

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA DI KELAS IV SD NEGERI 101746 KLUMPANG KEBUN TAHUN AJARAN 2023/2024

Siti Atika¹, Nuri Ramadhan², Astria Ayu Ramadiani³

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara

Email: mhdsaid536@gmail.com

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini yaitu kurangnya kemampuan siswa memahami pelajaran yang disampaikan, hasil ujian pada pembelajaran Matematika Bilangan Bulat yang belum mencapai KKM, dan guru belum menerapkan berbagai model yang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa kelas IV SDN 101746 Klumpang Kebun dalam pembelajaran Matematika materi bilangan bulat dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*, yang terdiri dari dua kelas. Peneliti mengambil kelas IV A dan kelas IV B untuk dijadikan sampel yang berjumlah 24 orang sebagai kelas eksperimen dan 25 orang sebagai kelas kontrol. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuantitatif eksperimen semu (*Quasi Eksperimental Design*). Desain dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*, desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Teknik pengumpulan data dengan observasi, tes dan dokumentasi. Setelah kemampuan *Pre-Test* diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Make A Match* kelas IV. Sehingga diperoleh kemampuan *Pos-Test* pada siswa kelas eksperimen dengan rata-rata hasil belajar yaitu 88 dan kelas kontrol 74. Terlihat jelas kenaikan pada nilai *Post-Test* eksperimen terlihat rata-ratanya lebih tinggi daripada kelas kontrol. Setelah nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* diketahui maka dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t. Dasar pengambilan uji independent t tes pada taraf sig (2-tailed) sebesar 0,01.

Kata Kunci: Model Make A Match, Berfikir Kreatif Siswa.

Abstract: The problems in this research are the lack of students' ability to understand the lessons being taught, the exam results in learning Integer Mathematics have not yet reached the KKM, and teachers have not implemented various innovative models. This research used in this research is a quasi-quantitative experiment (*Quasi Experimental Design*). The design in this research is *Nonequivalent Control Group Design*, in this design the experimental group and control group are not chosen randomly. Data collection techniques using observation, test and documentation. After the *Pre-Test* skills are obtained, the next step is to carry out learning using the *Class IV Make A Match* learning model. So that the *Post-Test* ability of the experimental class students was obtained with an average learning result of 100 and the control class. It was clear that the increase in the experimental *Post-Test* scores was higher on average than the control class. After the *Pre-Test* and *Post-Test* values, it is known that the hypothesis test was carried out using the t test. The basis for taking the independent t test is at a sig (2-Tailed) level of 0,01.

Keywords: Make A Match Model, Students Creative Thinking.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan manusia untuk dapat mengembangkan semua potensi yang ada dalam dirinya. Menurut Wijaya dan Amiruddin (2019:24) “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atas pertolongan alam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan hidupnya secara mandiri.”

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 ayat (1) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan memiliki tujuan untuk memajukan orang-orang dalam suatu bangsa. Tujuan Pendidikan merupakan suatu hal yang amat penting di dalam menjalankan Pendidikan, karena tujuan Pendidikan adalah arah yang hendak dicapai atau dituju Pendidikan. Adapun tujuan Pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan. Tercapainya tujuan Pendidikan sangat bergantung dengan kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan disekolah maupun kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan diluar sekolah. Dengan Pendidikan diharapkan dapat menciptakan manusia berkualitas yang memiliki kedewasaan, baik kecerdasan intelektual, social maupun kedewasaan moral sekalipun memiliki daya saing dalam menghadapi kemajuan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan informasi Pendidikan beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan sangat pesat, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah pikiran Masyarakat dalam mencari informasi yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan internet. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang Pendidikan.

Dimana pada dasarnya Pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi Pendidikan, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi Pendidikan serta peserta didik itu sendiri (Oetomo & Priyogutomo, 2004).

Beberapa bagian unsur ini mendapatkan sentuhan media teknologi informasi. Perubahan akan tuntutan itulah yang menjadikan dunia Pendidikan memerlukan inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajarannya karena banyak orang mengusulkan dalam Pendidikan khususnya pembelajaran, akan tetapi sedikit orang berbicara tentang Solusi pemecahan masalah tentang proses belajar dan mengajar yang sesuai dengan tuntutan global abad ke-21 saat ini.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh banyak faktor. Factor-faktor tersebut dapat berupa faktor pendukung atau faktor penghambat. Berkaitan dengan hal tersebut, terdapat banyak faktor yang mempengaruhi belajar. Faktor tersebut dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Slameto, 2013).

Berbagai inovasi yang telah dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada para peserta didik. Untuk meningkatkan mutu Pendidikan harus dilakukan pembaharuan di setiap jenjang sesuai dengan perkembangan zaman yang mengacu terhadap peningkatan kecerdasan dan pengembangan manusia seutuhnya.

Dengan demikian, pembelajaran dapat diartikan proses yang dirancang untuk mengubah diri seseorang, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pembelajaran matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang mempengaruhi kekhususan dibanding dengan disiplin ilmu lainnya yang harus memperhatikan hakikat matematika dan kemampuan siswa dalam belajar. Tanpa memperhatikan faktor tersebut tujuan kegiatan belajar tidak akan berhasil.

Seseorang dikatakan belajar bila dapat diasumsikan suatu perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku itu dapat diamati dan berlangsung dalam waktu yang relatif lama. Akan tetapi, kenyataan di lapangan tidak sesuai dengan tujuan yang diterapkan. Masih banyak peserta didik yang belum mempunyai keterampilan sehingga masih banyak siswa yang belum bisa mengerti serta bertindak secara rasional dan kritis terhadap persoalan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pembelajaran yang berlangsung di sekolah masih menghadapi berbagai masalah, diantaranya adalah kurangnya kemampuan siswa memahami pembelajaran matematika khususnya bilangan bulat. Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar diperlukan adanya model *Make A Match* ini.

Hasil observasi awal ke SD Negeri 101746 Klumpang Kebun pada hari Kamis, tanggal 21 Maret 2024. Peneliti menemukan bahwa hasil belajar Matematika khususnya pada materi Bilangan Bulat, siswa kelas IV SD Negeri 101746 Klumpang Kebun masih rendah, dalam hal ini dalam observasi dapat ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran matematika khususnya bilangan bulat.

Hal ini terjadi karena guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran berlangsung, kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan guru, dengan model pembelajaran ceramah peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik mudah merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan peserta didik sulit memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran hendaklah guru menarik dalam pembelajarannya, seperti memberikan kesempatan pada siswa untuk mengadakan diskusi kelompok guna untuk saling berbagi informasi yang diketahui di dalam kelompok. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian menganggap perlu diadakan suatu upaya penerapan model pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran matematika dapat tercapai dengan baik.

Adapun model pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran tipe *Make A-Match*. Model pembelajaran tipe *Make A-Match* adalah suatu permainan dengan cara bekerjasama antara 2 anak atau lebih dengan sistem mencari pasangan yang tepat dari soal dan jawaban yang ada, model pembelajaran ini dapat memberikan pelajaran kepada anak agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara bekerjasama dengan teman sekelompoknya.

Tujuan penelitian ini adalah bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dalam Pengaruh Model *Make A Match* Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa di Kelas IV SD Negeri 101746 Klumpang Kebun

METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimental Design*, yaitu penelitian yang berusaha memberikan bukti kebenaran fakta di lapangan yang berkaitan dengan masalah yang diangkat dengan menggunakan angka atau hitungan. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dalam prosesnya banyak menggunakan

angka-angka dari mulai pengumpulan data, penafsiran terhadap data, serta penampilan dari hasilnya.

2. Populasi dan Sampel

Populasi adalah suatu bidang yang digeneralisasikan yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini meliputi siswa kelas IV SD Negeri 101746 Klumpang Kebun.

Tabel 1 Jumlah Siswa

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	IV A	11	13	24
2.	IV B	13	12	25
Total				49

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang dipandang mewakili populasi untuk dijadikan sebagai sumber data atau sumber informasi dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti memilih dua kelompok atau kelas eksperimen dan satu kelas control. Keputusan antara kelas eksperimen dan control dibuat secara sadar atau peneliti sendiri yang memutuskan kelas mana yang akan menjadi subjek penelitian. Maka sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A berjumlah 24 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B berjumlah 25 siswa sebagai kelas control di SD Negeri 101746 Klumpang Kebun.

3. Teknik Pengumpulan Data

Ada tiga tahapan Teknik pengumpulan data yaitu ;

a. Pengamatan (*Observasi*)

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan. Metode ini digunakan untuk mengamati keadaan SD Negeri 101746 Klumpang Kebun.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan data yang diperoleh dari hasil keterangan serta tertulis dan tergambar, terekam dan tercetak. Dokumentasi dalam penelitian ini diperoleh data

diperkuat dengan foto-foto dan video saat penelitian dan sebagainya yang berkaitan dengan SD Negeri 101746 Klumpang Kebun.

c. Tes

Intrumen adalah tes, Tes adalah sejumlah pertanyaan yang diberikan seseorang atau sejumlah siswa untuk mengukur atau mengetahui hasil kerja keras belajar, siswa. *Pre-test* dilakukan dalam penelitian ini. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan dasar siswa, *post-test* saat ini untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam penelitian eksperimen berkenaan dengan pengaruh model pembelajaran *Make A Match* dengan tujuan pendidikan dan pembelajaran.

- a) Prosedur Penilaian Hasil : Kemampuan siswa dalam menjawab soal
- b) Jenis Tes : Tertulis
- c) Format Tes : Pilihan Berganda

4. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode kuantitatif. data dianalisis secara deskriptif agar dapat diketahui Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Di Kelas IV SD Negeri 101746 Klumpang Kebun.

Setelah mengumpulkan semua data dari tes, data dihitung dengan menggunakan uji-t.t :

$$\frac{Ma-Mb}{\sqrt{\frac{da^2+db^2}{Na+Nb-2}} \sqrt{\frac{1}{Na}+\frac{1}{Nb}}}$$

Di mana :

- t : Skor total
- Ma : Rata-rata kelompok eksperimen
- Mb : Rerata kelompok kontrol
- da : Standar deviasi kelompok eksperimen
- db : Standar deviasi kelompok kontrol
- Na : Jumlah sampel kelompok eksperimen
- Nb : Jumlah sampel kelompok kontrol

A. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistic merupakan suatu dugaan atau pertanyaan mengenai satu atau lebih sebuah populasi dalam penelitian. Hipotesis statistika merupakan salah satu cara pengujian dalam analisis dengan menggunakan Sebagian data dari keseluruhan data pada penelitian kuantitatif.

1. Aktivitas Belajar

$$H_a : Y_1 = Y_1'$$

Yaitu “Aktivitas belajar siswa kelompok eksperimen (kelas IV A SD Negeri 101746 Klumpang Kebun) sama dengan aktivitas belajar siswa kelompok kontrol (Kelas IV B SD Negeri 101746 Klumpang Kebun). Artinya tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make A Match* terhadap aktivitas belajar siswa.

$$H_o : Y_2 \neq Y_2'$$

Yaitu “Rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen (Kelas IV A SD Negeri 101746 Klumpang Kebun) sama dengan rata-rata hasil belajar siswa kelompok kontrol (Kelas IV B SD Negeri 101746 Klumpang Kebun). Artinya tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar.”

2. Hasil Belajar

$$H_o : Y_2 = Y_2'$$

Yaitu “rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen (Kelas IV A SD Negeri 101746 Klumpang Kebun) sama dengan rata-rata belajar siswa kelompok kontrol (Kelas IV B SD Negeri 101746 Klumpang Kebun). Artina tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar.”

$$H_o : Y_2 \neq Y_2'$$

Yaitu “Rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen (Kelas IV A SD Negeri 101746 Klumpang Kebun) tidak sama dengan rata-rata hasil belajar siswa kelompok kontrol (Kelas IV B SD Negeri 101746 Klumpang Kebun). Artinya terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Kelas IV SD Negeri 101746 Klumpang Kebun.” Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab dan akibat serta seberapa besar pengaruh tersebut dengan cara memberikan beberapa perlakuan-perlakuan tertentu pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas control tidak diberikan perlakuan.

Data yang terkumpul dalam penelitian ini terdiri atas beberapa metode, yaitu metode observasi, metode tes, metode dokumentasi. Metode observasi di gunakan oleh peneliti untuk mengamati kondisi sekolah meliputi saran dan prasarana SD Negeri 101746 Kelumpang Kebun. Struktur organisasi guru, siswa dan proses pembelajaran di kelas. Metode tes ini digunakan peneliti untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar di kelas IV SD Negeri 101746 Klumpang Kebun.

Sedangkan metode dokumentasi digunakan untuk mengetahui keadaan guru dan siswa serta foto hasil penelitian. Berkaitan dengan metode tes soal yang diberikan untuk melihat hasil belajar peserta didik berjumlah 30 soal pilihan berganda yang masing-masing mendapatkan skor 3 sampai 6, jadi jika 30 soal maka skor yang diperoleh adalah $30 \times \text{skor} = 100$ yang telah di uji tingkat validitas dan reliabilitasnya.

Soalnya tersebut diberikan kepada sampel penelitian, yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan Kelas IV B sebagai kelas kontrol, Adapun hasil dari nilai kedua tes di kelas terlampir. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dilaksanakan mulai ketika penulis melakukan observasi di Bulan Mei tahun 2023.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101746 Klumpang Kebun Kecamatan Hampan Perak. Penelitian dilakukan di dalam eksperimen. Ada dua kelompok siswa, yaitu kelompok kontrol dan eksperimen.

Kelompok eksperimen menggunakan media dengan model *Make A Match* dan kelompok kontrol diajar dengan metode ceramah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Model *Make A Match* Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa di Kelas IV SD Negeri 101746 Klumpang Kebun.

Populasi peneliti diambil dari siswa kelas IV SD Negeri 101746 Klumpang Kebun. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan *Pre-Test* dan *Post-Test* yang akan diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok control. Variabel yang terdapat dalam penelitian ini terdiri atas dua macam variable, yaitu variable terikat (*dependent variable*) dan variable bebas (*independent variable*).

Menurut Sugiyono (2008:174) “Variabel terikat adalah variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variable bebas, sedangkan variabel bebas merupakan variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable dependen.

Dalam penelitian ini memperoleh data dari hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas control *Pre-Test* merupakan tes kemampuan yang diberikan perlakuan, sedangkan *Post-Test* dilakukan setelah siswa mendapatkan perlakuan. Kedua tes ini berfungsi untuk mengetahui hasil belajar siswa. Kelas eksperimen menggunakan model *Make A Match* sedangkan kelas kontrol dengan metode ceramah.

Setelah kedua kelas tersebut diberi perlakuan, selanjutnya diberikan *Post-Test* kepada kedua kelas tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah perlakuan. Untuk memberikan Gambaran yang lebih jelas data penelitian dikelompokkan berdasarkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

B. Pengujian Persyaratan Analisis dan Pengujian Hipotesis

1. Pre-Test Post-Test

Kelompok eksperimen dan kontrol diberi *Pre-Test* sebelum diberi perlakuan. Fungsi dari *Pre-Test* adalah untuk mengetahui nilai rata-rata kelompok eksperimen dan control. *Post-test* adalah untuk mengetahui nilai rata-rata kelompok eksperimen dan control. *Post-test* diberikan kepada siswa setelah melakukan perlakuan dengan menggunakan Model *Make A Match*.

Hal ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan skor rata-rata mereka. Untuk mengetahui hasil belajar *Post-Test* siswa dapat dilihat skor rata-rata mereka. Untuk mengetahui hasil belajar *Pre-Test* dan *Post-Test* siswa dapat dilihat pada table berikut.

Dengan Melakukan Uji Independen Simple t test yaitu:

Tabel 2 Group Statistics Pre-test					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Eksperimen	24	63.9583	7.36903	1.50420
	Kontrol	24	61.4583	8.00532	1.63408

Sebelum diberikan perlakuan (pre-test)

Tabel 3 Group Statistics Post-Test					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	eksperimen	24	84.7917	7.02158	1.43327
	Kontrol	24	73.1667	9.02493	1.84221

Setelah diberikan perlakuan (post-test)

Setelah melakukan pengujian hasil nilai *Pre-test* pada table diatas pada hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan nilai 63,95 dan kelas kontrol terdapat nilai 61,45. Pada pernyataan hasil nilai pada table diatas siswa belum diberikan perlakuan pada masing-masing kelas.

Terlihat jelas kenaikan nilai pada *post-test* eksperimen terlihat rata-ratanya lebih tinggi. Kelas eksperimen rata-ratanya yaitu 84,79 sedangkan kelas kontrol yaitu 73,16 artinya Model *Make A Match* memiliki pengaruh terhadap kemampuan hasil belajar siswa. Setelah nilai *pre-test* dan *post-test* diketahui maka dilakukan uji hipotesis. Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t. uji independent t test dilakukan untuk melihat ada tidaknya pengaruh model *Make A Match* terhadap hasil belajar ssiswa kelas IV di SD Negeri 101746 Klumpang Kebun. Adapun dasar pengambilan Keputusan uji independent t tes yaitu:

- A. Jika nilai sig, (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variable x dan y.
- B. Jika nilai sig, (2-tailed) $> 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variable x dan y.

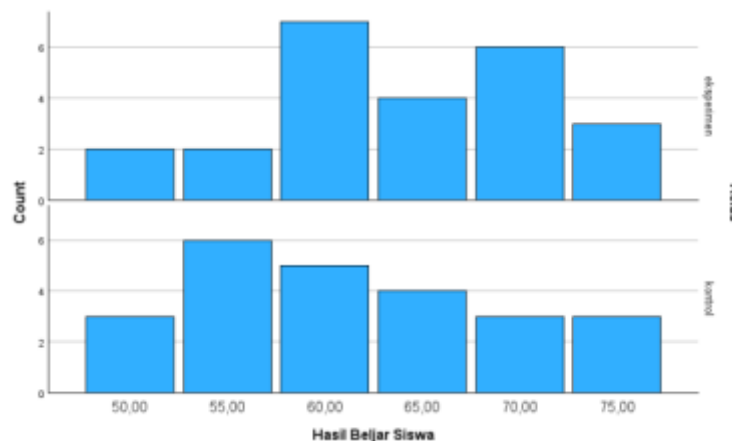
Hasil perhitungan dari uji hipotesis dapat dilihat pada table berikut:

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	T	Df	Significance		Mean Difference	Std. Error Differen ce	95% Confidence Interval of the Difference	
						One-Sided p	Two- Sided p			Lower	Upper
Hasil Belajar r Siswa	Equal varianc es assume d	.967	.331	4.981	46	<,001	<,001	11.62500	2.33409	6.92671	16.32329
	Equal varianc es not assume d			4.981	43.378	<,001	<,001	11.62500	2.33409	6.91904	16.33096

Berdasarkan table diatas diperoleh nilai sig. (2-Tailed) sebesar $0,01 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada pengaruh media *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 101746 Klumpang Kebun.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui terdapat pengaruh media pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat diketahui melalui analisis data hasil tes awal (*pre-test*) dan test akhir (*post-test*). Soal yang diberikan pada saat *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen maupun kelas kontrol yaitu soal yang sama. Pada *post-test* eksperimen terlihat rata-ratanya lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Kelas eksperimen rata-ratanya yaitu 84,79 sedangkan kelas kontrol yaitu 73,16 artinya model *Make A Match* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Perbandingan rata-rata kelas hasil *post-test* kelas eksperimen dan rata-rata hasil *post-test* kelas kontrol secara keseluruhan menunjukkan hasil belajar siswa pada saat *pre-test* jauh dikatakan baik sebelum menggunakan model pembelajaran *Make A Match* lebih baik dari pada siswa kelas eksperimen yang menggunakan metode ceramah. Gambaran tentang hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat dalam diagram berikut:



Gambar 1

Hasil Pre-Test Post-Test Kelas Eksperimen dan Metode Ceramah

Dari gambar diatas terlihat hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Menurut Suprijono (2010:199) model pembelajaran tipe *Make A Match* adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan mencari pasangan melalui kartu-kartu. Dimana kartu tersebut berisi kartu pertanyaan dan kartu jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Model *Make A Match* merupakan model pembelajaran kelompok yang mengajak siswa memahami konsep-konsep melalui permainan kartu pasangan. Permainan tersebut dibatasi waktu yang telah ditentukan dalam suasana belajar yang menyenangkan, selain itu model pembelajaran *Make A Match* melatih siswa untuk aktif, kreatif dalam pembelajaran sehingga materi mudah dan bertahan lama.

Tujuan model pembelajaran *Make A Match* adalah untuk melatih peserta didik dalam proses pembelajaran agar lebih cermat dan kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok dengan suasana yang menyenangkan. siswa dilatih berfikir cepat dan menghafal cepat sambil menganalisis dan berinteraksi social.

Model ini juga mengajak siswa/i terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Siswa lebih sangat menjadi tertarik dengan kegiatan yang melibatkan siswa itu sendiri dibandingkan dengan mendengarkan penjelasan guru. Setiap masing-masing kelompok dapat menumbuhkan interaksi yang aktif antara siswa dengan guru ataupun siswa yang lainnya.

Meningkatkan keaktifan siswa maka meningkatkan juga hasil belajar siswa. Semakin siswa ikut serta secara aktif melakukan kegiatan maka semakin baik juga hasilnya. Penggunaan model *Make A Match* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk semangat belajar. Di dalam proses pembelajaran siswa dilatih untuk berani, aktif saat diberikan tugas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian menggunakan *Nonequivalent control group design*, Dimana kelompok eksperimen (A) dan kelompok kontrol (B) tidak dipilih secara random. Pada dua kelompok tersebut sama-sama dilakukan *pre-test* dan *post-test*. Menggunakan model *Make A Match* yang dilaksanakan di SD Negeri 101746 Klumpang Kebun, dapat disimpulkan bahwa pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV.

Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil *pre-test* = 63,95 dan rata-rata *post-test* = 88,79 yang menunjukkan adanya peningkatan. Berdasarkan perhitungan rumus t-tes diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan model pembelajaran *Make A Match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika Bilangan Bulat Kelas IV SD Negeri 101746 Klumpang Kebun Tahun Ajaran 2023/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Arum Rahma, 2013. Model Pembelajaran *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar
- Emy Hariati. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Model *Make A Match* Kelas IV SD Ade Irma Suryani Sei Rotan. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 71–76. <https://doi.org/10.57251/tem.v1i1.453>
- Fathurrohman. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta. Ar- Ruzz Media.
- Huda Miftahul, 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kooperatif tipe *Make A Match* Terhadap Kemampuan Mengingat dan Memahami siswa : Yogyakarta
- Mardiana Yuyun 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Tematik siswa.
- Muspika. (2019). Pengaruh Penggunaan Model (*Make A match*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bilangan bulat Siswa Kelas IV SDN 02 Inpres Mangulabbe

- Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar. *Universitas Negeri Makassar*, 10. <http://eprints.unm.ac.id/19120/>
- Nina Nurmasari (2014). *Kemampuan Model Pembelajaran Kooperatif*.
- Rusman (2018). Pemanfaatan Model Make A Match d Dalam Pembelajaran bilangan bulat Di Sd Negeri 1 Desa Temu Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro Tahun 2018. *J-ABDIPAMAS : Jurnal Nasionak* 1(1), 60. <https://doi.org/10.30734/j-abdipamas.v1i1.82>
- Rusman. Model Model Pembelajaran. Kedua. Jakarta, 2013
- Ramadiani, A. A., Safitri, L., & Silalahi, C. A. N. (2024). *Pengaruh Metode Montessori untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi pada Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN 101751 Klambir Lima*. 8, 1545–1553.
- Ramadiani, A. A., Syahputra, E., & ... (2021). Development of Lkpd Based on Project Based Learning Model To Improve Mathematical Creative Thinking Ability of Grade V *... of Education and ...*, 1(3).
- Risnawati, R., Wibowo, A., & Bahar, B. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Dakon Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SD di Kabupaten Gowa. *Pepatudzu : Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 15(2), 118. <https://doi.org/10.35329/fkip.v15i2.468>
- Sopian, L. A., Yudha, C. B., & Oktaviana, E. (2020). Penerapan Model Make A Match pada Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 444–449.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R & D*, Bandung: Alfabeta
- Sudijono, Anas, 2010., Pengantar Statistik Pendidikan, PT Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Sugiyono, 2014. Metode PENELITIAN Pendidikan Pendeatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, ALFABETA : Bandung
- Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., & Munir, M. (2021). *Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan 2021*
- Yosephine Ratna Mayang Sapri (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran*
- Zakiah 2017. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Kreativitas siswa.