

**PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE MAKE A MATCH
TERHADAP MINAT BELAJAR PERKALIAN PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA SISWA SD**

Ratmi Sartika¹, Rury Rizhardi², Noviaty³

^{1,2,3}PGSD, FKIP, Universitas PGRI Palembang

¹Ratmisartika06@gmail.com, ²ruryrizhardi@univpgri-palembang.ac.id,

³noviaty01969@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the Effect of the Cooperative Learning Type Make A Match Model on the Interest in Learning Multiplication in Elementary School Students' Mathematics Learning. The background of this study is the low interest of students in learning multiplication material which has an impact on mathematics learning outcomes. The method used in this study is a Quasi Experiment with a Nonequivalent Control Group Design. The subjects of the study were class II at Elementary School 141 Palembang, which consisted of an experimental class and a control class. The experimental class used the Cooperative Learning Type Make A Match model, while the control class used conventional learning. Data collection techniques were carried out through observation, learning interest questionnaires, and documentation. Data were analyzed using the T-test. The results showed that there was a significant difference between students' learning interests using the Cooperative Learning Type Make A Match model compared to students who used conventional learning. Thus, the Cooperative Learning Type Make A Match model has a positive effect on increasing students' interest in learning multiplication. This model is recommended to be applied as an alternative mathematics learning strategy in Elementary Schools.

Keywords: cooperative learning type make a match, learning interest, multiplication, mathematics learning, elementary school students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pagaruh Model Cooperative Learning Type Make A Match Terhadap Minat Belajar Perkalian Pada Pembelajaran Matematika Siswa SD. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap materi perkalian yang berdampak pada hasil belajar matematika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Quasi Eksperimen* dengan desain *Nonequivalent Control Group Desain*. Subjek penelitian adalah kelas II di SD Negeri 141 Palembang, yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model Cooperative Learning Type Make A Match, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket minat belajar, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji-T. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara minat belajar siswa menggunakan model Cooperative Learning Type Make A Match dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, model Cooperative

Learning Type Make A Match ada pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar perkalian siswa. Model ini disarankan untuk diterapkan sebagai alternatif strategi pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *cooperative learning type make a match*, minat belajar, perkalian, pembelajaran matematika, siswa SD

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan seseorang, melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Oleh sebab itu, pendidikan menjadi kebutuhan bagi tiap individu sebagai sarana untuk mengeksperesikan diri, serta mengambil peranan di masa yang akan datang. Menurut (Rizhardi, 2022) Peran Pendidikan memberikan kontribusi yang sangat krusial dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan proses belajar mengajar untuk memperoleh pengetahuan, proses memiliki *skill* dan selalu diajarkan ke generasi dibawahnya melalui pengajaran. Sehingga Pendidikan berkontribusi dalam pengembangan ilmu dan keterampilan dalam diri untuk menciptakan karakter yang baik serta bermanfaat bagi masyarakat. Pendidikan di Indonesia dilaksanakan secara berjenjang. Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1 Ayat 1 menyebutkan bahwa: 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.

Menurut (Ryan & Bowman, 2022, p. 2) Matematika merupakan alat untuk berfikir, berkomunikasi dan alat memecahkan permasalahan. Kemampuan bernalar, berlogika, berpikir kreatif, kemampuan pemecahan masalah, dan kemampuan matematis lainnya bisa dikembangkan dengan matematika. Sedangkan menurut (Purnomo, 2021) matematika ialah suatu pelajaran yang tersusun secara beraturan, logis, berjenjang dari yang paling mudah hingga ke paling rumit. Sedangkan pembelajaran matematika hakikatnya adalah proses dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan

siswa melaksanakan kegiatan belajar matematika yang mampu menanamkan konsep matematika secara jelas, tepat dan akurat kepada siswa sesuai dengan jenjang kelasnya.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, Pasal 1 butir 20 menyebutkan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Interaksi yang dihasilkan antara siswa, guru dan sumber belajar bertujuan untuk meningkatkan intensitas dan kualitas siswa. Pengelolaan pembelajaran yang efektif penting dilaksanakan oleh guru, khususnya pada mata pelajaran matematika yang memerlukan konsentrasi tinggi. (Silalahi et al., 2022, p. 1-2)

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian dengan guru yang dilakukan sebanyak 3 kali yaitu pada tanggal 6,13,20 November 2024 di SD Negeri 141 Palembang, diketahui bahwa KKM peserta didik terbilang rendah karena selama proses pembelajaran materi perkalian dilakukan secara konvensional tanpa ada inovasi penerapan model

pembelajaran yang tepat dan variatif, serta belum mengoptimalkan media pembelajaran yang lebih menarik minat belajar siswa dapat meningkatkan afektifitas proses pembelajaran. Pada pembelajaran ini guru lebih sering menggunakan model pembelajaran konvensional yang dimana pembelajaran lebih didominasi oleh guru, sementara siswa hanya pasif menerima informasi yang diberikan oleh guru sehingga menunjukkan bahwa minat belajar siswa afektif rendah sehingga mempengaruhi KKM peserta didik. Oleh karena itu guru diharapkan mengurangi dominasi di kelas. Siswa harus aktif berpartisipasi menemukan dan membentuk pengetahuan sendiri.

Seorang guru tidak hanya harus memahami materi, tetapi juga harus tahu bagaimana menyampaikan materi dengan baik. Cara guru menciptakan suasana kelas yang baik akan mempengaruhi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Guru yang berhasil menciptakan suasana kelas yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang

tepat diperlukan untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran perkalian agar mereka dapat memahami pelajaran matematika.

Menurut (Sulistio & Haryanti, 2022) Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Pembelajaran kooperatif merupakan sarana yang jelas untuk memperkenalkan aktifitas kooperatif ke dalam program instruksional yang berkelanjutan sedemikian rupa sehingga pada gilirannya dapat mencapai sasaran mainstreaming, selain itu juga untuk mencapai tujuan instruksional dari sekolah. Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung didalam kelas. Sehingga pentingnya menentukan model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam pembelajaran perlu adanya model pembelajaran yang efektif agar tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan diinginkan karena jika pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah saja siswa akan bosan dan jenuh. jadi

perlu adanya model pembelajaran dalam belajar mengajar. Agar pencapaian pembelajaran maksimal perlu adanya metode dan model pembelajaran yang tepat (Asyafah, 2019 dalam jurnal Rachman & Setiyawati, 2023, p. 2).

Pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) merupakan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM), Kemudian pembelajaran kooperatif (*Coopreatif Learning*) yang mengutamakan kerja sama dan kecepatan di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran model kooperatif tipe *make a match* ini dipilih karena model ini mampu memberikan suasana baru bagi siswa yang sudah merasa jenuh pada model konvensional yang selama ini diberikan. *Make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini diharapkan dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkreasi dan berinovasi karena metode ini mengimplementasikan teknik-teknik pembelajaran yang menyenangkan dari awal

pembelajaran sampai selesai. (Silalahi et al., 2022, p. 3).

Model *Cooperative Learning Type Make A Match* merupakan model pembelajaran untuk mencari pasangan kartu pada salah satu media yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan ini dimulai dari teknik mencari pasangan kartu antara kelompok pembawa kartu soal dengan kelompok pembawa kartu jawaban, setelah menemukan jawaban atau soal sebelum batas waktu habis, siswa yang berhasil mencocokkan kartu akan diberi *point / reward*.

Adapun pengertian minat belajar siswa merupakan dorongan atau keinginan yang dimiliki siswa, disertai dengan perhatian dan upaya aktif baik sengaja dilakukan. Hasilnya adalah kebahagiaan dalam perubahan perilaku, termasuk perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan perilaku (Nofita Rahmawati Roro Kurnia, 2024. P. 2).

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis memberikan solusi dengan menggunakan metode *Cooperative Learning*, dimana metode ini siswa dapat terlibat secara aktif

dalam kegiatan proses pembelajaran. Suasana belajar juga tercipta menyenangkan karena metode ini dalam pelaksanaannya interaktif. Dengan model pembelajaran ini diharapkan dapat membantu motivasi untuk belajar sambil bermain sehingga minat belajar terus dan prestasi siswa terus meningkat. Oleh karena itu maka diterapkan model *cooperative learning type make a match* dalam perkalian pada pembelajaran matematika.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian ini adalah SD Negeri 141 Palembang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling*. Variabel yang diukur adalah minat belajar perkalian pada pembelajaran matematika. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket tertutup yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan uji-t dengan bantuan SPSS. Model *Cooperative Learning Type Make A Match* yang dikembangkan oleh Lie (2004).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperimen* yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan diberi perlakuan yang berbeda. Masing-masing kelas terdiri dari 27 peserta didik. Masing-masing kelas diberikan angket yang sama namun dengan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan model *cooperative learning type make a match*, sedangkan kelas kontrol tidak di berikan pembelajaran *cooperative learning type make a match*. Sebelum diberikan perlakuan, peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dengan instrument sebanyak 15 poin pernyataan dan menghasilkan 10 poin pernyataan yang valid berdasarkan Ttabel 0,396 sesuai dengan jumlah responden. Selanjutnya 10 poin pernyataan yang valid diuji reliabilitas berdasarkan tolak ukur uji yang telah ditetapkan yaitu data dinyatakan reliabel apabila *Alpha Cronbach* > 0,70, Jika koefisien *Alpha Cronbach* lebih kecil dari 0,70 (rhitung < 0,70) tidak reliabel sehingga perlu melakukan revisi ata perbaikan. Uji Reliabilitas menghasilkan nilai data 0,746 > 0,70 dapat disimpulkan bahwa

perolehan nilai data tersebut menerangkan reliabel sehingga bisa dipakai dalam penelitian. Tahap berikutnya peneliti melaksanakan penelitian di SD Negeri 141 Palembang pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pengambilan data diuji dengan uji normalitas yang menggunakan uji Shapiro-Wilk.

Tabel 1. Perhitungan Uji Normalitas

Kelas	Sig	Keterangan
Eksperimen	0,464	Normal
Kontrol	0,170	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas data menyatakan bahwa *Posstest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Pada kelas eksperimen nilai signifikasi *posstest* yaitu $0,464 > 0,05$, sedangkan pada kelas kontrol nilai signifikasi *posstest* ialah $0,170 > 0,05$. Artinya, nilai signifikasi pada tiap kelas berdistribusi normal. Pengambilan nilai keputusan ini berdasarkan apabila nilai (sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal dan apabila nilai sig < 0,05 maka data tidak normal. Selanjutnya, data dapat dilanjutkan dengan uji homogenitas. Menurut (Usmadi, 2020) Uji homogenitas

merupakan variansi sangat diperlukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih, agar perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh adanya perbedaan data dasar (ketidakhomogenan kelompok yang dibandingkan). Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji lavene.

Tabel 2. Perhitungan Uji Homogenitas

Kelas	Sig	A	Keterangan
Eksperimen	0,54	> 0.05	Homogen
kontrol	4		

Dari uji homogenitas diperoleh signikansi yaitu 0,544 artinya $0,544 > 0,05$ maka data uji homogenitas diambil dari kriteria yang telah ditetapkan yaitu apabila nilai sig lebih besar ($>$) 0,05, maka dikatakan homogen dan apabila nilai signikansi sig lebih kecil ($<$) 0,05, dapat dikatakan tidak homogen. Uji selanjutnya yaitu Uji Hipotesis menggunakan Uji-T.

Tabel 3. Perhitungan Uji Hipotesis

Kelas	Rata-Rata	Sig (2-tailed)	α
Eksoerime n	41,852	0,000	$< 0,05$

Kontrol	35,815
---------	--------

Hasil uji hipotesis diperoleh signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$ menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikansi antara *posstest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *cooperative learning type make a match* terhadap minat belajar perkalian pada pembelajaran matematika siswa SD. Selanjutnya melakukan skor N-Gain.

Tabel 4. Pretest, posttest dan N-gain minat Belajar Matematika

Kelas Eksperimen						
N	Pretest		Posstest		N-Gain	
25	$\bar{x}$	s	$\bar{x}$	s	$\bar{x}$	s
	15,93	2,25	41,85	2,88	0,76	0,08

Kelas Kontrol						
N	Pretest		Posstest		N-Gain	
25	$\bar{x}$	s	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	s
	19,63	2,72	35,81	3,08	0,53	0,10

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata nilai N- Gain untuk kelas eksperimen dengan menggunakan Model *Cooperative Learning Type Make A Match* sebesar 0,76. Sementara untuk rata- rata N-Gain untuk kelas kontrol menggunakan pembelajaran Konvensional sebesar 0,53. Maka dapat disimpulkan bahwa

penggunaan Model *Coopereative Learning Type Make A Match* dapat meningkatkan minat belajar Perkalian pada pembelajaran matematika siswa SD.

Model *cooperative learning type make a match* menekankan pada pembelajaran berkelompok dengan aktivitas mencocokkan kartu soal dan jawaban.

Penelitian ini juga sejalan dengan (Rasul, 2021) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *make a match*. Hal ini juga dilihat dari perolehan nilai rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 61,03 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh 57,07.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 141 Palembang, dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* adaa pengaruh positif terhadap minat belajar siswa dalam materi perkalian. Penerapan model ini menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata minat belajar siswa sebesar 41,85 setelah perlakuan diberikan.

Model *Make A Match*, yang menekankan pada aktivitas mencocokkan kartu soal dan jawaban secara berpasangan, mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan seluruh siswa. Kegiatan tersebut tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu serta memperkuat interaksi sosial antar siswa.

Dengan demikian, model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa, khususnya dalam memahami materi perkalian di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Nofita Rahmawati Roro Kurnia. (2024). *Minat Belajar* (1st ed.). Cv. Literasi Nusantara Abadi.
- Purnomo, C. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education and Religious Studies*, 1(02), 53–57. <https://doi.org/10.57060/jers.v1i0>

2.22

Rachman, E. F., & Setiyawati, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Sistem Tata Surya di Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 489–496.
<https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.287>

Rasul, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas VII SMP Yapis Timika. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 3(1), 65–75.
<https://doi.org/10.29303/jm.v3i1.2592>

Rizhardi, R. (2022). *Efektifitas Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bolabasket*. 711–715.

Ryan, J., & Bowman, J. (2022). Teach cognitive and metacognitive strategies to support learning and independence. *High Leverage Practices and Students with Extensive Support Needs*, 3(3), 170–184.
<https://doi.org/10.4324/9781003175735-15>

Silalahi, T. M., Dabukke, B. E., & Sihite, W. M. (2022). Pengaruh model kooperatif tipe make a match terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis

dan motivasi belajar siswa pada kelas III SDN 066652 Bakti Luhur. *Journal of Didactic Mathematics*, 3(2), 78–84.
<https://doi.org/10.34007/jdm.v3i2.1441>

Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. EUREKA MEDIA AKSARA, APRIL 2022 ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH NO. 225/JTE/2021.

Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
<https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>