

# Pengaruh Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Kognitif Muatan Matematika Siswa Sekolah Dasar

Received:  
21/02/2024

<sup>1</sup>Meilani Nuris Salimah, <sup>2</sup>Ade Cyntia Pritasari  
Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Accepted:  
16/06/2024

<sup>1</sup>[190611100163@student.trunojoyo.ac.id](mailto:190611100163@student.trunojoyo.ac.id) \*Corresponding author)

Published:  
20/06/2024

<sup>2</sup>[ade.cyntiapritasari@trunojoyo.ac.id](mailto:ade.cyntiapritasari@trunojoyo.ac.id)

## Abstract

*This study aims to evaluate the effect of Make A Match type cooperative learning model on students' cognitive learning outcomes in mathematics subjects in elementary schools. The research method used was quantitative research with Pre-Experimental Design type One-group Pretest-Posttest. This research was conducted on grade III elementary school students, where the research instruments were tested for validity, reliability, difficulty level, and question differentiation. The results showed a significant increase in the average score from the pre-test to the post-test, which indicated that students were better able to understand math concepts and were more active in the learning process after implementing the Make-A-Match model. In addition, this learning model also positively impacted students' social skills, such as the ability to work together, communicate effectively, and respect other people's opinions. The Make-A-Match approach incorporates game elements, making the learning atmosphere more fun and increasing students' motivation and interest in mathematics.*

**Keywords:** cooperative learning model; cognitive learning outcomes; make-a-match type

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran matematika di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain Pre-Experimental Design jenis One-group Pretest-Posttest. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III sekolah dasar, di mana instrumen penelitian diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada nilai rata-rata dari pre-test ke post-test, yang mengindikasikan bahwa siswa lebih mampu memahami konsep matematika dan lebih aktif dalam proses pembelajaran setelah diterapkannya model Make A Match. Selain itu, model pembelajaran ini juga berdampak positif terhadap keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan untuk bekerja sama, berkomunikasi efektif, dan menghargai pendapat orang lain. Pendekatan Make A Match yang menggabungkan elemen permainan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi serta minat siswa terhadap matematika.

**Kata Kunci:** model pembelajaran kooperatif; hasil belajar kognitif; tipe make a Match

## Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan di sekolah dasar. Pembelajaran matematika memiliki peran

krusial dalam membentuk dasar pengetahuan siswa, yang akan menjadi landasan bagi mereka untuk memahami konsep-konsep yang lebih kompleks di jenjang pendidikan berikutnya (Firmansyah, 2017). Dengan memahami matematika sejak dini, siswa akan memiliki kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam menghitung, mengukur, dan memecahkan masalah sederhana. Selain itu, matematika juga berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis siswa. Melalui pembelajaran matematika, siswa dilatih untuk berpikir secara sistematis dan kritis dalam menyelesaikan berbagai masalah (Ririn et al., 2021). Kemampuan ini sangat berguna tidak hanya dalam konteks akademis, tetapi juga dalam pengambilan keputusan dan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran matematika di sekolah dasar bukan hanya bertujuan untuk menguasai angka dan operasi hitung, tetapi juga untuk membekali siswa dengan keterampilan berpikir yang diperlukan dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Pembelajaran matematika juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang kreatif dan inovatif. Ketika siswa dihadapkan pada berbagai jenis soal matematika, mereka belajar untuk mengeksplorasi berbagai strategi dan pendekatan yang dapat digunakan untuk menemukan solusi terbaik (Pebriana & Imami, 2024). Proses ini mendorong mereka untuk berpikir di luar kebiasaan dan menciptakan cara-cara baru dalam menyelesaikan masalah. Kemampuan untuk bekerja secara kolaboratif juga diperkuat melalui pembelajaran matematika. Siswa sering kali diajak untuk bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah, yang mengajarkan mereka tentang pentingnya kerja sama, komunikasi yang efektif, dan saling menghargai pendapat orang lain (Sapuri, 2018). Kolaborasi ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar mereka, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk bekerja dalam tim di lingkungan profesional di masa depan.

Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran matematika memainkan peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan keterampilan siswa. Melalui matematika, siswa tidak hanya belajar tentang angka dan rumus, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, kreatif, dan kolaboratif yang akan sangat berguna sepanjang hidup mereka (Fianingrum et al., 2023). Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk terus mencari cara-cara inovatif dalam mengajarkan matematika agar siswa dapat merasakan manfaatnya secara maksimal.

Berdasarkan hasil pengamatan di UPTD SDN Banyuajuh 2 kelas III, terlihat bahwa siswa cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung. Mereka hanya diam ketika ditanya oleh guru dan lebih sering terlibat dalam percakapan dengan teman-teman mereka ketika guru sedang menjelaskan materi. Proses pembelajaran di kelas seringkali berbentuk ceramah dan pemberian tugas, yang menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang mampu menyerap materi dengan baik. Akibatnya, banyak siswa kelas III UPTD SDN Banyuajuh 2 yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), terutama dalam pelajaran matematika. Dari 34 siswa, hanya 11 siswa yang nilainya di atas KKM, sementara 23 siswa lainnya memperoleh nilai di bawah KKM pada Tema 3. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Meningkatkan hasil belajar siswa tidak bisa dianggap remeh, diperlukan kreativitas dari guru untuk mengatasi rendahnya hasil belajar. Hasil belajar siswa merupakan salah satu tujuan utama dalam proses pembelajaran. Guru perlu mencari strategi yang tepat agar tidak hanya hasil belajar siswa tercapai, tetapi juga membuat siswa tertarik untuk belajar matematika. Suasana kelas perlu dirancang sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain dan mencapai prestasi belajar yang optimal. Guru sebaiknya memilih model pembelajaran yang tepat, menyajikan materi pelajaran dengan menarik, dan membuat siswa aktif dalam suasana kelompok yang mendukung interaksi sosial antara guru dan siswa, siswa dengan guru, serta siswa dengan siswa, sehingga pembelajaran berpusat pada siswa, bukan pada guru.

Berdasarkan data yang diperoleh, pembelajaran matematika perlu ditingkatkan agar hasil belajar siswa lebih baik dan maksimal, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran. Banyak model pembelajaran yang bisa dipilih oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model pembelajaran kooperatif adalah teknik pengelompokan di mana siswa bekerja bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang. Tipe *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorn Curran, dengan keunggulan siswa mencari pasangan sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan. Kegiatan ini membantu siswa dalam menyelesaikan soal dengan lebih mudah tanpa menghambat siswa lain, dan siswa yang lebih unggul dapat menunjukkan cara penyelesaian soal yang diberikan. Selain itu, kegiatan ini membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang diajarkan oleh guru sehingga materi tersebut dapat tertanam lebih lama dalam ingatan mereka.

Penelitian mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa telah banyak dilakukan sebelumnya. Sebagai contoh, beberapa studi telah menunjukkan bahwa pendekatan kooperatif dapat meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting. Penelitian-penelitian terdahulu ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif, seperti *Jigsaw*, *Think-Pair-Share*, dan *Group Investigation*, efektif dalam konteks berbagai mata pelajaran, termasuk matematika (Anitra, 2021; Damayanti et al., 2017; Devi et al., 2021; Jumrah, 2023; Lubis & Harahap, 2016; Sappaile et al., 2023; Sapuri, 2018). Namun, penelitian khusus mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar masih relatif sedikit.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya yang spesifik terhadap model *Make A Match*, yang menawarkan pendekatan unik dalam pembelajaran kooperatif. Model *Make A Match* menggabungkan elemen permainan dengan pembelajaran, yang tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan dalam literatur dengan menyelidiki bagaimana model *Make A Match* dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar dan bagaimana dampaknya terhadap hasil belajar kognitif siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru yang signifikan bagi

dunia pendidikan, khususnya dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam muatan matematika di sekolah dasar. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana model Make A Match dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah matematika serta memberikan rekomendasi praktis bagi para guru untuk mengoptimalkan penggunaan model ini. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas model Make A Match dan berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di sekolah dasar.

**Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan Pre-Experimental Design jenis One-group Pretest-Posttest Design. Penelitian Pre-Experimental Design sendiri merupakan desain yang digunakan karena tidak ada kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian, serta sampel tidak dipilih secara acak. Sugiyono (2016) mengartikan bahwa Pre-experimental design adalah rancangan yang melibatkan hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Rancangan one group pretest and posttest design ini dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau perbandingan.

Pada desain One-group Pretest-Posttest Design, penelitian eksperimen dilakukan pada satu kelompok saja yang dipilih secara tidak acak dan tidak dilakukan tes kestabilan serta kejelasan keadaannya sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian ini diukur dengan menggunakan pretest yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan posttest yang dilakukan setelah diberi perlakuan pada pembelajaran. Desain ini dapat dilihat pada Gambar 1. Pengukuran hasil belajar dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran Make A Match. Melalui metode ini, diharapkan dapat diketahui pengaruh model pembelajaran Make A Match terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam muatan matematika di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana perubahan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan tertentu, dengan demikian memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas metode tersebut.

<b>Pre-test</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Pos-test</b>
$O_1$	X	$O_2$

**Gambar 1** One Group Pretest-Posttest Design

**Hasil**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model kooperatif tipe make a match, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar kognitif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh

penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap hasil belajar kognitif siswa pada muatan matematika di tema 5 subtema 1 kelas III UPTD SDN Banyuajuh 2.

Instrumen penelitian diuji coba pada siswa kelas IV karena mereka sudah mempelajari materi pecahan yang relevan. Uji coba dilakukan sekali pada subjek non-sampel. Analisis butir soal mencakup uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda menggunakan IBM SPSS Statistics 22 dengan rumus Korelasi Product Moment. Dari 25 soal pre-test dan post-test, 20 soal dinyatakan valid dan mencakup seluruh aspek materi pecahan. Uji reliabilitas menunjukkan koefisien 0,735 untuk pre-test dan 0,697 untuk post-test, menunjukkan soal-soal tersebut reliabel. Tingkat kesukaran soal pre-test terdiri dari 12 soal kategori sedang dan 8 soal kategori mudah, sementara post-test terdiri dari 10 soal kategori sedang dan 10 soal kategori mudah. Uji daya pembeda menunjukkan pada pre-test terdapat 5 soal sangat baik, 2 soal baik, 5 soal cukup, dan 8 soal jelek; sedangkan pada post-test terdapat 13 soal sangat baik, 6 soal cukup, dan 1 soal jelek. Setelah melalui berbagai uji tersebut, ditetapkan 20 soal untuk pre-test dan 20 soal untuk post-test. Selanjutnya, model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match diterapkan pada siswa kelas III di UPTD SDN Banyuajuh 2.

Pembelajaran dimulai dengan pemberian soal pre-test kepada siswa. Kemudian dilanjutkan dengan perlakuan/treatment menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe make a match sesuai sintaks model tersebut. Pada pertemuan pertama, guru menjelaskan tentang pecahan menggunakan benda konkret. Siswa kemudian dibagi menjadi 4 kelompok dan guru menjelaskan cara bermain kartu pasangan. Siswa terlihat antusias dan bersemangat untuk melakukan aktivitas tersebut.

Pengelolaan kelas yang bervariasi akan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar sehingga dapat mencapai prestasi yang optimal. Pengelolaan kelas yang bervariasi dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe make a match. Pada tahap ketiga, yaitu diskusi mencari jawaban, siswa berdiskusi dalam kelompoknya untuk memecahkan pertanyaan pada kartu jawaban. Setiap kelompok berlomba-lomba untuk bisa menang. Setelah diskusi, dilanjutkan dengan presentasi kelompok. Kelompok yang tercepat menyelesaikan jawaban dipilih untuk presentasi terlebih dahulu. Tahap berikutnya adalah penguatan hasil. Kelompok lain diminta untuk menanggapi jawaban dari kelompok yang presentasi, kemudian guru memberikan penguatan dengan menjelaskan setiap soal pada kartu jawaban dan memberikan jawaban yang benar. Tahap berikutnya adalah memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang dan hukuman kepada kelompok yang kalah sebagai bentuk motivasi.

Pembelajaran dilanjutkan pada pertemuan kedua dengan memberikan treatment yang sama. Pada akhir pertemuan kedua, siswa diberikan soal post-test. Hasil dari pre-test dan post-test selanjutnya dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas. Hasil signifikansi uji Shapiro-Wilk dengan SPSS Statistics 22 sebesar 0.058 untuk pre-test dan 0.140 untuk post-test. Berdasarkan kriteria pengujian, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 maka data penelitian berdistribusi normal. Dari sini dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test berdistribusi normal.

Pengujian selanjutnya adalah uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan menggunakan rumus Paired Sample t-test dengan bantuan SPSS 22. Paired Sample t-test digunakan untuk membandingkan hasil nilai siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Dalam penelitian ini, perlakuan (treatment) berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match. Hasil dari uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1** Hasil Uji Hipotesis

	Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pair Pretest Posttest	-8.235	5.758	.987	-10.244	-.6226	-8.340	33	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang ditampilkan pada tabel 1, diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000, yang mana lebih kecil dari 0,025 ( $0,000 < 0,025$ ). Sesuai dengan kriteria keputusan,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif matematika pada tema 5 subtema 3 kelas III UPTD SDN Banyuwajuh 2. Pengaruh ini terlihat dari peningkatan nilai post-test dibandingkan dengan pre-test. Dari 34 siswa, hasil pre-test menunjukkan bahwa hanya 9 siswa yang mencapai ketuntasan, sementara 25 siswa lainnya belum tuntas. Sedangkan pada hasil post-test, 20 siswa mencapai ketuntasan dan 14 siswa belum tuntas. Rata-rata nilai pre-test adalah 64, sementara rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 72. Perbedaan nilai pre-test dan post-test ini disebabkan karena sebelum diberi perlakuan, siswa hanya mendengarkan saja, sehingga cenderung cepat lupa dan nilai pre-test rendah. Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match, siswa menjadi lebih aktif bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan soal pecahan, sehingga pemahaman mereka meningkat dan nilai post-test pun meningkat. Pada penerapan model ini, siswa dituntut untuk bekerja sama dalam kelompok, di mana masing-masing siswa memiliki tanggung jawab untuk mencari jawaban dari soal yang diberikan, yang berjumlah 10 soal. Sebelum waktu habis, anggota kelompok harus saling membantu untuk menemukan jawaban.

## Diskusi

Model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pecahan dengan lebih baik, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif dan kolaboratif dalam proses pembelajaran. Siswa belajar untuk bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama, yaitu menemukan jawaban yang benar dari setiap soal yang diberikan.

Peningkatan nilai yang signifikan antara pre-test dan post-test menunjukkan efektivitas dari model pembelajaran ini. Selain meningkatkan pemahaman konsep

pecahan, model Make a Match juga meningkatkan keterampilan sosial siswa seperti komunikasi, kerjasama, dan tanggung jawab. Kegiatan bermain kartu pasangan yang dilakukan dalam kelompok membuat siswa merasa belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga motivasi belajar mereka juga meningkat. Pada akhir penelitian, dilakukan refleksi untuk mengevaluasi proses pembelajaran yang telah berlangsung. Guru dan siswa bersama-sama mendiskusikan apa saja yang telah dipelajari, bagaimana perasaan mereka selama pembelajaran, dan apa yang bisa diperbaiki untuk pertemuan selanjutnya. Refleksi ini penting untuk memastikan bahwa setiap sesi pembelajaran memberikan manfaat maksimal bagi siswa dan dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan belajar mereka.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match di kelas III UPTD SDN Banyuajuh 2 terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan. Melalui berbagai tahapan uji coba dan analisis, instrumen penelitian yang digunakan juga telah terbukti valid dan reliabel sehingga model pembelajaran ini dapat direkomendasikan untuk digunakan sebagai salah satu metode dalam pengajaran matematika, khususnya pada materi pecahan, untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Untuk mendukung hasil penelitian mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match dalam meningkatkan hasil belajar siswa, beberapa penelitian relevan telah menunjukkan temuan serupa. Penelitian yang dilakukan oleh Damayanti et al. (2017) dan Ridwan & Hadi, (2022) menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif memberikan efek positif yang signifikan pada hasil belajar matematika siswa sekolah kejuruan di Indonesia. Hasil meta-analisis menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki ukuran efek sedang pada hasil belajar matematika siswa. Penelitian lain oleh Rizki et al. (2022) juga menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar fisika dan sains siswa.

Selanjutnya, penelitian oleh Pradja & Firmansyah (2020) mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif lebih berhasil dibandingkan metode tradisional dalam meningkatkan prestasi akademik dan sikap positif terhadap matematika. Meta-analisis mereka menunjukkan ukuran efek yang signifikan dalam kategori sedang. Penelitian lain oleh McMaster & Fuchs (2002) juga mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kooperatif yang melibatkan akuntabilitas individu dan penghargaan kelompok lebih mungkin meningkatkan pencapaian akademik siswa dengan kebutuhan khusus.

Selain itu, penelitian oleh Puzio & Colby (2013) menemukan bahwa struktur aktivitas kooperatif dan kolaboratif mendukung hasil literasi yang lebih tinggi bagi siswa. Meta-analisis yang mereka lakukan menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang melibatkan kerjasama secara signifikan meningkatkan pencapaian literasi siswa. Berdasarkan berbagai penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif secara umum efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik dalam bidang matematika maupun mata pelajaran lainnya, serta memiliki dampak positif pada keterampilan sosial dan motivasi belajar mereka.

Teori Vygotsky tentang perkembangan kognitif menyatakan bahwa pembelajaran terjadi secara optimal melalui interaksi sosial dan kolaborasi dengan orang lain (Vygotsky, 1789). Model pembelajaran kooperatif, seperti Make A Match, memfasilitasi jenis interaksi ini dengan memungkinkan siswa bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah dan mencapai tujuan pembelajaran bersama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan model Make A Match mengalami peningkatan signifikan dalam hasil belajar kognitif mereka dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode tradisional. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivis yang dikemukakan oleh Piaget, yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif dan partisipatif membantu siswa membangun pemahaman yang lebih dalam tentang konsep-konsep matematika. Melalui aktivitas yang melibatkan pasangan kartu, siswa tidak hanya menghafal fakta-fakta matematika tetapi juga memahami konsep-konsep yang mendasarinya dengan lebih baik karena mereka harus berdiskusi dan menjelaskan jawaban mereka kepada teman sekelompok. Selain itu, teori Bandura tentang pembelajaran sosial juga relevan dengan temuan penelitian ini. Menurut Bandura, pengamatan dan interaksi dengan orang lain dapat meningkatkan pembelajaran dan motivasi siswa. Dalam model Make A Match, siswa mengamati dan belajar dari rekan-rekan mereka, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan meningkatkan hasil akademik mereka. Penghargaan yang diberikan kepada kelompok yang berhasil juga berfungsi sebagai penguatan positif, yang dapat lebih meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran matematika. Hal ini terbukti dari peningkatan signifikan pada nilai rata-rata dari pre-test ke post-test, yang menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran ini lebih mampu memahami konsep matematika dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran ini juga berdampak positif terhadap keterampilan sosial siswa. Mereka belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi dengan efektif, dan menghargai pendapat teman-teman mereka. Ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky dan Bandura, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Pendekatan Make A Match yang menggabungkan elemen permainan membuat siswa lebih termotivasi dan terlibat secara aktif, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan minat siswa terhadap matematika, yang sering dianggap sulit dan membosankan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match diterapkan secara luas di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran matematika. Para guru perlu mendapatkan pelatihan khusus untuk memaksimalkan penggunaan model ini, sehingga mereka dapat mengimplementasikannya dengan tepat dan efisien serta mengelola kelas yang interaktif dan kolaboratif. Selain itu, sekolah harus menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penerapan model pembelajaran kooperatif ini, termasuk alat-alat pembelajaran seperti kartu Make A Match dan ruang kelas yang memungkinkan siswa

untuk bergerak dan bekerja dalam kelompok. Penelitian lebih lanjut juga diperlukan untuk menilai penerapan model ini dalam konteks yang berbeda dan dalam mata pelajaran lainnya, serta untuk mengeksplorasi bagaimana model ini dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain untuk hasil yang lebih optimal. Dengan mengikuti rekomendasi-rekomendasi ini, diharapkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar dapat meningkat, sehingga siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan motivasi belajar yang lebih tinggi.

## **Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran matematika. Dari hasil penelitian, terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata dari pre-test ke post-test, yang menunjukkan bahwa siswa lebih mampu memahami konsep matematika dan lebih aktif dalam proses pembelajaran setelah diterapkan model Make A Match. Selain itu, model ini juga berdampak positif terhadap keterampilan sosial siswa, di mana mereka belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi efektif, dan menghargai pendapat teman-teman mereka. Pendekatan Make A Match yang menggabungkan elemen permainan membuat siswa lebih termotivasi dan terlibat secara aktif, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan minat siswa terhadap matematika, yang sering dianggap sulit dan membosankan. Peneliti merekomendasikan agar model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match diterapkan secara luas di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran matematika. Para guru disarankan untuk mendapatkan pelatihan khusus guna memaksimalkan penggunaan model ini, sehingga mereka dapat mengimplementasikannya dengan tepat dan efektif serta mampu mengelola kelas yang interaktif dan kolaboratif. Selain itu, sekolah perlu menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penerapan model pembelajaran ini, termasuk alat-alat pembelajaran seperti kartu Make A Match dan ruang kelas yang memungkinkan siswa bergerak dan bekerja dalam kelompok. Penelitian lebih lanjut juga diperlukan untuk menilai penerapan model ini dalam konteks yang berbeda dan dalam mata pelajaran lainnya, serta mengeksplorasi bagaimana model ini dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain untuk hasil yang lebih optimal. Dengan menerapkan rekomendasi ini, diharapkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar dapat meningkat, sehingga siswa tidak hanya lebih memahami materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan motivasi belajar yang lebih tinggi.

## **Referensi**

- Anitra, R. (2021). Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 6(1), 8.
- Damayanti, S., Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar

- Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(2), 235–244. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v2i2.2497>
- Devi, K. S. T., Wibawa, I. M. C., & Sudiandika, I. K. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 233–242.
- Fianingrum, F., Novaliyosi, N., & Nindiasari, H. (2023). Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Matematika. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 132–137. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4507>
- Firmansyah, M. A. (2017). Peran kemampuan awal matematika dan belief matematika terhadap hasil belajar. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 55–68.
- Jumrah, J. (2023). Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penggunaan Model Kooperatif Tipe Think-Pair-Share (TPS). *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 141–158.
- Lubis, N. A., & Harahap, H. (2016). Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. *Jurnal As-Salam*, 1(1), 96–102.
- McMaster, K. N., & Fuchs, D. (2002). Effects of Cooperative Learning on the Academic Achievement of Students with Learning Disabilities: An Update of Tateyama-Sniezek's Review. *Learning Disabilities Research & Practice*, 17(2), 107–117. <https://doi.org/10.1111/1540-5826.00037>
- Pebriana, D., & Imami, A. I. (2024). Eksplorasi kreativitas matematis: Menganalisis pemahaman pola bilangan siswa SMP. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 7(1), 49–60.
- Pradja, B. P., & Firmansyah, M. A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 159–166.
- Puzio, K., & Colby, G. T. (2013). Cooperative learning and literacy: A meta-analytic review. *Journal of Research on Educational Effectiveness*, 6(4), 339–360.
- Ridwan, M. R., & Hadi, S. (2022). A meta-analysis study on the effectiveness of a cooperative learning model on vocational high school students' mathematics learning outcomes. *Participatory Educational Research*, 9(4), 396–421. <https://doi.org/10.17275/per.22.97.9.4>
- Ririn, R., Budiman, H., & Muhammad, G. M. (2021). Peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis dan kemandirian belajar siswa melalui model pembelajaran problem solving. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 1–15.
- Rizki, R., Darvina, Y., & Rahim, F. R. (2022). Meta Analysis Of The Effect Of Cooperative Learning Models On Student Learning Outcomes Physics In High School Physics And Junior High Science. *Pillar Of Physics Education*, 15(3), 215–224.
- Sappaile, B. I., Ahmad, Z., Hita, I. P. A. D., Razali, G., Dewi, R. D. D. L. P., & Punggeti, R. N. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif: Apakah efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik? *Journal On Education*, 6(1), 6261–6269.

- Sapuri, D. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Vygotsky, L. (2019). Collaborative learning. *Collaboration, Communications, and Critical Thinking: A STEM-Inspired Path across the Curriculum*, 43.