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah 35 cm.

5. Keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah....

$$\begin{aligned}K &= 2a + b \\&= 2(13 \text{ cm}) + 5 \text{ cm} \\&= 26 \text{ cm} + 5 \text{ cm} \\&= 31 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah 31 cm.

Lampiran 7

MODUL AJAR MATEMATIKA SD KELAS V D

Siklus II Pertemuan I, Selasa 25 Februari 2025

INFORMASI UMUM		
A.IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	Nina Crista Bella Bawing
Instansi	:	SDN 016 Sungai Kunjang
Tahun Penyusunan	:	2025
Jenjang Sekolah	:	SD
MataPelajaran	:	MATEMATIKA
Fase/Kelas	:	C/5
Tema	:	Keliling Bangun Datar
Topik	:	Segitiga dan Segiempat
Alokasi Waktu	:	2JP x 35 menit
B.KOMPETENSI AWAL		
<ul style="list-style-type: none">❖ Peserta didik mengetahui pengertian bangun datar❖ Peserta didik mengetahui jenis-jenis bangun datar segitiga dan segiempat❖ Peserta didik mengetahui cara menghitung keliling bangun datar segitiga dan segiempat		
C.PROFIL PELAJAR PANCASILA		
<ul style="list-style-type: none">❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia❖ Mandiri❖ Bergotong royong❖ Berkebinekaan global❖ Bernalar kritis❖ Kreatif		
D.SARANA DAN PRASARANA		
<ul style="list-style-type: none">❖ Buku MATEMATIKA untuk SD/ MI kelas V❖ Modul ajar❖ LKPD		
E.TARGET PESERTA DIDIK		
<ul style="list-style-type: none">❖ Peserta didik inklusi : Peserta didik umum/reguler dan peserta didik berkebutuhan khusus.❖ Jumlah Peserta Didik : 29 peserta didik		

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pembelajaran Tatap Muka

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran :

- ❖ Peserta didik dapat mengamati macam-macam segitiga dan segiempat dengan teliti
- ❖ Peserta didik dapat memahami konsep keliling bangun datar dengan benar
- ❖ Peserta didik dapat menghitung keliling segitiga dan segiempat dengan tepat

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Konsep keliling merupakan aktivitas matematika yang selalu digunakan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari
- ❖ Peserta didik mengetahui cara menentukan keliling pada bangun datar segitiga
- ❖ Peserta didik mengetahui cara menentukan keliling pada bangun datar segiempat

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN

- ❖ Peserta didik mampu menganalisis konsep keliling bangun datar segitiga dan segiempat dengan tepat
- ❖ Peserta didik mampu menganalisis konsep keliling bangun datar dalam kehidupan sehari-hari
- ❖ Peserta didik mampu memecahkan masalah tentang konsep keliling bangun datar segitiga dan segiempat

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Apakah kamu tahu segitiga?
- ❖ Apakah kamu tahu segiempat?
- ❖ Bagaimana cara menentukan keliling segitiga?
- ❖ Bagaimana cara menentukan keliling segiempat?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap	Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<p>Langkah-langkah Pembelajaran</p> <p>Kegiatan Pendahuluan :</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Guru memulai kegiatan dengan mengucapkan salam❖ Dilanjutkan dengan ketua kelas	(10 Menit)

	<p>memimpin Doa</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru melakukan absensi sekaligus menanyakan kabar ❖ Guru memberikan apersepsi tentang kegiatan yang berkaitan dengan keliling bangun datar ❖ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran ❖ Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi keliling bangun datar dalam kehidupan sehari-hari 	
Inti	<p>Kegiatan Inti :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memandu siswa untuk membuka buku paket pada halaman 106 ❖ Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu keliling bangun datar ❖ Guru menjelaskan materi mengenai keliling bangun datar ❖ Guru menjelaskan pengertian dari bangun datar segiempat seperti persegi dan segitiga seperti segitiga sama sisi, segitiga sama kaki dan segitiga siku-siku ❖ Guru menjelaskan rumus dari keliling bangun datar segiempat dan segitiga <p>Rumus persegi :</p> $K = s + s + s + s$ <p>Atau</p> $K = 4s$ $= 4 \times s$ <p>Rumus segitiga sama sisi :</p> $K = s + s + s$ <p>Atau</p> $K = 3s$ $= 3 \times s$	(50 menit)

	<p>Rumus segitiga sama kaki :</p> $K = 2a + b$ $= 2 \times a + b$ <p>Rumus segitiga siku-siku</p> $K = s + s + s$ <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru menjelaskan contoh penyelesaian dari keliling bangun datar segiempat segitiga ❖ Peserta didik menyimak selama guru menjelaskan materi ❖ Guru mempersiapkan dua kotak kartu, yaitu satu kotak berisi kartu soal dan satu kotak lagi berisi kartu jawaban. ❖ Peserta didik di dalam satu kelas dibagi menjadi 2 kelompok ❖ Setiap peserta didik diberikan satu kartu. ❖ Setiap peserta didik memikirkan soal atau jawaban yang sesuai dengan kartu yang dimilikinya. ❖ Peserta didik pemegang kartu soal mencari pasangan yang memiliki kartu jawaban yang sesuai dengan miliknya. ❖ Peserta didik yang berhasil mencocokkan kartunya sebelum waktu yang ditentukan akan mempresentasikan hasilnya di depan teman-teman dan akan mendapatkan apresiasi dari guru. ❖ Setelah satu putaran selesai, kartu-kartu dalam kotak dikocok kembali agar setiap peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda dari putaran sebelumnya. ❖ Setelah itu, Guru memberikan LKPD kepada siswa untuk dikerjakan. 	
--	--	--

Penutup	<p>Kegiatan Penutup :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru bersama peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. ❖ Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya terkait materi yang telah dipelajari ❖ Guru memberikan umpan balik terkait pertanyaan yang sudah diajukan oleh siswa ❖ Guru memberikan nasihat dan mengakhiri dengan salam. ❖ Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama-sama yang dipimpin oleh seorang peserta didik. 	(10 Menit)
---------	---	-------------

F.REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

Refleksi guru

- ❖ Apakah semua siswa terlibat dalam proses pembelajaran?
- ❖ Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas mereka?
- ❖ Apakah pembelajaran berjalan sesuai rencana?

Refleksi peserta didik

- ❖ Dapatkah peserta didik menjawab pertanyaan terkait materi keliling bangun datar?
- ❖ Apakah peserta didik berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran?
- ❖ Dapatkah peserta didik menerapkan pengetahuan keliling bangun datar dalam kehidupan sehari-hari?

Lampiran:

Bahan ajar
LKPD

GLOSARIUM

Bangun datar yaitu objek dua dimensi yang dibatasi oleh garis – garis lurus atau garis lengkung

Keliling bangun datar merupakan jumlah total garis yang mengelilingi suatu bangun datar tertentu

Segitiga adalah bangun datar yang dibentuk dari tiga buah ruas garis yang lurus

Segitiga sama kaki adalah segitiga yang mempunyai dua buah sisi sama panjang atau kedua sisinya kongruen.

Segiempat adalah bangun datar yang dibatasi oleh empat buah ruas garis yang lurus

Persegi adalah segiempat yang kesemua sisinya sama panjang

Persegi panjang adalah segiempat yang sisi-sisinya berhadapannya sama panjang dan keempat sudutnya sama besar

Jajargenjang adalah segiempat yang memiliki dua pasang sisi yang berhadapan saling sejajar dan sama panjang

Layang – layang adalah segiempat yang dibentuk dari dua buah segitiga sama kaki yang mana alasnya sama panjang dan berimpit

Trapesium sembarang adalah trapesium yang keempat sisinya tidak sama panjang

Trapesium sama kaki adalah trapesium yang memiliki sepasang kaki yang sama panjang

Trapesium siku – siku adalah trapesium yang memiliki sudut siku – siku (90 derajat)

DAFTAR PUSTAKA

<https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/>

<https://www.mathisfun.com>

<https://mathworld.wolfram.com>

<https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id>

Buku Kitab Geometri dan Pengukuran Zaman Now (GEPENG)

Penulis: Nurdin Arifin, M.Pd

Samarinda, 25 Februari 2025

Mengetahui
Guru kelas VD,


Nurhaemi, S. Pd
NIPPK.197405302009032003

Mahasiswa,



Nina Crista Bella Bawing
NIM. 2186206088



Bahan Ajar



mencari kelilingnya.

Dengan demikian, diperoleh kelilingnya ... cm.

Perhatikan bangun di samping.

Kita dapat menghitung kelilingnya dengan cara berikut.

$$\text{Keliling} = \text{sisi} + \dots + \dots + \dots = \dots \times \text{sisi}.$$

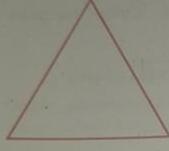
Pada persegi, keliling dihitung dengan cara menghitung empat kali panjang sisinya.

$$\text{Keliling} = 4 \times \text{panjang sisinya}$$

Eksplorasi 4.2B

Ayo Menemukan

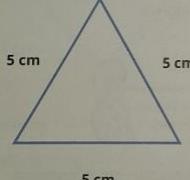
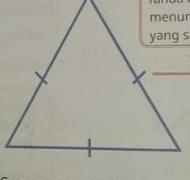
Perhatikan bangun datar berikut. Bangun apakah itu?

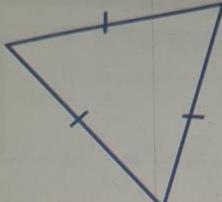
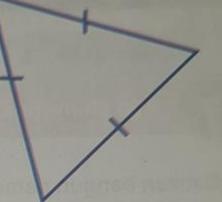


Aku coba mengukur panjang sisi-sisinya menggunakan penggaris.

Ternyata panjang sisi-sisinya sama, yaitu 5 cm. Jadi, bangun apakah itu?

Setelah mengetahui panjang sisi-sisinya, coba tentukan keliling segitiga tersebut.

Cara Asep	Cara Nisa
 <p>Jika panjang sisinya 5 cm, maka $\text{keliling} = \dots + \dots + \dots$ $= \dots \times \dots$ $= \dots$. sehingga diperoleh kelilingnya \dots cm.</p>	 <p>Tanda ini menunjukkan sisi-sisi yang sama panjang</p> <p>Secara umum, bagaimana cara menentukan keliling segitiga sama sisi? $\text{keliling} = \dots \times \dots$</p> <p>Ketiga sisinya sama panjang, jika dikalikan 3, ya. Keliling = Jadi, kelilingnya \dots cm.</p>

 <p>Jika panjang sisinya 6 cm, maka $\text{keliling} = \dots + \dots + \dots$ $= \dots \times \dots$ $= \dots$. sehingga diperoleh kelilingnya \dots cm.</p>	 <p>Secara umum, bagaimana cara menentukan keliling segitiga sama sisi? $\text{keliling} = \dots \times \dots$</p>
--	--

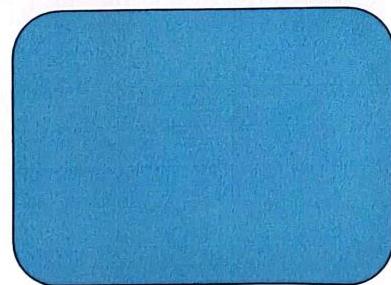
Lembar Kerja Peserta Didik

Nama :

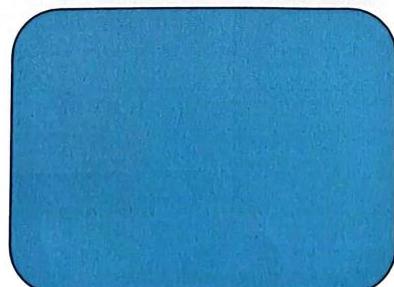
Kelas :

Tuliskan hasil kartu soal dan kartu jawaban yang telah Anda dapatkan pada kotak dibawah ini !

Kartu Soal



Kartu Jawaban



MODUL AJAR MATEMATIKA SD KELAS V D

Siklus II Pertemuan II, Rabu 26 Februari 2025

INFORMASI UMUM		
A.IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	Nina Crista Bella Bawing
Instansi	:	SDN 016 Sungai Kunjang
Tahun Penyusunan	:	2025
Jenjang Sekolah	:	SD
MataPelajaran	:	MATEMATIKA
Fase/Kelas	:	C/5
Tema	:	Keliling Bangun Datar
Topik	:	Segitiga dan Segiempat
Alokasi Waktu	:	2JP x 35 menit
B.KOMPETENSI AWAL		
<ul style="list-style-type: none">❖ Peserta didik mengetahui pengertian bangun datar❖ Peserta didik mengetahui jenis-jenis bangun datar segitiga dan segiempat❖ Peserta didik mengetahui cara menghitung keliling bangun datar segitiga dan segiempat		
C.PROFIL PELAJAR PANCASILA		
<ul style="list-style-type: none">❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia❖ Mandiri❖ Bergotong royong❖ Berkebinekaan global❖ Bernalar kritis❖ Kreatif		
D.SARANA DAN PRASARANA		
<ul style="list-style-type: none">❖ Modul ajar❖ Lembar soal essay		
E.TARGET PESERTA DIDIK		
<ul style="list-style-type: none">❖ Peserta didik inklusi : Peserta didik umum/reguler dan peserta didik berkebutuhan khusus.❖ Jumlah Peserta Didik : 29 peserta didik		

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pembelajaran Tatap Muka

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran :

- ❖ Peserta didik dapat mengamati macam-macam segitiga dan segiempat dengan teliti
- ❖ Peserta didik dapat memahami konsep keliling bangun datar dengan benar
- ❖ Peserta didik dapat menghitung keliling segitiga dan segiempat dengan tepat

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Konsep keliling merupakan aktivitas matematika yang selalu digunakan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari
- ❖ Peserta didik mengetahui cara menentukan keliling pada bangun datar segitiga
- ❖ Peserta didik mengetahui cara menentukan keliling pada bangun datar segiempat

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN

- ❖ Peserta didik mampu menganalisis konsep keliling bangun datar segitiga dan segiempat dengan tepat
- ❖ Peserta didik mampu menganalisis konsep keliling bangun datar dalam kehidupan sehari-hari
- ❖ Peserta didik mampu memecahkan masalah tentang konsep keliling bangun datar segitiga dan segiempat

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Apakah kamu tahu segitiga?
- ❖ Apakah kamu tahu segiempat?
- ❖ Bagaimana cara menentukan keliling segitiga?
- ❖ Bagaimana cara menentukan keliling segiempat?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap	Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<p>Langkah-langkah Pembelajaran</p> <p>Kegiatan Pendahuluan :</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Guru memulai kegiatan dengan mengucapkan salam❖ Dilanjutkan dengan ketua kelas	(10 Menit)

	<p>memimpin Doa</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru melakukan absensi sekaligus menanyakan kabar ❖ Guru memberikan apersepsi tentang kegiatan yang berkaitan dengan keliling bangun datar ❖ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran ❖ Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi keliling bangun datar dalam kehidupan sehari-hari 	
Inti	<p>Kegiatan Inti :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan I yaitu tentang keliling bangun datar ❖ Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali materi mengenai keliling bangun datar ❖ Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pengertian, rumus dan contoh dari keliling segitiga ❖ Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali rumus dan penyelesaian suatu keliling bangun datar ❖ Guru memberikan soal evaluasi berbentuk essay kepada siswa untuk dikerjakan 	(50 menit)

Penutup	<p>Kegiatan Penutup :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru bersama peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. ❖ Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya terkait materi yang telah dipelajari ❖ Guru memberikan umpan balik terkait pertanyaan yang sudah diajukan oleh siswa ❖ Guru memberikan nasihat dan mengakhiri dengan salam. ❖ Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama-sama yang dipimpin oleh seorang peserta didik. 	(10 Menit)
---------	---	-------------

F.REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

Refleksi guru

- ❖ Apakah semua siswa terlibat dalam proses pembelajaran?
- ❖ Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas mereka?
- ❖ Apakah pembelajaran berjalan sesuai rencana?

Refleksi peserta didik

- ❖ Dapatkah peserta didik menjawab pertanyaan terkait materi keliling bangun datar?
- ❖ Apakah peserta didik berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran?
- ❖ Dapatkah peserta didik menerapkan pengetahuan keliling bangun datar dalam kehidupan sehari-hari?

Lampiran:

Lembar soal essay

GLOSARIUM

Bangun datar yaitu objek dua dimensi yang dibatasi oleh garis – garis lurus atau garis lengkung

Keliling bangun datar merupakan jumlah total garis yang mengelilingi suatu bangun datar tertentu

Segitiga adalah bangun datar yang dibentuk dari tiga buah ruas garis yang lurus

Segitiga sama kaki adalah segitiga yang mempunyai dua buah sisi sama panjang atau kedua sisinya kongruen.

Segiempat adalah bangun datar yang dibatasi oleh empat buah ruas garis yang lurus

Persegi adalah segiempat yang kesemua sisinya sama panjang

Persegi panjang adalah segiempat yang sisi-sisinya berhadapannya sama panjang dan keempat sudutnya sama besar

Jajargenjang adalah segiempat yang memiliki dua pasang sisi yang berhadapan saling sejajar dan sama panjang

Layang – layang adalah segiempat yang dibentuk dari dua buah segitiga sama kaki yang mana alasnya sama panjang dan berimpit

Trapesium sembarang adalah trapesium yang keempat sisinya tidak sama panjang

Trapesium sama kaki adalah trapesium yang memiliki sepasang kaki yang sama panjang

Trapesium siku – siku adalah trapesium yang memiliki sudut siku – siku (90 derajat)

DAFTAR PUSTAKA

<https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/>

<https://www.mathisfun.com>

<https://mathworld.wolfram.com>

<https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id>

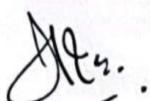
Buku Kitab Geometri dan Pengukuran Zaman Now (GEPENG)

Penulis: Nurdin Arifin, M.Pd

Samarinda, 26 Februari 2025

Mengetahui
Guru kelas VD,

Mahasiswa,



Nurhaemi, S. Pd
NIPPPK.197405302009032003



Nina Crista Bella Bawing
NIM. 2186206088

Menyetujui

Kepala Sekolah,



Sudarmi, S. Pd., M.M.
NIP.196509181988041003

Instrumen Tes dan Penilaian Kognitif

No	Indikator Soal	Teknik	Bentuk Instrumen	Butir Soal
1	Peserta didik mampu menganalisis hasil dari keliling bangun datar segiempat	Tes Tertulis	Essay	1, 2
2	Peserta didik mampu menganalisis hasil dari keliling bangun datar segitiga	Tes Tertulis	Essay	3, 4, 5

Keterangan :

Skor Maksimal 100

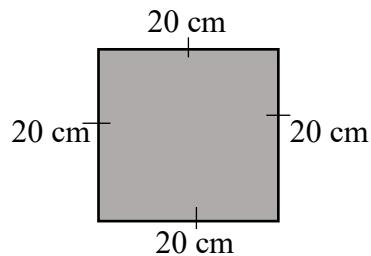
Setiap jawaban benar skor 20

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

Soal Evaluasi

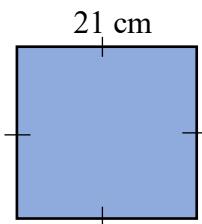
Hitunglah keliling dari bangun datar berikut!

6. Perhatikan gambar berikut!



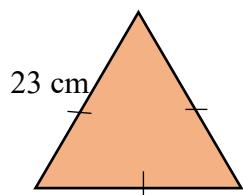
Keliling dari persegi di atas adalah....

7. Perhatikan gambar berikut!



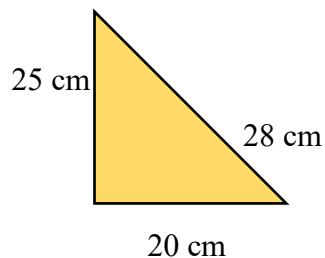
Keliling dari persegi di atas adalah....

8. Perhatikan gambar berikut!



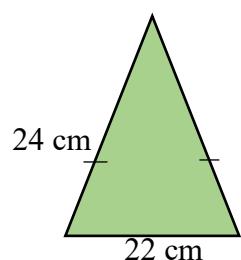
Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah....

9. Perhatikan gambar berikut!



Keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah....

10. Perhatikan gambar berikut!

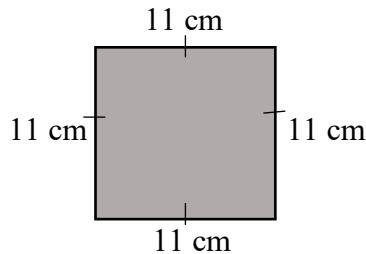


Keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah....

Soal Evaluasi Khusus ABK

Hitunglah keliling dari bangun datar berikut!

6. Perhatikan gambar berikut!

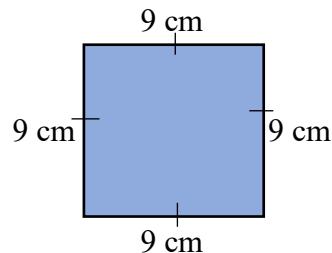


$$K = \dots + \dots + \dots + \dots$$

$$K = \dots \text{ cm}$$

Keliling dari persegi di atas adalah....

7. Perhatikan gambar berikut!

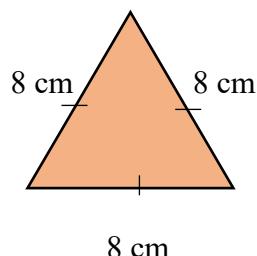


$$K = \dots + \dots + \dots + \dots$$

$$K = \dots \text{ cm}$$

Keliling dari persegi di atas adalah....

8. Perhatikan gambar berikut!

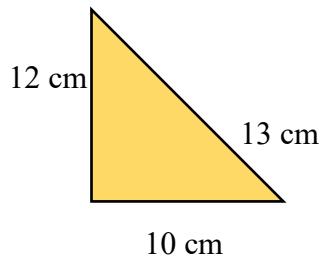


$$K = \dots + \dots + \dots$$

$$K = \dots \text{ cm}$$

Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah....

9. Perhatikan gambar berikut!

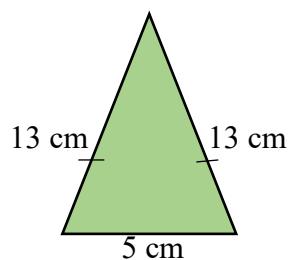


$$K = \dots + \dots + \dots$$

$$K = \dots \text{ cm}$$

Keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah....

10. Perhatikan gambar berikut!



$$K = \dots + \dots + \dots$$

$$K = \dots \text{ cm}$$

Keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah....

Kunci Jawaban

6. Keliling dari persegi di atas adalah...

Jawaban:

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 20 \text{ cm} + 20 \text{ cm} + 20 \text{ cm} + 20 \text{ cm} \\&= 80 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 4 \times \text{sisi} \\&= 4 \times 20 \text{ cm} \\&= 80 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari persegi di atas adalah 80 cm.

7. Keliling dari persegi di atas adalah...

Jawaban:

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 21 \text{ cm} + 21 \text{ cm} + 21 \text{ cm} + 21 \text{ cm} \\&= 84 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 4 \times \text{sisi} \\&= 4 \times 21 \text{ cm} \\&= 84 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari persegi di atas adalah 84 cm.

8. Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 23 \text{ cm} + 23 \text{ cm} + 23 \text{ cm} \\&= 69 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 3 \times \text{sisi} \\&= 3 \times 23 \text{ cm} \\&= 69 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah 69 cm.

9. Keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah....

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 25 \text{ cm} + 28 \text{ cm} + 20 \text{ cm} \\&= 73 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah 73 cm.

10. Keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah....

$$\begin{aligned}K &= 2a + b \\&= 2(24 \text{ cm}) + 22 \text{ cm} \\&= 48 \text{ cm} + 22 \text{ cm} \\&= 70 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah 70 cm.

Kunci Jawaban

1. Keliling dari persegi di atas adalah...

Jawaban:

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 11 \text{ cm} + 11 \text{ cm} + 11 \text{ cm} + 11 \text{ cm} \\&= 44 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 4 \times \text{sisi} \\&= 4 \times 11 \text{ cm} \\&= 44 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari persegi di atas adalah 44 cm.

2. Keliling dari persegi di atas adalah...

Jawaban:

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 9 \text{ cm} + 9 \text{ cm} + 9 \text{ cm} + 9 \text{ cm} \\&= 36 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 4 \times \text{sisi} \\&= 4 \times 9 \text{ cm} \\&= 36 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari persegi di atas adalah 36 cm.

3. Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 8 \text{ cm} + 8 \text{ cm} + 8 \text{ cm} \\&= 24 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 3 \times \text{sisi} \\&= 3 \times 8 \text{ cm} \\&= 24 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah 24 cm.

4. Keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah....

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 12 \text{ cm} + 13 \text{ cm} + 10 \text{ cm} \\&= 35 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah 35 cm.

5. Keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah....

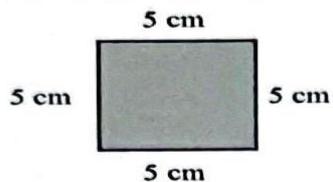
$$\begin{aligned}K &= 2a + b \\&= 2(13 \text{ cm}) + 5 \text{ cm} \\&= 26 \text{ cm} + 5 \text{ cm} \\&= 31 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah 31 cm.

Lampiran 8

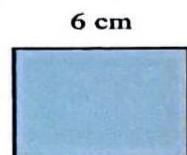
Lembar Soal dan Jawaban Make A Match Siklus I

1. Perhatikan gambar berikut!



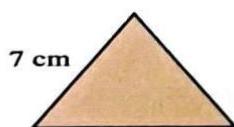
Keliling dari persegi di atas adalah....

2. Perhatikan gambar berikut!



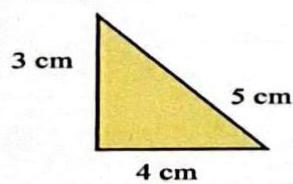
Keliling dari persegi di atas adalah....

3. Perhatikan gambar berikut!



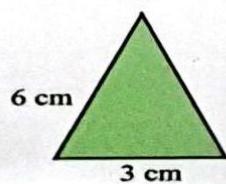
Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah....

4. Perhatikan gambar berikut!



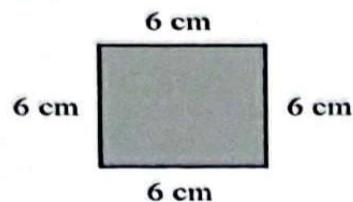
Keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah....

5. Perhatikan gambar berikut!



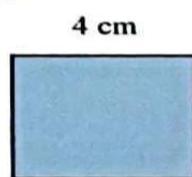
Keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah....

6. Perhatikan gambar berikut!



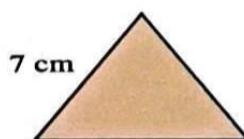
Keliling dari persegi di atas adalah....

7. Perhatikan gambar berikut!



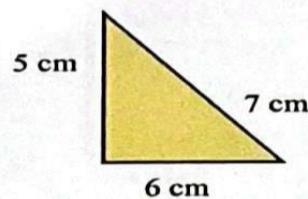
Keliling dari persegi di atas adalah....

8. Perhatikan gambar berikut!



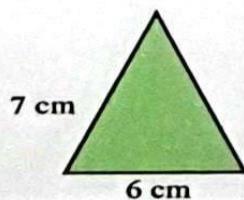
Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah....

9. Perhatikan gambar berikut!



Keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah....

10. Perhatikan gambar berikut!



Keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah....

Keliling dari persegi di atas adalah...

Jawaban:

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 5 \text{ cm} + 5 \text{ cm} + 5 \text{ cm} + 5 \text{ cm} \\&= 20 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 4 \times \text{sisi} \\&= 4 \times 5 \text{ cm} \\&= 20 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari persegi di atas adalah 20 cm.

Keliling dari persegi di atas adalah...

Jawaban:

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 6 \text{ cm} + 6 \text{ cm} + 6 \text{ cm} + 6 \text{ cm} \\&= 24 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 4 \times \text{sisi} \\&= 4 \times 6 \text{ cm} \\&= 24 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari persegi di atas adalah 24 cm.

Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 7 \text{ cm} + 7 \text{ cm} + 7 \text{ cm} \\&= 21 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 3 \times \text{sisi} \\&= 3 \times 7 \text{ cm} \\&= 21 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah 21 cm

Keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah....

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 3 \text{ cm} + 4 \text{ cm} + 5 \text{ cm} \\&= 12 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah 12 cm

Keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah....

$$\begin{aligned}K &= 2a + b \\&= 2(6 \text{ cm}) + 3 \text{ cm} \\&= 12 \text{ cm} + 3 \text{ cm} \\&= 15 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah 15



Keliling dari persegi di atas adalah...

Jawaban:

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 6 \text{ cm} + 6 \text{ cm} + 6 \text{ cm} + 6 \text{ cm} \\&= 24 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 4 \times \text{sisi} \\&= 4 \times 6 \text{ cm} \\&= 24 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari persegi di atas adalah 24 cm.

Keliling dari persegi di atas adalah...

Jawaban:

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 4 \text{ cm} + 4 \text{ cm} + 4 \text{ cm} + 4 \text{ cm} \\&= 16 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 4 \times \text{sisi} \\&= 4 \times 4 \text{ cm} \\&= 16 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari persegi di atas adalah 16 cm.

Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 7 \text{ cm} + 7 \text{ cm} + 7 \text{ cm} \\&= 21 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 3 \times \text{sisi} \\&= 3 \times 7 \text{ cm} \\&= 21 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah 21 cm.

Keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah....

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 5 \text{ cm} + 6 \text{ cm} + 7 \text{ cm} \\&= 18 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah 18 cm.

Keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah....

$$\begin{aligned}K &= 2a + b \\&= 2(7 \text{ cm}) + 6 \text{ cm} \\&= 14 \text{ cm} + 6 \text{ cm} \\&= 20 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah 20 cm.

Keliling dari persegi di atas adalah...

Jawaban:

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 7 \text{ cm} + 7 \text{ cm} + 7 \text{ cm} + 7 \text{ cm} \\&= 28 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 4 \times \text{sisi} \\&= 4 \times 7 \text{ cm} \\&= 28 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari persegi di atas adalah 28 cm.

Keliling dari persegi di atas adalah...

Jawaban:

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 4 \text{ cm} + 4 \text{ cm} + 4 \text{ cm} + 4 \text{ cm} \\&= 16 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 4 \times \text{sisi} \\&= 4 \times 4 \text{ cm} \\&= 16 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari persegi di atas adalah 16 cm.

Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 3 \text{ cm} + 3 \text{ cm} + 3 \text{ cm} \\&= 9 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 3 \times \text{sisi} \\&= 3 \times 3 \text{ cm} \\&= 9 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah 9 cm.

Keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah....

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 4 \text{ cm} + 5 \text{ cm} + 6 \text{ cm} \\&= 15 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah 15 cm.

Keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah....

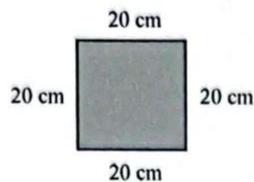
$$\begin{aligned}K &= 2a + b \\&= 2(7 \text{ cm}) + 4 \text{ cm} \\&= 14 \text{ cm} + 4 \text{ cm} \\&= 18 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah 18 cm.

Lampiran 9

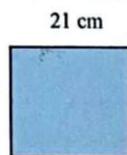
Lembar Soal dan Jawaban Make A Match Siklus II

1. Perhatikan gambar berikut!



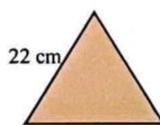
Keliling dari persegi di atas adalah....

2. Perhatikan gambar berikut!



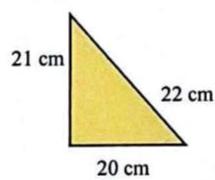
Keliling dari persegi di atas adalah....

3. Perhatikan gambar berikut!



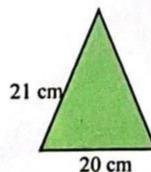
Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah....

4. Perhatikan gambar berikut!



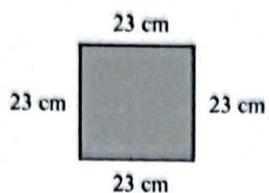
Keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah....

5. Perhatikan gambar berikut!



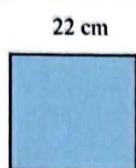
Keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah....

6. Perhatikan gambar berikut!



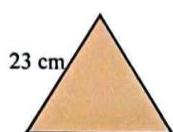
Keliling dari persegi di atas adalah....

7. Perhatikan gambar berikut!



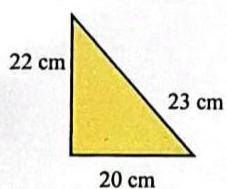
Keliling dari persegi di atas adalah....

8. Perhatikan gambar berikut!



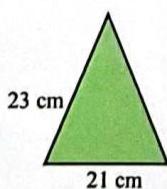
Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah....

9. Perhatikan gambar berikut!



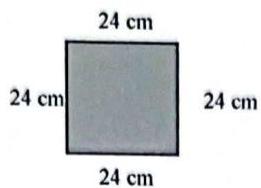
Keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah....

10. Perhatikan gambar berikut!



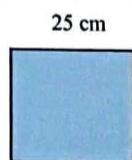
Keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah....

11. Perhatikan gambar berikut!



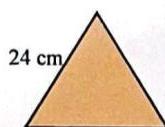
Keliling dari persegi di atas adalah....

12. Perhatikan gambar berikut!



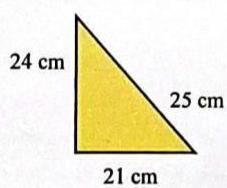
Keliling dari persegi di atas adalah....

13. Perhatikan gambar berikut!



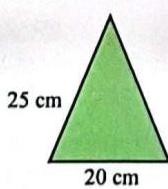
Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah....

14. Perhatikan gambar berikut!



Keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah....

15. Perhatikan gambar berikut!



Keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah....

Keliling dari persegi di atas adalah...

Jawaban:

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 20 \text{ cm} + 20 \text{ cm} + 20 \text{ cm} + 20 \text{ cm} \\&= 80 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 4 \times \text{sisi} \\&= 4 \times 20 \text{ cm} \\&= 80 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari persegi di atas adalah 80 cm.

Keliling dari persegi di atas adalah...

Jawaban:

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 21 \text{ cm} + 21 \text{ cm} + 21 \text{ cm} + 21 \text{ cm} \\&= 84 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 4 \times \text{sisi} \\&= 4 \times 21 \text{ cm} \\&= 84 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari persegi di atas adalah 84 cm.

Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 22 \text{ cm} + 22 \text{ cm} + 22 \text{ cm} \\&= 66 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 3 \times \text{sisi} \\&= 3 \times 22 \text{ cm} \\&= 66 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah 66 cm.

Keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah....

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 21 \text{ cm} + 22 \text{ cm} + 20 \text{ cm} \\&= 63 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah 63 cm.

Keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah....

$$\begin{aligned}K &= 2a + b \\&= 2(21 \text{ cm}) + 20 \text{ cm} \\&= 42 \text{ cm} + 20 \text{ cm} \\&= 62 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah 62 cm.

Keliling dari persegi di atas adalah...

Jawaban:

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 23 \text{ cm} + 23 \text{ cm} + 23 \text{ cm} + 23 \text{ cm} \\&= 92 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 4 \times \text{sisi} \\&= 4 \times 23 \text{ cm} \\&= 92 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari persegi di atas adalah 92 cm.

Keliling dari persegi di atas adalah...

Jawaban:

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 22 \text{ cm} + 22 \text{ cm} + 22 \text{ cm} + 22 \text{ cm} \\&= 88 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 4 \times \text{sisi} \\&= 4 \times 22 \text{ cm} \\&= 88 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari persegi di atas adalah 88 cm.

Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 23 \text{ cm} + 23 \text{ cm} + 23 \text{ cm} \\&= 69 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 3 \times \text{sisi} \\&= 3 \times 23 \text{ cm} \\&= 69 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah 69 cm.

Keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah....

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 22 \text{ cm} + 23 \text{ cm} + 20 \text{ cm} \\&= 65 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah 65 cm.

Keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah....

$$\begin{aligned}K &= 2a + b \\&= 2(23 \text{ cm}) + 21 \text{ cm} \\&= 46 \text{ cm} + 21 \text{ cm} \\&= 67 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah 67 cm.

Keliling dari persegi di atas adalah...

Jawaban:

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 24 \text{ cm} + 24 \text{ cm} + 24 \text{ cm} + 24 \text{ cm} \\&= 96 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 4 \times \text{sisi} \\&= 4 \times 24 \text{ cm} \\&= 96 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari persegi di atas adalah 96 cm.

Keliling dari persegi di atas adalah...

Jawaban:

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 25 \text{ cm} + 25 \text{ cm} + 25 \text{ cm} + 25 \text{ cm} \\&= 100 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 4 \times \text{sisi} \\&= 4 \times 25 \text{ cm} \\&= 100 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari persegi di atas adalah 100 cm.

Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 24 \text{ cm} + 24 \text{ cm} + 24 \text{ cm} \\&= 72 \text{ cm}\end{aligned}$$

Atau

$$\begin{aligned}K &= 3 \times \text{sisi} \\&= 3 \times 24 \text{ cm} \\&= 72 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah 72 cm.

Keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah....

$$\begin{aligned}K &= \text{sisi} + \text{sisi} + \text{sisi} \\&= 24 \text{ cm} + 25 \text{ cm} + 21 \text{ cm} \\&= 70 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga siku-siku di atas adalah 70 cm.

Keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah....

$$\begin{aligned}K &= 2a + b \\&= 2(25 \text{ cm}) + 20 \text{ cm} \\&= 50 \text{ cm} + 20 \text{ cm} \\&= 70 \text{ cm}\end{aligned}$$

Jadi, keliling dari segitiga sama kaki di atas adalah 70 cm.

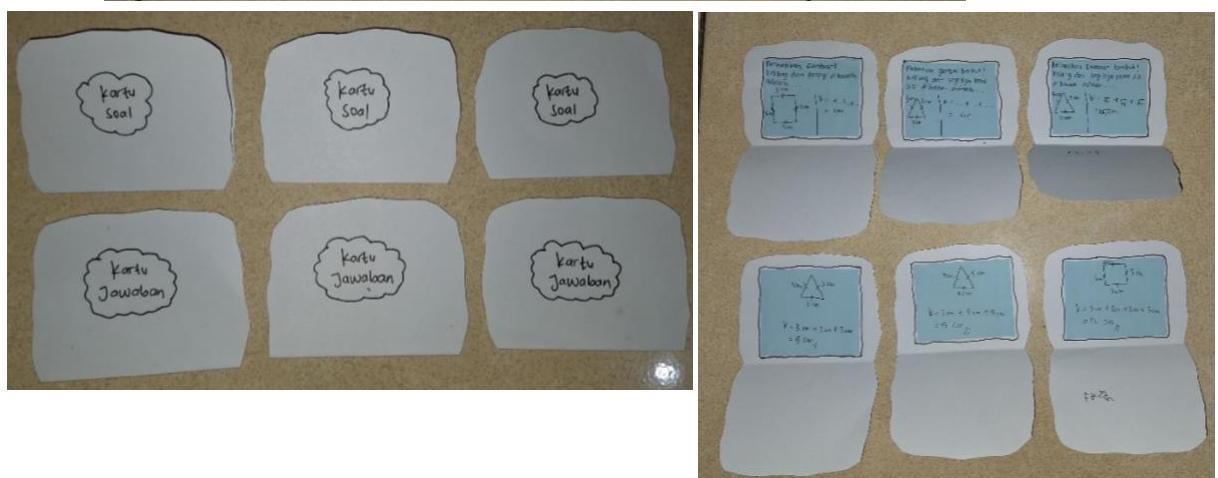
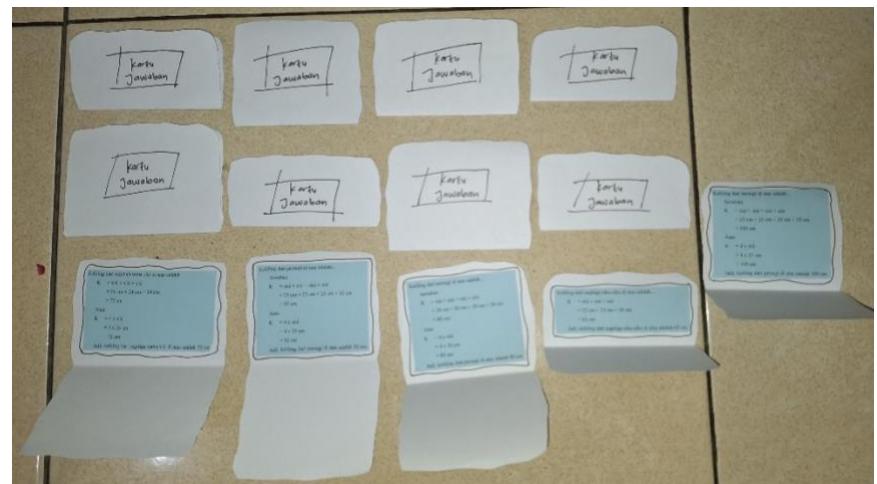
Lampiran 10

Dokumentasi Kartu Soal dan Kartu Jawaban Siklus I (Make A Match)



Lampiran 11

Dokumentasi Kartu Soal dan Kartu Jawaban Siklus II (Make A Match)



Lampiran 12

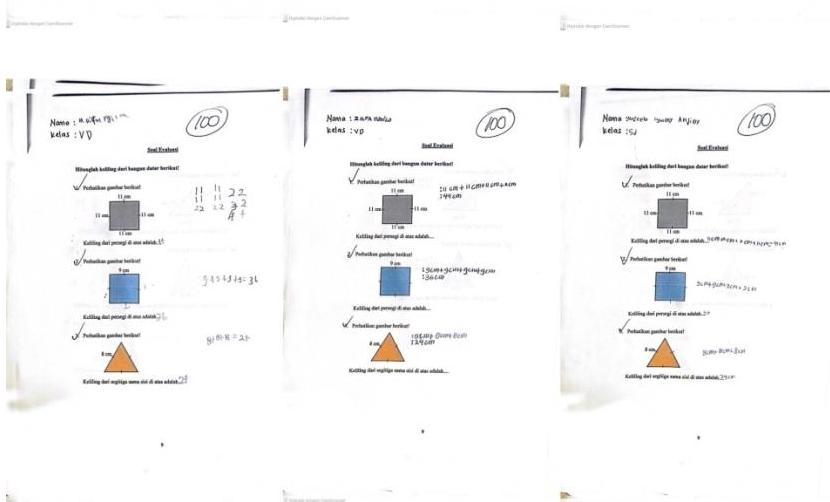
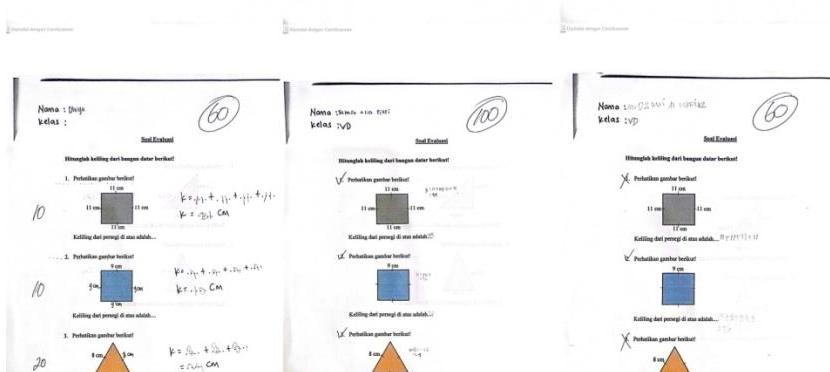
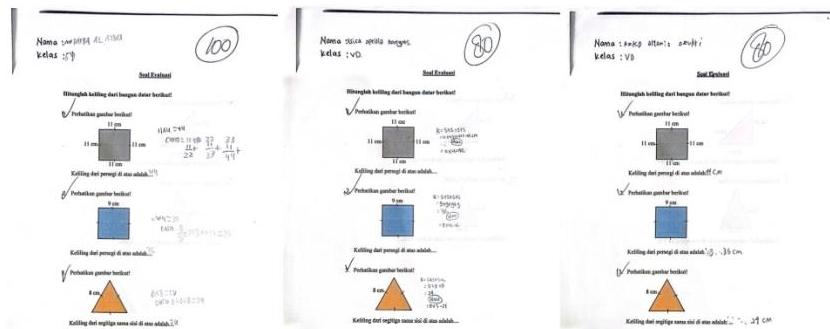
Dokumentasi Hasil Belajar Siswa Kelas VD Pra Siklus



Lampiran 13

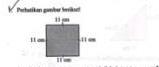
Dokumentasi Hasil Belajar Siswa Kelas VD

Siklus I

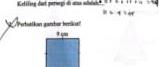


Nama : Aisyah mardiyah
 kelas : 7D 40
 Soal Kehilangan

Hitunglah keliling dari bangun datar berikut!

✓ Perhatikan gambar berikut!

 Keliling dari persegi di atas adalah...

$$11 + 11 + 11 + 11 = 44 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!

 Keliling dari persegi di atas adalah...

$$9 + 9 + 9 + 9 = 36 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!

 Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah...

$$8 + 8 + 9 = 25 \text{ cm}$$

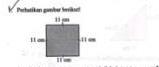
✗ Perhatikan gambar berikut!

 Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah...

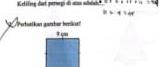
$$11 + 11 + 9 + 9 = 40 \text{ cm}$$

Nama : Farah Fitriyah
 kelas : 8D 80
 Soal Kehilangan

Hitunglah keliling dari bangun datar berikut!

✓ Perhatikan gambar berikut!


$$K = 11 + 11 + 11 + 11 = 44 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!


$$K = 9 + 9 + 9 + 9 = 36 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!

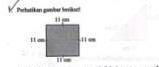

$$K = 8 + 8 + 9 = 25 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!

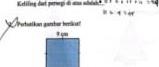

$$K = 11 + 11 + 9 + 9 = 40 \text{ cm}$$

Nama : M. Imanul Hikmat
 kelas : 8D 40
 Soal Kehilangan

Hitunglah keliling dari bangun datar berikut!

✓ Perhatikan gambar berikut!


$$K = 11 + 11 + 11 + 11 = 44 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!


$$K = 9 + 9 + 9 + 9 = 36 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!

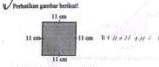

$$K = 8 + 8 + 9 = 25 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!

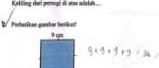

$$K = 11 + 11 + 9 + 9 = 40 \text{ cm}$$

Nama : Nurul Amira Aisyah
 kelas : 7D 60
 Soal Kehilangan

Hitunglah keliling dari bangun datar berikut!

✓ Perhatikan gambar berikut!


$$K = 11 + 11 + 11 + 11 = 44 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!


$$K = 9 + 9 + 9 + 9 = 36 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!

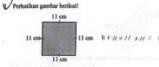

$$K = 8 + 8 + 9 = 25 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!

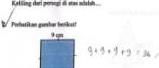

$$K = 11 + 11 + 9 + 9 = 40 \text{ cm}$$

Nama : Nurul Amira Aisyah
 kelas : 7D 100
 Soal Kehilangan

Hitunglah keliling dari bangun datar berikut!

✓ Perhatikan gambar berikut!


$$K = 11 + 11 + 11 + 11 = 44 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!


$$K = 9 + 9 + 9 + 9 = 36 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!

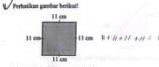

$$K = 8 + 8 + 9 = 25 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!

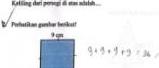

$$K = 11 + 11 + 9 + 9 = 40 \text{ cm}$$

Nama : Aisyah mardiyah
 kelas : 7D 100
 Soal Kehilangan

Hitunglah keliling dari bangun datar berikut!

✓ Perhatikan gambar berikut!


$$K = 11 + 11 + 11 + 11 = 44 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!


$$K = 9 + 9 + 9 + 9 = 36 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!

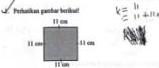

$$K = 8 + 8 + 9 = 25 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!

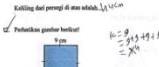

$$K = 11 + 11 + 9 + 9 = 40 \text{ cm}$$

Nama : M. Zulfikar
 kelas : 7D 100
 Soal Kehilangan

Hitunglah keliling dari bangun datar berikut!

✓ Perhatikan gambar berikut!


$$K = 11 + 11 + 11 + 11 = 44 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!


$$K = 9 + 9 + 9 + 9 = 36 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!

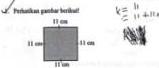

$$K = 8 + 8 + 9 = 25 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!

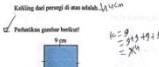

$$K = 11 + 11 + 9 + 9 = 40 \text{ cm}$$

Nama : Qiyah
 kelas : 7D 60
 Soal Kehilangan

Hitunglah keliling dari bangun datar berikut!

✓ Perhatikan gambar berikut!


$$K = 11 + 11 + 11 + 11 = 44 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!


$$K = 9 + 9 + 9 + 9 = 36 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!

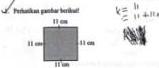

$$K = 8 + 8 + 9 = 25 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!

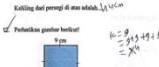

$$K = 11 + 11 + 9 + 9 = 40 \text{ cm}$$

Nama : Nurul Amira Aisyah
 kelas : 7D 100
 Soal Kehilangan

Hitunglah keliling dari bangun datar berikut!

✓ Perhatikan gambar berikut!


$$K = 11 + 11 + 11 + 11 = 44 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!


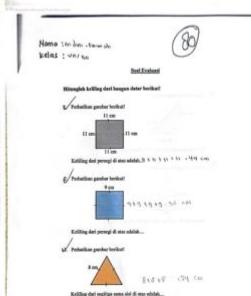
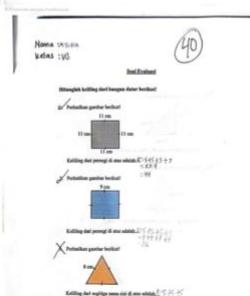
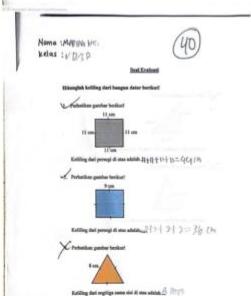
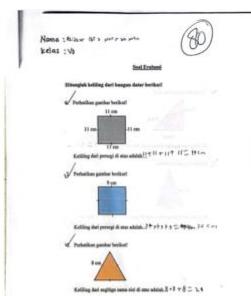
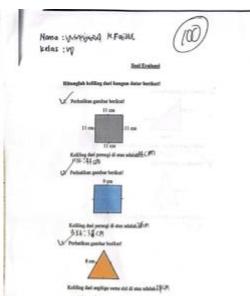
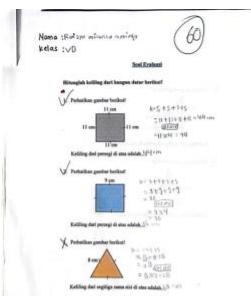
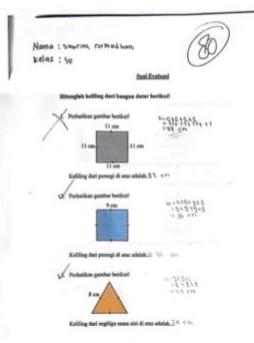
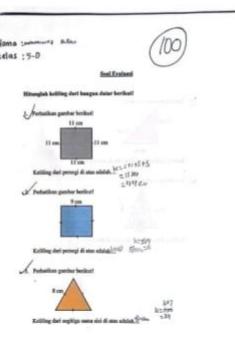
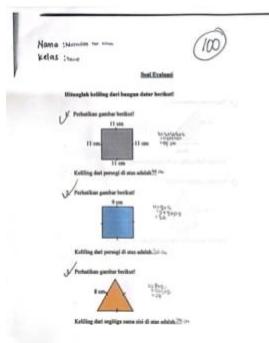
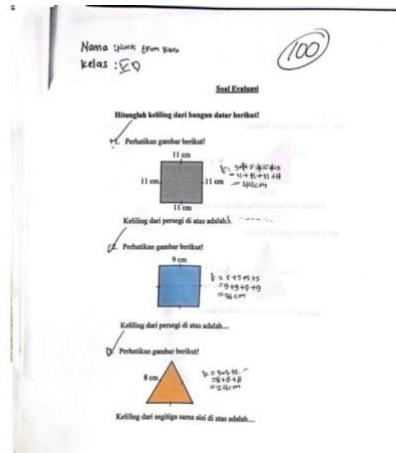
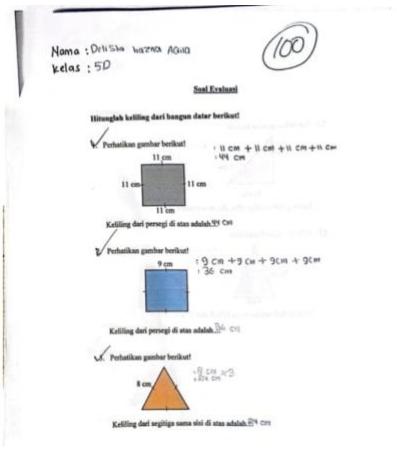
$$K = 9 + 9 + 9 + 9 = 36 \text{ cm}$$

✗ Perhatikan gambar berikut!


$$K = 8 + 8 + 9 = 25 \text{ cm}$$

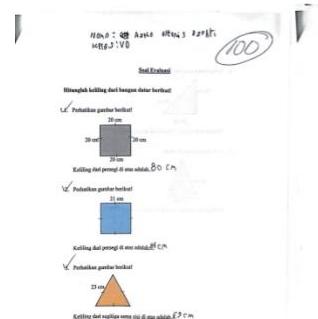
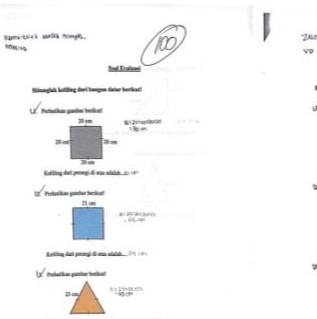
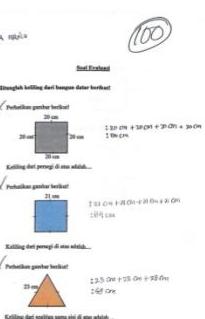
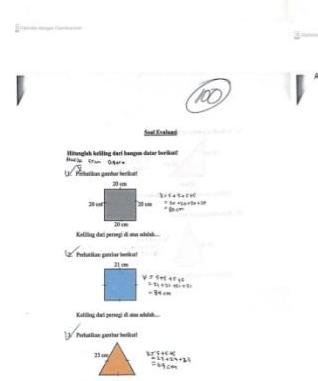
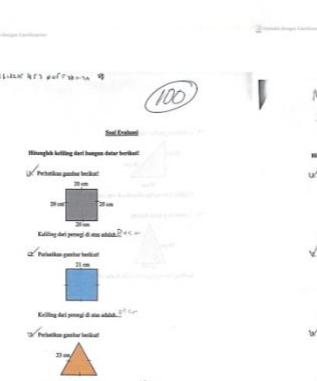
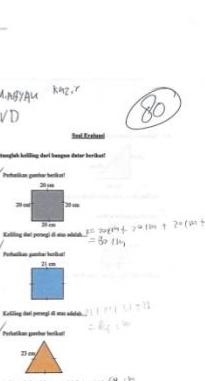
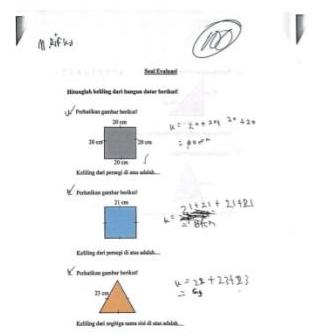
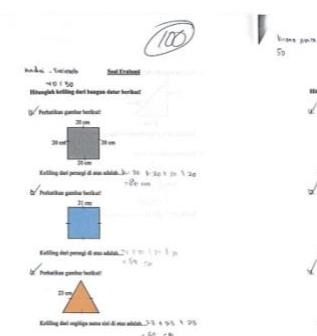
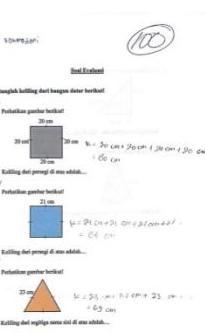
✗ Perhatikan gambar berikut!


$$K = 11 + 11 + 9 + 9 = 40 \text{ cm}$$



Lampiran 14

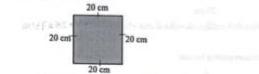
Dokumentasi Hasil Belajar Siswa Kelas VD Siklus II

 <p>Hasil kerjaku</p> <p>Hasil kerjaku</p> <p>Hasil kerjaku</p>	 <p>Hasil kerjaku</p> <p>Hasil kerjaku</p> <p>Hasil kerjaku</p>	 <p>Hasil kerjaku</p> <p>Hasil kerjaku</p> <p>Hasil kerjaku</p>
 <p>Hasil kerjaku</p> <p>Hasil kerjaku</p> <p>Hasil kerjaku</p>	 <p>Hasil kerjaku</p> <p>Hasil kerjaku</p> <p>Hasil kerjaku</p>	 <p>Hasil kerjaku</p> <p>Hasil kerjaku</p> <p>Hasil kerjaku</p>
 <p>Hasil kerjaku</p> <p>Hasil kerjaku</p> <p>Hasil kerjaku</p>	 <p>Hasil kerjaku</p> <p>Hasil kerjaku</p> <p>Hasil kerjaku</p>	 <p>Hasil kerjaku</p> <p>Hasil kerjaku</p> <p>Hasil kerjaku</p>

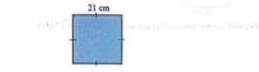
100
Seal Evaluate

Hitunglah keliling dari bangun datar berikut!

✓ Perhitikan gambar berikut!

Keliling dari persegi di atas adalah $k = 20 + 20 + 20 + 20 = 80 \text{ cm}$

✓ Perhitikan gambar berikut!

Keliling dari persegi di atas adalah $k = 21 + 21 + 21 + 21 = 84 \text{ cm}$

✓ Perhitikan gambar berikut!

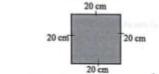
Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah $k = 23 + 23 + 23 = 69 \text{ cm}$

AC - ang MIKAL FIRDAUS
KELAS = 5 D
Seal Evaluate

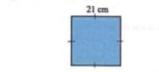
100
Seal Evaluate

Hitunglah keliling dari bangun datar berikut!

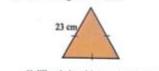
✓ Perhitikan gambar berikut!

Keliling dari persegi di atas adalah $k = 20 + 20 + 20 + 20 = 80 \text{ cm}$

✓ Perhitikan gambar berikut!

Keliling dari persegi di atas adalah $k = 21 + 21 + 21 + 21 = 84 \text{ cm}$

✓ Perhitikan gambar berikut!

Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah $k = 23 + 23 + 23 = 69 \text{ cm}$

100
Seal Evaluate

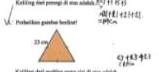
Hitunglah keliling dari bangun datar berikut!

✓ Perhitikan gambar berikut!



Keliling dari persegi di atas adalah ...

✓ Perhitikan gambar berikut!



Keliling dari persegi di atas adalah ...

✓ Perhitikan gambar berikut!



Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah ...

80
Seal Evaluate

100
Seal Evaluate

Hitunglah keliling dari bangun datar berikut!

✓ Perhitikan gambar berikut!



Keliling dari persegi di atas adalah ...

✓ Perhitikan gambar berikut!



Keliling dari persegi di atas adalah ...

✓ Perhitikan gambar berikut!

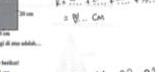


Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah ...

100
Seal Evaluate

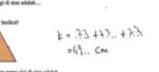
Hitunglah keliling dari bangun datar berikut!

✓ Perhitikan gambar berikut!



Keliling dari persegi di atas adalah ...

✓ Perhitikan gambar berikut!



Keliling dari persegi di atas adalah ...

✓ Perhitikan gambar berikut!



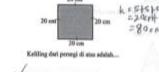
Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah ...

100
Seal Evaluate

100
Seal Evaluate

Hitunglah keliling dari bangun datar berikut!

✓ Perhitikan gambar berikut!



Keliling dari persegi di atas adalah ...

✓ Perhitikan gambar berikut!



Keliling dari persegi di atas adalah ...

✓ Perhitikan gambar berikut!



Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah ...

100
Seal Evaluate

100
Seal Evaluate

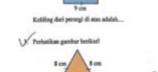
Hitunglah keliling dari bangun datar berikut!

✓ Perhitikan gambar berikut!



Keliling dari persegi di atas adalah ...

✓ Perhitikan gambar berikut!



Keliling dari persegi di atas adalah ...

✓ Perhitikan gambar berikut!



Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah ...

100
Seal Evaluate

100
Seal Evaluate

Hitunglah keliling dari bangun datar berikut!

✓ Perhitikan gambar berikut!



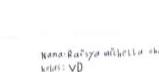
Keliling dari persegi di atas adalah ...

✓ Perhitikan gambar berikut!



Keliling dari persegi di atas adalah ...

✓ Perhitikan gambar berikut!



Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah ...

100
Seal Evaluate

100
Seal Evaluate

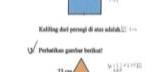
Hitunglah keliling dari bangun datar berikut!

✓ Perhitikan gambar berikut!



Keliling dari persegi di atas adalah ...

✓ Perhitikan gambar berikut!



Keliling dari persegi di atas adalah ...

✓ Perhitikan gambar berikut!



Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah ...

100
Seal Evaluate

100
Seal Evaluate

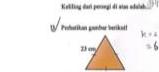
Hitunglah keliling dari bangun datar berikut!

✓ Perhitikan gambar berikut!



Keliling dari persegi di atas adalah ...

✓ Perhitikan gambar berikut!



Keliling dari persegi di atas adalah ...

✓ Perhitikan gambar berikut!



Keliling dari segitiga sama sisi di atas adalah ...

Lampiran 15

Dokumentasi Pembelajaran Siklus I

Pertemuan I



Pertemuan II



Lampiran 16

Dokumentasi Pembelajaran Siklus II

Pertemuan I



Pertemuan II



Lampiran 17

Dokumentasi Foto Bersama Guru Wali dan Peserta Didik Kelas VD



Lampiran 18

Surat Izin Penelitian



Samarinda, 14 Februari 2025

Nomor : 02-UWGM/FKIP-PGSD/II/2025
Lampiran : -
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth,
Kepala Sekolah SD Negeri 016 Sungai Kunjang
di -

Tempat

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan tersebut di bawah ini:

Nama : Nina Crista Bella Bawing
NPM : 2186206088
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model *Make A Match* Pada Siswa Kelas VD SDN 016 Sungai Kunjang Tahun Ajaran 2024/2025

Untuk keperluan tersebut diatas, maka kami mohon izin untuk mengadakan penelitian di Sekolah Bapak/Ibu. Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian surat ini dibuat atas perhatian Bapak / Ibu diucapkan terima kasih.



Telp : (0541)4121117
Fax : (0541)736572
Email : uwigama@uwgm.ac.id
Website : uwgm.ac.id

Kampus unggul, widywakirasaan, gemilang, dan mulia. Kampus Biru UWGM
Rectorat - Gedung B
Jl. K.H. Wahid Hasyim, No 28 Rt.08
Samarinda 75119

Lampiran 19

Surat Balasan Sekolah



PEMERINTAH KOTA SAMARINDA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SD NEGERI 016 SUNGAI KUNJANG

Jalan P. Antasari, Kel. Teluk Lerong Ulu, Kec. Sungai Kunjang, Kota Samarinda Kode Pos 75127
web : www.sdn016skj.sch.id email: sdn016sungaikunjang@gmail.com

SURAT REKOMENDASI

Nomor : 422.1/01299/100.01/18.0816

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 016 Kecamatan Sungai Kunjang memberikan Rekomendasi dan Izin kepada :

Nama	:	Nina Crista Bella Bawing
NIM	:	2186206088
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jenjang Studi	:	S-1(Strata Satu)
Judul Skripsi	:	Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model <i>Make A Match</i> Pada Siswa Kelas VD SDN 016 Sungai Kunjang Tahun Ajaran 2024/2025.

Untuk melaksanakan Penelitian pada SD Negeri 016 Kecamatan Sungai Kunjang berdasarkan Surat Permohonan Ijin Penelitian dari Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda Nomor : 132/UWGM/FKIP-PGSD/II/2025.

Demikian Surat Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Samarinda, 18 Februari 2024



Lampiran 20

Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH KOTA SAMARINDA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SD NEGERI 016 SUNGAI KUNJANG

Jalan P. Antasari, Kel. Teluk Lerong Ulu, Kec. Sungai Kunjang, Kota Samarinda Kode Pos 75127
web : www.sdn016skj.sch.id email: sdn016sungaiunjang@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422.1/01323/100.01/18.0816

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 016 Kecamatan Sungai Kunjang menerangkan bahwa :

Nama	:	Nina Crista Bella Bawing
NIM	:	2186206088
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jenjang Studi	:	S-1(Strata Satu)
Judul Skripsi	:	Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model <i>Make A Match</i> Pada Siswa Kelas VD SDN 016 Sungai Kunjang Tahun Ajaran 2024/2025.

Bahwa nama tersebut telah melaksanakan Penelitian pada SD Negeri 016 Kecamatan Sungai Kunjang berdasarkan Surat Permohonan Ijin Penelitian dari Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda Nomor : 132/UWGM/FKIP-PGSD/II/2025.

Demikian Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Samarinda, 19 Maret 2025

