

Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SDN 1 Ampenan

Viza Mastura*, Arjudin, Asri Fauzi

Program Studi PGSD, Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: vizamastura96@gmail.com

Article History

Received : August 06th, 2024

Revised : September 17th, 2024

Accepted : October 25th, 2024

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 1 Ampenan Tahun Pelajaran 2024/2025. Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen jenis penelitian *Quasi Experimental tipe Nonequivalent Control Grup Design*. Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV di SDN 1 Ampenan yang berjumlah 57 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes hasil belajar matematika (*pretest -posttest*) dan lembar observasi. Teknik analisis data diawali uji prasyarat yaitu uji normalitas dengan uji kolmogrov Smirnov dengan taraf signifikansi 5% (0,05), uji homogenitas *levene* dan uji hipotesis menggunakan uji *independent Sampel T-Test*. Dari hasil pengajuan hipotesis bahwa nilai bahwa nilai t_{hitung} sebesar 3.786 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,673 sedangkan nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 yang dimana $< 0,05$. maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 1 Ampenan Tahun Pelajaran 2024/2025.

Keywords: Hasil Belajar Matematika, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*.

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas belajar siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya dalam meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Dalam mengembangkan kompetensi dan kreativitas belajar siswa, guru sebaiknya dapat menyajikan pembelajaran yang aktif, efektif dan efisien yang sesuai dengan kurikulum dan kemampuan berfikir siswa. Dalam mengajarkan konsep matematika pada siswa, guru harus memahami bahwa setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda, dan tidak semua siswa menyukai mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu dasar yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia untuk menelaah dan memahami permasalahan yang ada di masyarakat baik dalam bidang ekonomi, sosial serta ilmu pengetahuan alam. matematika di pelajari dari jenjang sekolah dasar, menenga hingga menengah atas. Menurut Depdiknas (2001:7), menjelaskan bahwa

matematika berasal dari Bahasa latin yaitu *mathanein* atau *mathema* yang artinya belajar atau hal yang dipelajari. Sedangkan dalam bahasa Belanda, matematika disebut dengan *wiskunde* atau ilmu pasti, yang keseluruhannya berkaitan dengan penalaran. Menurut Sari et al (2023), matematika adalah ilmu yang berasal dari hasil pemikiran manusia dan dipelajari melalui penalaran logis. Pembelajaran matematika berperan penting bagi siswa masa depan untuk berpikir kritis, logis, kreatif dan sistematis. Matematika merupakan ilmu pengetahuan mengenai penalaran yang berhubungan dengan angka atau bilangan. Menurut Susanto (2013: 186-187), pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa siswa yang dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Mengajar matematika tidaklah mudah, oleh karena itu tidak dibedakan antara matematika dan matematika sekolah dasar. Maka dari itu perlu adanya desain khusus untuk mengoptimalkan kualitas belajar mengajar pada

mata pelajaran matematika. Menurut Wiryanto (2020), pembelajaran matematika adalah suatu kegiatan belajar ilmu pengetahuan menggunakan nalar dan memiliki rencana terstruktur dengan melibatkan pikiran serta aktivitas dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan menyampaikan suatu informasi dan gagasan.

Idealnya pembelajaran matematika hendaknya dilaksanakan secara interaktif, aktif, menantang dan memotivasi serta menyenangkan untuk menarik partisipasi dari siswa serta memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan minat, bakat dan kemampuannya. Pada hakekatnya guru sebagai pendidik memiliki empat kompetensi dasar, yang meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi kepribadian dan kompetensi profesional. Salah satu kompetensi profesional yang harus dimiliki oleh guru adalah mengajar.

Berdasarkan data yang dilihat dari hasil dokumentasi guru kelas IV diperoleh data dan informasi. Pada kenyataannya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SDN 1 Ampenan pada Tahun Pelajaran 2021/2022 dari 30 siswa. Hanya 47% atau 14 siswa saja yang nilainya mencapai KKM sedangkan siswanya 53% atau 20 siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Sedangkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SDN 1 Ampenan pada Tahun Pelajaran 2023/2024 dari 30 siswa. Hanya 33% atau 10 siswa saja yang nilainya mencapai KKM sedangkan siswanya 67% atau 20 siswa memperoleh nilai di bawah KKM yang di tentukan yakni 75. Oleh karena itu dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa tidak tercapai, karena KKM yang ditetapkan sekolah tidak tercapai. Hal ini dapat di lihat dari nilai sumatif pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Data Nilai Matematika Ulangan Semester Siswa

KKM: 75	Kelas IV 2021/2022	Kelas IV 2023/2024
Jumlah siswa	30	30
Nilai tertinggi	95	95
Nilai terendah	30	37
Siswa yang mencapai KKM	14 (47%)	10 (33%)
Siswa yang belum mencapai KKM	16 (53%)	20 (67%)

(Sumber: Data Dokumentasi Guru Matematika)

Penyebab rendahnya hasil belajar siswa di SDN 1 Ampenan ini dikarenakan terdapat beberapa masalah yang timbul dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut antara lain pertama guru kurang menerapkan pembelajaran yang menarik dalam pelaksanaan belajar mengajar. Kedua, dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran langsung *direct instruction*. Selanjutnya yang ketiga siswa juga cenderung pasif karena selama pembelajaran berlangsung kebanyakan dari mereka kurang memperhatikan ketika proses pembelajaran berlangsung. Keempat, siswa juga kurang minat terhadap mata pelajaran matematika karena dianggap sulit. Kemudian terakhir kurangnya penggunaan model atau media pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran seperti buku pegangan oleh siswa dan buku pegangan oleh guru. Dari data diatas dapat dilihat, bahwa hasil rata-rata nilai ulangan semester siswa pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah dan masih jauh dari harapan. Oleh karena itu adanya perhatian lebih oleh setiap guru, agar mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif,

efektif, tidak membosankan dan menarik sehingga siswa lebih antusias serta aktif dalam pembelajaran. Maka salah satu solusi yang dapat diberikan, memfasilitaskan siswa dengan model dan media pembelajaran yang tepat

Hasil belajar matematika peserta didik yang rendah dapat diasumsikan bahwa kurangnya penguasaan terhadap materi, karena ketepatan dari hasil belajar matematika peserta didik erat kaitannya terhadap ranah kognitif, kegiatan yang menyangkut aktivitas otak dan berorientasi pada ke mampuan berpikir peserta didik. Berdasarkan taksnomi bloom, ranah kognitif terdiri dari pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*syntesis*), penilaian (*evaluation*). Menurut Nursari (2020), hasil belajar matematika merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Perubahan tingkah laku dalam belajar sudah ditentukan terlebih dahulu, sedangkan hasil

belajar di tentukan berdasarkan kemampuan siswa. Model dan media pembelajaran memegang peranan sangat penting dalam proses pembelajaran, sebab pada usia sekolah dasar perkembangan mereka berada pada tahap operasional konkret. Dalam proses pembelajaran matematika di kelas IV, dalam perihal ini peneliti memakai model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, supaya siswa hendak lebih mudah menyerap materi pelajaran dan konsep-konsep yang bersifat abstrak, maksudnya siswa dirangsang untuk menguasai isi dari materi pembelajaran dan lebih aktif.

Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat menjadi salah satu upaya pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Tipe *make a match* atau mencari pasangan ini dapat menjadi salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan siswa. Pembelajaran di kelas dengan menggunakan *make a match* ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat anak usia sekolah dasar.

Menurut Kurniasari et al (2019), model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk mencari pasangan kartu pertanyaan dan kartu jawaban kartu mengenai suatu materi atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran *make a match* ini cocok digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung. Pada model ini siswa ditegaskan untuk bisa mencari pasangan mereka masing-masing dari kartu yang sudah diberikan. Dengan model ini siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika dan tetap terarah dengan adanya pengawasan guru. Menurut Shoimin (2014), bahwa model pembelajaran *make a match* adalah siswa di minta untuk mencari pasangan kartu yang

merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Karena dengan model pembelajaran *make a match* siswa akan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran *make a match* siswa mendapatkan satu buah kartu, siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang di pegang, setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu cocok dengan kartunya dalam batasan waktu, setelah waktu habis kartu akan kembali dikocok kemudian dibagikan kepada siswa. Model pembelajaran *make a match* mengaktifkan siswa dengan cara siswa menemukan sendiri jawaban dari soal yang di bawah teman lain dan siswa juga dituntut untuk aktif dalam pembelajaran dan menemukan jawaban yang tepat. Berdasarkan penjelasan diatas bahwa penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 1 Ampenan Tahun Pelajaran 2024/2025.

METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2020:14), menjelaskan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian yang mempunyai tujuan untuk mengetahui pengaruh terhadap perlakuan pada kondisi yang telah ditentukan. Penelitian eksperimen ini menggunakan jenis penelitian *Quasi Experimental tipe Nonequivalent Control Grup Design*. Penelitian dilakukan terhadap dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol (pembanding). Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 2. Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV di SDN 1 Ampenan Kota Mataram. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas

IV di SDN 1 Ampenan yang terdiri dari tiga kelas, yaitu kelas IV-A yang berjumlah 30 peserta didik, kelas IV-B yang berjumlah 28 peserta didik dan kelas IV-C yang berjumlah 29 peserta didik. Teknik pengumpulan data dengan

menggunakan lembar observasi siswa, tes (Uraian) yang diberikan pada *pre-test* dan *post-test*. Adapun teknik analisis data desripsi *pre-test* dan *post-test*, uji prasyarat dan (Normalitas dan homogenitas), uji hipotesis dengan menggunakan analisis uji- t atau independent sampel t – test dan Uji N-Gain yang berbantuan *SPSS For Windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal penelitian, peneliti memberikan tes awal (*pretest*) pada kelas IV A dan kelas IV B di SDN 1 Ampenan. Kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol yang dilakukan pada tanggal 2 September 2024 dengan tujuan untuk melihat kemampuan awal siswa. Tahap berikutnya adalah peneliti memberikan sebuah perlakuan (*treatment*) berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada kelas eksperimen yang dilakukan pada tanggal 3

September 2024. Kemudian peneliti melakukan pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) pada tanggal 5 September 2024. Pada tahap akhir penelitian, peneliti memberikan tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilakukan pada saat selesai memberikan perlakuan yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menerapkan *treatment* tersebut.

Hasil Data *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Matematika

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan pada kelas eksperimen dan 2 kali pertemuan pada kelas kontrol. Pada siswa kelas eksperimen berjumlah 28 siswa dan siswa pada kelas kontrol berjumlah 29 siswa yang sama-sama menggunakan *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Data *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Matematika

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest eksperimen	28	30	75	52.50	14.240
Posttest Eksperimen	28	50	90	72.32	9.764
Pretest Kontrol	29	35	75	53.10	10.725
Posttest Kontrol	29	40	80	62.24	10.315
Valid N (listwise)	28				

Berdasarkan Tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa hasil *pretest* kelompok eksperimen sebanyak 28 siswa diperoleh nilai minimum 30, nilai maksimum 75, mean 52,50 dan standar deviasi sebesar 14,240. Sedangkan, hasil pengukuran *pretest* kelas kontrol sebanyak 29 diperoleh nilai minimum 35, maksimum 75, mean 53,10 dan standar deviasi 10,725. Sedangkan hasil *posttest* kelompok eksperimen diperoleh nilai minimum 50, maksimum 90, mean 72,32 dan standar deviasi 9,764. Sedangkan hasil *posttest* kelompok kontrol diperoleh nilai minimum 40, maksimum 80, mean 62,24 dan standar deviasi 10,315. Sehingga dari tabel di atas dapat dilihat

bahwa rata-rata kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *make a match* lebih baik dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran langsung (*direct instruction*). Nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 72,32 sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 62,24.

Hasil Uji Normalitas Data

Hasil *pretest* dan *posttest* nilai uji normalitas hasil belajar matematika dapat dilihat Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality				
	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
hasil belajar matematika	pretest eksperimen	.141	28	.162
	posttest eksperimen	.130	28	.200*
	pretest kontrol	.122	29	.200*
	posttest kontrol	.138	29	.169

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4 di atas menunjukkan nilai signifikan pada uji *Kolmogorov Smirnow* diperoleh nilai hasil belajar matematika pada kelompok eksperimen memiliki signifikan (Sig.) *pretest* sebesar 0,162 dan *posttest* sebesar 0,200. Sedangkan pada kelompok kontrol, diketahui nilai signifikan (Sig.) *pretest* sebesar 0,200 dan *posttest* sebesar 0,169. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari data tersebut lebih

besar dari 0,05. Artinya data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Hasil *pretest* dan *posttest* nilai uji normalitas hasil belajar matematika dapat dilihat pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar matematika	Based on Mean	.104	1	55	.748
	Based on Median	.062	1	55	.805
	Based on Median and with adjusted df	.062	1	54.885	.805
	Based on trimmed mean	.109	1	55	.743

Berdasarkan Tabel 5 hasil uji homogenitas diatas dengan bantuan SPSS menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,748 yang dimana nilai (sig) tersebut > 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data bersifat homogen.

statistik *independent sampel t-test* pada taraf signifikansi 5% atau 0,05 yaitu, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima H_a ditolak atau bila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_a diterima H_0 ditolak sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima H_a ditolak. Adapun hasil uji hipotesis dapat disajikan dalam Tabel 6 berikut ini:

Hasil Uji Hipotesis

Uji statistik parametrik dengan menggunakan uji *independent sampel t-test*. kriteria pengambilan keputusan pengujian

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Independent Sampel T-Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar matematika	Equal variances assumed	.104	.748	3.786	55	.000	10.080	2.662	4.745	15.415
	Equal variances not assumed			3.790	54.980	.000	10.080	2.660	4.750	15.410

Berdasarkan Tabel 6 hasil uji hipotesis *independent sampel t test* di atas bahwa nilai t_{hitung} sebesar 3.786 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,673 sedangkan nilai signifikan (2-tailed)

sebesar 0,000 yang dimana < 0,05. Sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan pengujian statistik *independent sampel t- test* yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a

diterima. Hal ini menunjukkan ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar matematika. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model

pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 1 Ampenan tahun pelajaran 2024/2025.

Hasil Uji N-Gain

Tabel 7. Hasil Uji N Gain

Kelas	Rata-Rata <i>Pretest</i>	Rata-Rata <i>Posttest</i>	Nilai N-Gain	Kriteria
Eksperimen	52,50	72,32	40,10	Sedang
Kontrol	53,10	62,24	19,29	Rendah

Berdasarkan Tabel 7 di atas dapat dianalisis bahwa selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* menghasilkan nilai N-Gain. Untuk kelas eksperimen rata-rata nilai *pretest* sebesar 52,50 dan nilai *posttest* 72,32 dengan perolehan rata-rata nilai N-Gain sebesar 40,10 dan kategori sedang yakni dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Kemudian untuk kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* sebesar 53,10 dan nilai *posttest* sebesar 62,24 dengan perolehan rata-rata nilai N-Gain sebesar 19,29 dan masuk dalam kategori rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDI 1 Ampenan tahun pelajaran 2024/2025.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar matematika siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Hasil observasi dan penilaian hasil belajar matematika siswa menunjukkan bahwa siswa yang diajar menggunakan mode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran langsung (*direct instruction*), peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil tes awal yaitu tes kemampuan awal (*pretest*) pada kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata 52,50 dan setelah diberikannya perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* meningkat menjadi 72,32. Sedangkan hasil *pretest* pada kelas kontrol didapatkan nilai rata-rata 53,10 dan setelah diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran langsung (*direct instruction*) didapatkan nilai rata-rata pada hasil *posttest* 62,24. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa model

pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika dibandingkan menggunakan pembelajaran langsung (*direct instruction*). Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kusnaedi (2023) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Merati (2020/2021) pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 19 Rabangodu Utara Kota Bima Tahun Pelajaran 2020/2021. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dan pada akhirnya dapat memberikan pengaruh terhadap pembelajaran matematika siswa khususnya materi keliling dan luas bangun datar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 1 Ampenan hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis *independent sampel t test* bahwa nilai t_{hitung} sebesar 3.786 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,673 sedangkan nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 yang dimana $< 0,05$ Sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan pengujian statistik *independent sampel t- test* yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 1 Ampenan tahun pelajaran 2024/2025. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dapat mendorong siswa untuk berpikir secara analitis melihat kecocokan suatu konsep dengan konsep lain. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* siswa lebih bersemangat karena model pembelajaran tersebut terdapat unsur permainannya, selain itu siswa pun dilibatkan secara langsung dalam

pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ferdiana & Mulyatna (2020), penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lebih efektif untuk belajar karena siswa diberi kesempatan untuk memahami konsep materi yang sedang dipelajari. Model pembelajaran ini juga siswa menjadi lebih aktif dan siswa senang pada saat proses pembelajaran berlangsung dan akan menumbuh kembangkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya bermuara pada pemahaman konsep matematika. Hasil tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Almulqu & Emi, 2021) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menunjukkan hasil belajar yang sangat baik. Hal ini dikarenakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang sangat menuntut siswa memahami konsep konsep tersebut dengan baik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari beberapa penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menunjukkan bahwa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang mampu diaplikasikan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Penggunaan model pembelajaran ini sangat disenangi oleh peserta didik, dikarenakan dengan model pembelajaran *make a match* guru dapat merangsang kreativitas siswa dengan bantuan media pembelajaran (Wibowo & Marzuki, 2015). Sedangkan menurut Fauhah & Rosy (2020), model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajarannya terdapat permainan, menjawab pertanyaan menggunakan cara mencocokkan pasangan kartu yang ada pada siswa. Kartu tersebut yaitu kartu soal dan kartu jawaban, maka dalam pembelajaran siswa dapat menumbuhkan kerjasama pada saat mencocokkan kartu sehingga tidak membosankan, lebih menarik, serta lebih bersemangat pada saat mengikuti pelajaran

Kemudian pada penelitian ini dilakukan uji N-Gain untuk mengetahui seberapa besar efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 1 ampenan. Pengujian N-Gain kelas eksperimen diperoleh nilai pretest sebesar 52,20 dan nilai posttest sebesar 72,32 dengan perolehan rata-rata nilai N-Gain sebesar 40,10 masuk dalam kategori sedang. Sedangkan N-Gain kelas kontrol diperoleh nilai pretest 53,10

sebesar dan posttest 62,24 sebesar dengan perolehan rata-rata N-Gain sebesar 19,29 dalam kategori rendah. Nilai N-Gain kelas eksperimen > nilai N-Gain kelas kontrol dengan perolehan nilai sebesar 40,10 > 19,29. Artinya model pembelajaran kooperatif *make a match* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDI 1 Ampenan tahun pelajaran 2024/2025. Sejalan dengan penelitian yang di lakukan oleh Sari et al (2023), model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Mranggen 4 pada materi pecahan yang mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah diberikan *treatment* model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini memperkuat temuan tersebut dengan memberikan bukti empiris dari konteks lokal di SDN 1 Ampenan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mendukung teori yang ada tetapi juga memperluas model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik untuk mencari jawaban atas pertanyaan melalui permainan kartu pasangan. kelebihan model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran kooperatif *make a match* menyenangkan karena ada unsur permainan serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Proses pembelajaran berlangsung di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan siswa diarahkan untuk mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam Suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran ini bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Sementara pada kelas kontrol peneliti menjelaskan materi pembelajaran menggunakan pembelajaran langsung (*direct intruction*), dimana model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga yang berperan aktif selama proses pembelajaran dan siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru. Selama proses pembelajaran berlangsung pada kelas ekseperimen dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* punya pengaruh positif pada proses belajar mengajar di kelas. Terlihat dari peningkatan hasil

belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, serta pengertian yang lebih baik terhadap materi pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. hal ini dikarenakan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini siswa dilatih untuk dapat menguasai materi dengan cepat, berkomunikasi dan berkerjasama dengan baik, misalnya ketika setiap siswa mendapat kartu soal dan kartu jawaban yang telah diberikan guru, siswa akan dapat mengingat materi yang ada dalam kartu, sehingga ketika berdiskusi dengan teman lainnya dapat mempermudah dan mempercepat dalam mencari pasangan atas soal atau jawaban dari kartu yang dimiliki. Siswa juga lebih antusias dan lebih aktif serta senang ketika melakukan proses pembelajaran di kelas, pada saat proses pembelajaran berlangsung masing-masing siswa mengungkapkan ide serta pendapat yang mereka pahami. Selain itu juga siswa mampu menyampaikan pendapat mereka pada saat melakukan prestasi kelompok di depan kelas dengan baik yang bisa dimengerti oleh siswa lain.

Dengan demikian, model proses belajar kooperatif tipe *make a match* terbukti efektif dalam mengoptimalkan hasil belajar matematika. Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sangat sesuai dengan materi matematika materi keliling dan luas bangun datar karena seluruh siswa terlibat secara aktif dan secara langsung dalam kelompok untuk membantu dan menyelesaikan persoalan yang di hadapi oleh temannya. Secara keseluruhan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 1 Ampenan Tahun Pelajaran 2024/2025. Temuan ini mendukung teori-teori yang ada mengenai keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar matematika dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan Tabel hasil uji hipotesis *independent sampel t test* di atas bahwa nilai t_{hitung} sebesar 3.786 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,673 sedangkan nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 yang dimana $< 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat efektivitas model

pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 1 Ampenan. Hal ini didukung oleh data yang diperoleh saat data pembelajaran yakni adanya peningkatan nilai rata-rata siswa pada *pretest* sebesar 52,50 menjadi 72,32 pada saat pelaksanaan *posttest*, proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menadikan siswa berperan lebih aktif dan kreatif hal ini terlihat dari antusias siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dan menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan karena belajar sambil bermain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, dan dukungan dalam menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini serta terima kasih pula pada semua pihak yang terlibat dalam proses pelaksanaan penelitian.

REFERENSI

- Almulqu, A. A., & Emi, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(3), 146–157
- Depdiknas (2001). *Kurikulum berbasis kompetensi mata pelajaran matematika SD*. Jakarta: Depdiknas
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334.
- Ferdiana, V., & Mulyatna, D. F. (2020). Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Info Artikel Abstrak. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 1(1), 442–446.
- Kurniasari, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Make A Match* Berbantuan Media Konkret Kelas 4 SD. *JTAM Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(1), 40.
- Mariati, M., Arjudin, A., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran

- Matematika Siswa Kelas IV SDN 19 Rabangodu Utara Kota Bima Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1).
- Nursari, B. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Media Konkrit Kelas II SDN 6 Baturetno Kecamatan Baturetno Tahun Pelajaran 2019/2020. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 3(4), 968–973
- Sari, D., Ulfa, M., Sulianto, J., Widyaningrum, A., & Semarang, U. P. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(2614-722X), 1469–1479.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembejan Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan*: Bandung: Penerbit Alfabeta
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di SD*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Wibowo, K. P., & Marzuki, M. (2015). Penerapan Model Make a Match Berbantuan Media Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 158–169.
- Wiryanto (2020). Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(2), 1–8.