

## **Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Berbantuan Media Kartu Siswa Kelas II SDN Pinang Ranti 04 Pagi**

Saat Syafaat, Ajeng Tina Mulyana

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mohammad Husni Thamrin

**Correspondence author :** [Syt.@gmail.com](mailto:Syt.@gmail.com)

**DOI:** <https://doi.org/10.37012/jipmht.v8i2.2343>

### **ABSTRAK**

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SDN Pinang Ranti 04 Pagi, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas II dan menemukan bahwa siswa kurang tertarik dengan pelajaran matematika, khususnya pada materi tentang bangun datar yang belum diterapkan dengan baik. Masalah ini muncul karena pengajaran hanya berbasis buku teks dan sebagian besar menggunakan pendekatan konvensional yang kurang sesuai. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan metode pembelajaran yang tepat, yaitu menggunakan metode Make A Match. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data empiris mengenai pengaruh penggunaan metode Make A Match terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun datar di kelas II. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pretestposttest control group, melibatkan 62 siswa sebagai responden. Di kelas II B, yang menjadi kelas eksperimen, nilai rata-rata pretest adalah 70,65. Setelah menggunakan metode Make A Match, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 84,84. Sedangkan di kelas II A, yang menjadi kelas kontrol dengan metode Direct Instruction, nilai rata-rata pretest adalah 51,45 dan nilai rata-rata posttest adalah 63,06. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan metode Make A Match memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode Direct Instruction. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode Make A Match memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II di SDN Pinang Ranti 04 Pagi.

**Keywords:** Model Make A Match, Hasil belajar matematika.

### ***Abstract***

*Based on observations made at SDN Pinang Ranti 04 Pagi, researchers conducted interviews with grade II teachers and found that students were less interested in math lessons, especially in material about flat shapes that had not been implemented properly. This problem arises because teaching is only textbook-based and mostly uses conventional approaches that are less appropriate. To overcome this, an appropriate learning method is needed, namely using the Make A Match method. This study aims to obtain empirical data on the effect of using the Make A Match method on math learning outcomes on flat building material in class II. This study used an experimental method with a pretest-posttest control group design, involving 62 students as respondents. In class II B, which became the experimental class, the average pretest score was 70.65. After using the Make A Match method, the posttest average value increased to 84.84. While in class II A, which became the control class with the Direct Instruction method, the pretest average value was 51.45 and the posttest average value was 63.06. The results of this study show that the class using the Make A Match method has a higher average value than the class using the Direct Instruction method. Thus, it can be concluded that the Make A Match method has a significant and positive effect on the learning outcomes of Mathematics class students.*

**Keywords:** Make A Match model, Math learning outcomes.

## **PENDAHULUAN**

Kegiatan belajar matematika, baik pengajar maupun siswa berperan penting dalam mencapai sasaran pendidikan. Sasaran ini dapat dicapai melalui proses pembelajaran berlangsung dengan efektif. Pembelajaran yang efektif harus dapat melibatkan semua siswa secara aktif. Matematika sering dipandang sebagai salah satu bidang studi yang sulit di Sekolah Dasar, yang mengakibatkan hasil belajar siswa yang rendah. Hasil yang diperoleh melalui wawancara yang telah dilakukan dengan guru-guru pengajar SDN Pinang Ranti 04 Pagi, bahwa rendahnya hasil belajar ini terlihat dari rata-rata nilai matematika yang berada pada posisi terendah dibandingkan mata pelajaran lainnya. Hal ini sering terjadi saat materi diajarkan, di mana siswa tidak menunjukkan antusiasme, merasa stres, pusing, dan bosan.

Dari pengamatan peneliti melalui proses observasi, dapat disimpulkan rendahnya hasil belajar matematika salah satu penyebabnya yaitu kesulitan siswa dalam memahami materi serta ketidaksesuaian pendekatan pengajaran yang diterapkan oleh guru. Ketertarikan siswa terhadap matematika cenderung rendah akibat kejenuhan selama proses pembelajaran. Dampak dari rendahnya capaian belajar tidak hanya terlihat pada dimensi kognitif, serta pada aspek afektif dan psikomotorik. Apriani (2022) mengungkapkan berbagai masalah, yaitu: (1) siswa tidak cukup aktif terlibat dalam proses belajar, (2) siswa tampak pasif selama proses belajar, (3) siswa terlihat bosan dan tidak fokus pada materi yang diajarkan, dan (4) siswa tidak memperhatikan penjelasan guru. Untuk meraih tujuan pembelajaran matematika, seorang guru perlu menyusun kondisi dan situasi yang memungkinkan siswa untuk aktif dalam membentuk, menemukan, dan memperluas pengetahuan mereka. Dengan cara ini, siswa bisa membangun tujuan dari materi pelajaran melalui proses belajar dan menyimpan pengetahuan tersebut dalam memori mereka untuk diproses dan dikembangkan lebih lanjut. Pembelajaran matematika yang ideal mencakup: (1) memberikan pengalaman langsung yang dinamis dan berkelanjutan dalam menyelesaikan berbagai jenis kasus, (2) membangun hubungan yang baik antara minat dan keberhasilan siswa, dan (3) membangun ikatan yang baik antara peserta didik, tantangan, sikap, penyelesaian masalah, serta kondisi kelas.. Salah satu strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam matematika yaitu menggunakan rancangan sistem pembelajaran yang menyertakan siswa secara aktif, seperti menerapkan model pembelajaran Make A Match.

Model ini melibatkan siswa dalam mencari pasangan jawaban atau pasangan konsep menggunakan permainan kartu pasangan. Dalam implementasi model ini, guru mendistribusikan siswa siswa menjadi 4 kelompok, setiap kelompok beranggotakan 7-8 siswa. Materi mengenai berbagai jenis bangun datar dipresentasikan oleh guru menggunakan proyektor dan kartu bergambar yang akan digunakan dalam permainan. Tujuannya untuk memastikan siswa memahami materi dan permainan yang akan dilakukan. Guru memberikan petunjuk kepada setiap kelompok untuk mencocokkan pasangan kartu sesuai dengan jawaban atau soal sebelum batas waktu yang ditentukan, dan kelompok tercepat yang berhasil mencocokkan kartu akan mendapatkan poin.

Model pembelajaran Make A Match mempunyai berbagai keunggulan, yaitu: (1) meningkatkan pencapaian belajar siswa baik secara intelektual maupun fisik, (2) model ini menarik karena melibatkan elemen permainan, (3) meningkatkan pemahaman siswa pada materi dan memotivasi mereka untuk belajar, (4) efektif untuk melatih keberanian siswa dalam presentasi, dan (5) efektif untuk melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu belajar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan metode eksperimen menggunakan pendekatan kuantitatif, yang secara langsung menguji dampak satu variabel terhadap variabel lainnya. Penelitian ini melibatkan dua kelompok dengan perlakuan berbeda. Kelompok pertama yaitu kelas eksperimen yang menimplementasikan model *Cooperative Make A Match*, sedangkan kelompok kedua kelas kontrol yang menggunakan model Pembelajaran *Direct Instruction*.

Metode penelitian eksperimen memiliki bentuk pendekatan yang diterapkan untuk menilai dampak tindakan spesifik terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol. Maksud dari eksperimen ini yaitu untuk menilai efek dari suatu tindakan atau intervensi pendidikan terhadap perilaku siswa, serta menguji hipotesis tentang pengaruhnya dibandingkan dengan perlakuan lain. Secara umum, tujuan dari penelitian eksperimen ialah untuk menyelidiki dampak perlakuan tertentu terhadap fenomena dalam kelompok yang menerima perlakuan berbeda. Sebagai contoh, dalam penelitian ini, eksperimen bertujuan untuk mengidentifikasi, menilai, dan membuktikan dampak dari pengimplementasian model pembelajaran *Cooperative Make A Match* terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun datar di kelas II.

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan uji tulis dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang telah diuji validitasnya, sehingga data yang dihasilkan telah terverifikasi secara teoritis dan empiris. Data yang dihasilkan dari tes tertulis ini kemudian dianalisis dengan menyajikan deskripsi statistik, termasuk mean (rata-rata), median (nilai tengah), modus (nilai yang paling sering muncul), simpangan baku, varians, serta nilai minimum dan maksimum. Selanjutnya, data tersebut akan digunakan untuk keperluan pengujian hipotesis. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari hasil belajar matematika di kelas II SDN Pinang Ranti 04 Pagi, dilakukan kegiatan pre-test di kelas eksperimen memperoleh hasil nilai tertinggi 90 dan terendah 50 dengan jumlah sampel 31 siswa.

Rata-rata sebesar 70,65; median sebesar 60; modus 70; dan simpangan baku 11,53. sebelum diterapkan nya model pembelajaran *Make A Match* terdapat sebanyak 5 (16,13%) siswa mendapatkan skor rata-rata; 13 (41,9%) siswa mendapatkan skor dibawah rata-rata, dan 13 (41,9%) siswa menadapatkan skor di atas rata-rata. Sedangkan, Berdasarkan hasil yang diperoleh dari hasil belajar matematika di kelas II SDN Pinang Ranti 04 Pagi, dengan meerapkan model *Make A Match* dilakukan kegiatan post-test di kelas eksperimen. Memperoleh hasil nilai tertinggi 100 dan terendah 60 dengan jumlah sampel 31 siswa. setelah diterapkan nya model pembelajaran *Make A Match* terdapat sebanyak 6 (19,4%) siswa mendapatkan skor rata-rata; 12 (38,71%) siswa mendapatkan skor dibawah rata-rata, dan 13 (41,9%) siswa menadapatkan skor di atas rata-rata.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari hasil belajar matematika di kelas II A SDN Pinang Ranti 04 Pagi, sebelum menerapkan model *Direct Instruction* dilakukan kegiatan pre-test di kelas kontrol. Memperoleh hasil nilai tertinggi 80 dan terendah 30 dengan jumlah sampel 31 siswa. Rata-rata sebesar 51,84; median sebesar 55; modus 55; dan simpangan baku 13,30. sebelum diterapkan nya model pembelajaran *Direct Instruction* terdapat sebanyak 2 (6,45%) siswa mendapatkan skor rata-rata; 13 (41,9%) siswa mendapatkan skor dibawah rata-rata, dan 16 (51,6%) siswa menadapatkan skor di atas rata-rata. Sedangkan pada kelas kontrol, Berdasarkan hasil yang diperoleh dari hasil belajar matematika di kelas II A SDN Pinang Ranti 04 Pagi, setelaha adanya perlakuan model *Direct Instruction* dilakukan kegiatan post-test di kelas kontrol. Memperoleh hasil nilai tertinggi 90 dan terendah 40 dengan jumlah sampel 31 siswa. Rata-rata sebesar 63,06; median sebesar 65; modus 75; dan simpangan baku 13,64. Kemudian distribusi frekuensi skor posttest matematiak

materi bangun datar kelas kontrol setelah diterapkannya model pembelajaran *Direct Instruction* terdapat sebanyak 3 (9,7%) siswa mendapatkan skor rata-rata; 11 (35,5%) siswa mendapatkan skor dibawah rata-rata, dan 13 (54,8%) siswa mendapatkan skor di atas rata-rata. Untuk uji normalitas skor pretest dan posttest hasil belajar matematika bangun datar, Uji normalitas dilakukan melalui penerapan rumus uji Liliefors, dengan kriteria pengujian  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yang berarti data berasal dari distribusi normal.

Uji normalitas diterapkan untuk membuktikan data yang diperoleh dari hasil penelitian hasil belajar Matematika kedua kelompok berdistribusi normal. Kelas eksperimen hasil, dengan jumlah siswa ( $n$ ) = 31 dan pengujian menerapkan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Dari pengolahan data hasil belajar Matematika kelas eksperimen diperoleh nilai pretest  $L_{hitung}$  0,107;  $L_{tabel}$  0,159; dan nilai posttest  $L_{hitung}$  0,124;  $L_{tabel}$  (0,159). Karena  $L_{hitung}$  lebih kecil dari  $L_{tabel}$  pretest ( $0,107 < 0,159$ ) dan posttest ( $0,124 < 0,159$ ). Maka disimpulkan data kelas eksperimen berdistribusi normal. Kelas kontrol hasil, dengan jumlah siswa ( $n$ ) = 31 dan pengujian menerapkan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Dari pengolahan data hasil belajar Matematika kelas eksperimen diperoleh nilai pretest  $L_{hitung}$  0,104;  $L_{tabel}$  0,159; dan nilai posttest  $L_{hitung}$  0,122;  $L_{tabel}$  (0,159). Karena  $L_{hitung}$  lebih kecil dari  $L_{tabel}$  pretest ( $0,104 < 0,159$ ) dan posttest ( $0,122 < 0,159$ ). Maka disimpulkan data kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas dan Varians kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan uji fisher pengujian analisis diaatas dapat  $F_{hitung} = 3,32$ ;  $F_{tabel} = 7,81$  dengan derajat kebebasan (df) pembilang ( $n_1$ ) = 1; ( $n_2$ ) = 29; dan taraf signifikan 0,05  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $3,32 < 7,81$ ) maka  $H_0$  diterima yang berarti kedua kelompok homogen. Kedua kelompok berdasarkan pengujian normalitas dan homogenitas, menghasilkan berdistribusi normal dan juga homogen, sehingga pengajuan hipotesis bisa dilanjutkan dengan uji-t. Hasil analisis uji-t menunjukkan  $t_{hitung} = 2,05$  dan derajat kebebasan = 30, nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan  $dk=30$  ialah 1,69. Karena  $t_{hitung} = 2,05 > t_{tabel} = 1,69$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Oleh karena itu, teridentifikasi pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan metode *Make A Match* pada hasil belajar matematika dalam materi bangun datar di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Untuk hasil penelitian, dari perolehan data, peneliti berkontribusi langsung sebagai guru

matematika di kelas II-A dan II-B. Peneliti memberikan perlakuan di kelas II-B sebagai kelas eksperimen, dengan model pembelajaran *Make A Match*, sedangkan kelas II-A, sebagai kelas kontrol, menerapkan model pembelajaran *Direct Instruction*.

Sebelum pemberian perlakuan (treatment) dilakukan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan pretest. Data pretest menunjukkan bahwa nilai kedua kelas tergolong rendah, dengan rata-rata kelas eksperimen sebesar 70,65 dan kelas kontrol sebesar 51,45. Kemudian, peneliti memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*, sementara kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*. Setelah perlakuan, peneliti melakukan posttest untuk mengukur hasil belajar matematika siswa pada materi bangun datar. Data posttest menunjukkan bahwa rata-rata skor kelas eksperimen yaitu 84,84 dan kelas kontrol 63,06. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Make A Match* menunjukkan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar matematika pada materi bangun datar dengan bantuan media kartu jika dibandingkan dengan model *Direct Instruction* yang digunakan di kelas kontrol.

Dalam penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada kelas eksperimen, menghasilkan pengaruh positif pada hasil belajar matematika materi bangun datar. Siswa aktif terlibat dalam mempelajari dan memahami materi yang disampaikan, model pembelajaran ini dikemas seperti permainan kompetitif, sehingga siswa aktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 orang untuk memecahkan masalah secara mandiri. Pengelompokan dibuat untuk mendorong kerjasama antar siswa, dalam setiap anggota kelompok memiliki kelebihan dan kekurangan.

Hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa dalam penerapan model pembelajaran *Make A Match* lebih signifikan dibanding dengan model pembelajaran *Direct Instruction*. Karena pengajaran yang dibentuk permainan menumbuhkan antusias siswa dalam menjawab soal. Model *Make A Match* juga meningkatkan hasil belajar matematika sehingga menunjukkan peningkatan dalam aktivitas, kemandirian, dan kreativitas saat memecahkan masalah baik secara tim maupun individu.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan, Kelompok yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match* (kelas eksperimen) menghasilkan nilai rata-rata sebesar 84,84. Nilai rata-rata hasil belajar Matematika yang menggunakan pembelajaran *Direct Instruction* (kelas kontrol) sebesar 63,06. Dari tingkat signifikan pada  $\alpha = 0,05$  diperoleh hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh thitung sebesar 2,049 lebih besar dari pada ttabel sebesar 1,69 yang berarti hasil penelitian ini terdapat Pengaruh Penggunaan model pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN Pinang Ranti 04 Pagi. Hal ini berarti bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Make A Match* lebih efektif. Karena siswa lebih senang bermain dalam penerapan pembelajaran dibandingkan guru hanya menyetujui materi dengan cara berceramah dan siswa hanya mendengar saja.

## DAFTAR REFERENSI

- Apriani, B. K. (2022). *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Mampu Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Kelas VI A SDN 9 Ampenan*. Jurnal Realita Bimbingan Dan Konseling (JRbk), 7(1), 1541- 1554. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/realita/article/view/5074/3350#>
- Hudojo, Herman.(1998). *Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mariani. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Pembagian Pada Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 4 Batu*. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 3(2), 599–608. <https://www.researchgate.net/publication/32285758>
- Meilani, D., & Aiman, U. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbasis 4C Berbantuan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5(5), 4146–4151. <https://www.researchgate.net/publication/355593187>
- Nana Herlina,H.(2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Makassar: Publikasi Pendidikan.
- Riana, N. K. I., Tegeh, I. M., & Pudjawan, K. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match dengan Berbantuan Media Kartu Berpasangan Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 4(3), 388-397. <https://journal.thamrin.ac.id/index.php/jipmht/article/view/2343/2244>

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/27425>

<https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27425>

Sanjaya, Wina.(2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidika*. Jakarta: Kencana.

Slameto.(2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Sudjana, Nana.(2004). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Ramja Rosdakarya.

Sudjana, Nana.(2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido Offset.

Sudjana, Nana.(2010). *Proses dan Hasil Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono.(2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sulistyowati, T. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar,4(2),39–42. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/13517>

Sutaryono,S.(2019). *Meningkatkan hasil belajar matematika tentang operasi hitung bilangan bulat dengan menerapkan model Make A Match pada siswa kelas IV*. Riau: Jurnal Pendidikan Tambusai.

Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana.

W.S. Winkel.(1998). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia