

## Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Pada Operasi Hitung Bilangan Pecahan Siswa SD

Henggang Bara Saputro<sup>1✉</sup>, Hismalina Rahyu Khabdila<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan  
Jl. Ki Ageng Pemanahan, No.19, Sorosutan, Umbulharjo, Daerah Istimewa Yogyakarta 55162 Indonesia  
henggang.saputro@pgsd.uad.ac.id

### Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of applying the *Make a Match* learning model in improving mathematics learning outcomes of fractional operations for class IV at Beji Elementary School. The method used in this study is a pre-experimental quantitative method. The instrument used is the pretest and posttest question sheets. Research subjects as many as 2 students of Beji Elementary School. The data from this study were processed using SPSS through hypothesis testing. Analysis of the results by testing the research hypothesis using the t test with the results obtained  $t_{count}$  4.5861 while  $t_{table}$  1.711 with df 24 at a significance level of 0.05. Thus  $t_{count} > t_{table}$  which means ( $H_a$ ) in this study is accepted. Because of this, there is an influence between the use of the *Make a Match* model on the mathematics learning outcomes of fractional operations for class IV students of Beji Elementary School.

**Keywords:** Learning Outcomes, *Make a Match*, fraction

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bilangan pecahan kelas IV SD Negeri Beji. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif *pra experiment*. Instrumen yang digunakan adalah lembar soal *pretest* dan *posttest*. Subjek penelitian sebanyak 25 siswa kelas IV SD Beji. Data dari penelitian ini diolah menggunakan SPSS melalui pengujian hipotesis. Analisis hasil melalui uji hipotesis penelitian menggunakan uji t dengan hasil yang diperoleh  $t_{hitung}$  4,5861 sedangkan  $t_{tabel}$  1,711 dengan df 24 pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang berarti ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima. Oleh karena hal tersebut, maka terdapat pengaruh antara penggunaan model *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan pecahan siswa kelas IV SD Negeri Beji.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, *Make a Match*, pecahan,

Copyright (c) 2024 Henggang Bara Saputro, Hismalina Rahyu Khabdila

✉ Corresponding author: Henggang Bara Saputro

Email Address: henggang.saputro@pgsd.uad.ac.id (Jl. Ki Ageng Pemanahan, Umbulharjo, DIY 55162)

Received 26 July 2023, Accepted 15 June 2024, Published 19 June 2024

DoI: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.2788>

## PENDAHULUAN

Dalam masa perkembangan ilmu pengetahuan ini, pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Imron & Agoestanto, 2023: 41). Pendidikan dalam lingkungan formal ialah suatu proses yang memiliki tujuan sebagai usaha untuk memberikan hasil sesuai harapan siswa setelah melaksanakan pengalaman belajar. Pengalaman belajar bisa didapatkan di mana saja. Sekolah merupakan salah satu tempat untuk mendapatkan pengalaman belajar (Aliputri, 2018: 71).

Sekolah Dasar (SD) merupakan satuan pendidikan formal untuk jenjang pendidikan dasar. SD sebagai salah satu tempat berlangsungnya proses pembelajaran antara guru dan siswa. Tugas guru bukan hanya mentransfer ilmu pengetahuan saja, namun juga mentransfer nilai-nilai akhlak mulia dan budi pekerti. Ilmu yang siswa dapatkan harus mampu tersampaikan dengan benar sesuai dengan

tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, ilmu merupakan materi materi yang terkandung dalam mata pelajaran yang ada di SD, salah satunya mata pelajaran matematika (Nurdin et al., 2019: 88).

Matematika sebagai ilmu dasar memiliki peran dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga memajukan daya pikir manusia. Selain itu, sebagai ilmu dasar matematika selalu digunakan dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Jadi, dalam kehidupan tidak mungkin kita bisa lepas dari matematika. Matematika tidak menerima suatu hal berdasarkan pengamatan, namun harus didasarkan pada pembuktian. Pengetahuan diperlukan baik isi ataupun metode yang harus dicari kebenarannya. Matematika dapat dijadikan sebagai sarana untuk menjadikan semua orang terutama pelajar agar menjadi lebih cermat, kritis, kreatif, serta mampu berpikir secara logis dan teliti (Imaroh & Pujiastuti, 2021: 87).

Berpikir kreatif siswa diperlukan guna tercapainya tujuan pembelajaran (Hasanah, 2022). Minat dalam pembelajaran matematika juga penting untuk dapat diterapkan (Wicaksana, 2020). Masalah yang terjadi di lapangan proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan cenderung menggunakan metode ceramah (Masfingatin et al., 2020). Hal ini mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa. Siswa yang memiliki minat rendah dalam belajar lebih sulit untuk mempelajari dan menguasai materi yang diajarkan. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Hasil belajar ialah wujud dari proses pembelajaran atau bukti bahwa seseorang telah belajar (Suharni, 2021). Hasil belajar matematika masih rendah, sementara hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam perubahan tingkah laku. Maka, perlu diterapkannya faktor yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa ialah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa (Vidyastuti et al., 2022: 92).

Media pembelajaran merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai perantara guna mempermudah proses pembelajaran dan untuk mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa (Safitri & Koeswanti, 2021). Pendapat lain menyampaikan bahwa media pembelajaran ialah sarana untuk meningkatkan minat siswa pada proses pembelajaran berlangsung (Novianti et al., 2022). Berdasarkan hal tersebut, penerapan media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran tidak akan maksimal tanpa diterapkannya model pembelajaran yang tepat (Isrok'atun & Rosmala, 2021). Model pembelajaran adalah rencana untuk merancang pembelajaran tatap muka di kelas dalam membentuk materi pembelajaran (Arisanty & Riyah, 2019). Fungsi dari penerapan model pembelajaran diantaranya ialah: (1) penerapan model pembelajaran yang efektif dapat membantu dalam proses pembelajaran serta tercapainya tujuan pembelajaran, (2) dalam penerapan model pembelajaran siswa mendapatkan informasi yang berguna dalam proses pembelajarannya, (3) penerapan model pembelajaran yang beragam dapat meningkatkan semangat belajar siswa, menghindari rasa bosan, serta memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, (4) pengembangan model pembelajaran sangat penting untuk diterapkan dalam pembelajaran karena adanya keberagaman

karakteristik, kepribadian, dan kebiasaan cara belajar siswa, (5) keberagaman kemampuan yang dimiliki pendidik dalam penguasaan pengembangan model pembelajaran, dan (6) tuntutan pendidik profesional memiliki motivasi dan semangat pembaharuan dalam mendidik (Asyafah, 2019).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penting diterapkannya model pembelajaran menggunakan media pembelajaran seperti model pembelajaran *make a match*. Seperti yang diungkapkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Harefa (2020) bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, menghindari kejenuhan pada siswa, proses pembelajaran lebih menarik, dan sebagian besar siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Putri & Pranata (2022) juga mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* memberikan pengaruh yang tinggi terhadap kemampuan berhitung siswa. Konsep pembelajaran yang variatif membuat siswa menjadi lebih aktif dalam menerima materi pada proses pembelajaran. Sehingga, hal ini dapat meningkatkan minat belajar siswa yang menjadikan meningkatnya pula kemampuan berhitung siswa.

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif dalam meningkatkan minat belajar guna tercapai hasil belajar yang maksimal. Terlebih keunggulan dari model pembelajaran ini ialah dapat meningkatkan partisipasi siswa serta memudahkan interaksi antara baik siswa dengan siswa lainnya dan siswa dengan guru. Kemudian, mampu untuk menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Adanya sikap saling membantu antara siswa yang paham dengan yang belum paham pada tahap diskusi kelompok memberikan kontribusi positif dalam peningkatan hasil belajar siswa menjadi lebih merata. Lebih lanjut, penggunaan model pembelajaran *make a match* ini, siswa juga dilatih untuk menguasai materi secara cepat, berkomunikasi, dan bekerjasama dengan baik. Sehingga, diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa mencapai KKTP ataupun diatas KKTP (Hutapea, 2020).

Disamping keunggulan, terdapat pula kelemahan model pembelajaran *make a match* yaitu apabila tidak tepat dalam persiapannya, maka tidak efisien waktu. Apabila guru tidak fokus dalam memberikan arahan, akan berimbas pada kurang fokusnya siswa dalam presentasi. Selain itu, guru harus berhati-hati dalam memberikan sanksi kepada siswa agar siswa tidak merasa malu atau terpojokkan. Serta, penggunaan model ini secara terus-menerus akan membuat siswa merasa bosan (Trihandayani et al., 2023).

Sebagai sebuah model pembelajaran, *make a match* memiliki langkah-langkah sebagai berikut: (1) guru menyiapkan kartu dengan konsep yang terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban, (2) setiap siswa menerima kartu soal atau kartu jawaban secara acak, (3) masing-masing siswa mencari pasangan kartu yang cocok, (4) siswa yang berhasil menemukan pasangan sebelum waktu berakhir mendapatkan poin, (5) siswa yang tidak berhasil menemukan pasangan setelah waktu berakhir mendapatkan sanksi, (6) setelah selesai satu babak, kartu diacak kembali, dan (7) guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan (Gosachi & Japa, 2020; Sugiono, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Beji saat proses pembelajaran berlangsung pada hari Jumat tanggal 6 Januari 2023. Hasil yang didapatkan berupa masalah yang terjadi yaitu pada proses pembelajaran berlangsung kurang adanya interaksi antar siswa dan guru. Suasana di dalam kelas cenderung pasif, siswa kurang aktif dan responsif selama pembelajaran berlangsung. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti materi pembelajaran matematika dengan baik walaupun memperhatikan guru. Pada proses pembelajaran masih terpusat pada guru dan guru cenderung menggunakan ceramah sehingga membuat siswa merasa bosan.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Beji yang didapatkan ialah sebagian besar siswa tidak menyukai dengan adanya pembelajaran matematika, hal ini dikarenakan pembelajaran matematika dianggap sulit untuk dipahami. Sebagian siswa merasa bosan dalam pembelajaran yang monoton. Beberapa media pembelajaran sudah tersedia, namun belum digunakan secara maksimal oleh guru. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru. Bahkan ada media yang belum tersentuh sama sekali dikarenakan guru belum menemukan metode yang tepat dalam penggunaannya. Sementara, pada hasil belajar matematika masih rendah. Dari 25 siswa terdapat 6 atau setara dengan 24% siswa yang mendapatkan hasil belajar mata pelajaran matematika secara umum diatas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Sedangkan, terdapat 19 siswa atau setara dengan 76% siswa lainnya yang mendapatkan hasil belajar dibawah KKTP. KKTP pada mata pelajaran matematika di SD Negeri Beji ialah 65.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, perlu diadakan penelitian guna mengetahui bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bilangan pecahan kelas IV SD Negeri Beji. Sehingga, tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bilangan pecahan kelas IV SD Negeri Beji.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode kuantitatif *pra experiment* dengan *one group pretest and posttest design*. Penelitian *pra experiment* merupakan penelitian eksperimen yang hanya menggunakan kelompok studi tanpa menggunakan kelompok kontrol (Arianshi & Wijaya, 2022: 23). Pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa lembar soal *pretest* dan *posttest*. Subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri Beji yang terdiri dari 25 siswa dengan 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik analisis data dalam penelitian ini ialah analisis kuantitatif dengan menggunakan *SPSS (Statistical Product and Service Solution) 25.00*. Melalui uji prasyarat analisis berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

## HASIL DAN DISKUSI

### *Pelaksanaan Penelitian*

Pada Tabel 1 disajikan hasil uji validitas *pretest* dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Perhitungan Uji Validitas *Pretest*

No.	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1.	0,543	0,3961	Valid
2.	0,561	0,3961	Valid
3.	0,580	0,3961	Valid
4.	0,404	0,3961	Valid
5.	0,677	0,3961	Valid
6.	0,431	0,3961	Valid
7.	0,690	0,3961	Valid
8.	0,807	0,3961	Valid
9.	0,807	0,3961	Valid
10.	0,506	0,3961	Valid
11.	0,539	0,3961	Valid
12.	0,528	0,3961	Valid
13.	0,690	0,3961	Valid
14.	0,732	0,3961	Valid
15.	0,587	0,3961	Valid

Pada tanggal 6 Januari 2023 dilaksanakannya observasi proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri Beji. Setelah selesai proses pembelajaran, dilanjutkan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Beji. Dengan dilanjutkan pada tanggal 12 Mei 2023 dilaksanakannya validasi instrument. Selanjutnya, pada tanggal 15 Mei 2023 dilaksanakannya *pretest* untuk mengetahui hasil awal kemampuan siswa kelas IV sebelum diberikan perlakuan. Kemudian, pada tanggal 16 Mei 2023 peneliti menerapkan model pembelajaran *Make a Match* kepada siswa kelas IV. Setelah dilaksanakan proses pembelajaran menggunakan model *Make a Match*, selanjutnya diadakannya *posttest*. *Posttest* ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Dengan hasil uji validitas *posttest* sebagai berikut.

Tabel 2. Perhitungan Uji Validitas *Posttest*

No.	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1.	0,602	0,3961	Valid
2.	0,498	0,3961	Valid
3.	0,483	0,3961	Valid
4.	0,496	0,3961	Valid
5.	0,600	0,3961	Valid
6.	0,743	0,3961	Valid
7.	0,634	0,3961	Valid
8.	0,665	0,3961	Valid
9.	0,548	0,3961	Valid
10.	0,465	0,3961	Valid
11.	0,548	0,3961	Valid
12.	0,506	0,3961	Valid
13.	0,634	0,3961	Valid
14.	0,550	0,3961	Valid
15.	0,608	0,3961	Valid

### **Penyajian Data Hasil Penelitian**

Hasil penelitian yang dilakukan pada kelas IV SD Negeri Beji Kabupaten Banjarnegara, berkaitan dengan hasil belajar matematika tentang operasi hitung bilangan pecahan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan kartu angka. Pada Tabel 3 adalah data hasil belajar siswa yang diperoleh peneliti sebelum diterapkannya pembelajaran menggunakan model *Make a Match*. Adapun hasil *pretest* siswa sebagai berikut.

Tabel 3. Data Hasil *Pretest* Siswa

No	Nama Siswa	Skor	Nilai
1.	AMF	4	26
2.	AHK	12	80
3.	AK	5	33
4.	AYR	6	40
5.	AFR	5	33
6.	BA	6	40
7.	FFN	5	33
8.	FKR	13	86
9.	FFH	5	33
10.	FIW	8	53
11.	KA	5	33
12.	KM	7	46
13.	LHH	8	53
14.	LPH	13	86
15.	LF	12	80
16.	MKY	9	60
17.	MIA	6	40
18.	NNK	6	40
19.	NAR	4	26
20.	SA	3	20
21.	SAS	11	73
22.	SAM	12	80
23.	VQL	9	60
24.	TA	3	20
25.	YS	3	20
<b>Nilai Tertinggi</b>		<b>86</b>	
<b>Nilai Terendah</b>		<b>20</b>	
<b>Persentase &gt; 65</b>		<b>24%</b>	
<b>Persentase &lt; 65</b>		<b>76%</b>	

Hasil belajar pada mata pelajaran matematika yang telah dilakukan di SD Negeri Beji menunjukkan hasil dengan nilai tertinggi siswa 86 dan nilai terendah siswa 20 dengan ketuntasan 24%. Data diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Beji sebagian besar nilainya masih dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) pada kelas tersebut yaitu > 65. Metode pembelajaran yang digunakan guru di SD Negeri Beji masih menggunakan metode ceramah sehingga mengakibatkan siswa cepat merasa bosan, sehingga perlu adanya pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Pada Tabel 4 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran dengan model *Make a Match* berbantuan kartu angka.

Tabel 4. Data Hasil *Posttest* Siswa

No	Nama Siswa	Skor	Nilai
1.	AMF	10	66
2.	AHK	12	80
3.	AK	10	66
4.	AYR	10	66
5.	AFR	6	40
6.	BA	7	46
7.	FFN	4	26
8.	FKR	14	93
9.	FFH	7	46
10.	FIW	9	60
11.	KA	3	20
12.	KM	9	60
13.	LHH	10	66
14.	LPH	13	86
15.	LF	13	86
16.	MKY	11	73
17.	MIA	10	66
18.	NNK	10	66
19.	NAR	5	33
20.	SA	4	26
21.	SAS	11	73
22.	SAM	14	93
23.	VQ	11	73
24.	TA	5	33
25.	YS	4	26
<b>Nilai Tertinggi</b>		<b>93</b>	
<b>Nilai Terendah</b>		<b>20</b>	
<b>Persentase &gt; 65</b>		<b>56%</b>	
<b>Persentase &lt; 65</b>		<b>34%</b>	

Hasil belajar pada mata pelajaran matematika yang telah dilakukan di SD Negeri Beji menunjukkan hasil tertinggi 93 dengan ketuntasan 56%. Data ini ditunjukkan setelah diterapkannya model pembelajaran *Make a Match* dalam proses pembelajaran. Pada Tabel 5 menunjukkan perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya pembelajaran dengan model *Make a Match* berbantuan kartu angka.

Tabel 5. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa

No	Hasil Belajar	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Nilai Tertinggi	86	93
2.	Nilai Terendah	20	20
3.	Ketuntasan Belajar	24%	56%

Peningkatan hasil belajar dilihat dari nilai siswa sebelum dan setelah diterapkannya model

pembelajaran *Make a Match*. Nilai tertinggi meningkat dari yang awalnya 86 menjadi 93. Peningkatan juga terjadi pada ketuntasan belajar yang awalnya 24% menjadi 56%. Sebagian besar siswa mengalami kenaikan nilai, meskipun masih terdapat siswa yang nilainya stabil bahkan menurun. Hal ini sesuai dengan pendapat Mawardi (dalam Aliputri, 2018) bahwa media pembelajaran hakikatnya sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan dan informasi materi pembelajaran sehingga dalam diri siswa terjadi proses belajar dalam rangka mencapai tujuan.

**Hasil Analisa Data**

Uji normalitas yang digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data menggunakan *One Sample Kolmogorov Smirnov Test* dalam program SPSS. Hasil pengolahan data melalui uji normalitas ialah sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		
		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	11.62988128
Most Extreme Differences	Absolute	.146
	Positive	.136
	Negative	-.146
Test Statistic		.146
Asymp. Sig. (2-tailed)		.182 <sup>c</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Data dapat dikatakan normal apabila  $> 0,05$ . Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai *Asymp Sig.*  $0,182 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan untuk mencari apakah sampel berasal dari varians yang sama atau homogen. Pengujian homogenitas data menggunakan *uji Levene* dalam program SPSS. Hasil pengolahan data melalui uji homogenitas ialah sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

<b>Test of Homogeneity of Variances</b>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
PostTest	Based on Mean	2.418	7	15	.072
	Based on Median	1.682	7	15	.188
	Based on Median and with adjusted df	1.682	7	8.100	.240
	Based on trimmed mean	2.398	7	15	.073



Data dapat dikatakan homogen apabila  $> 0,05$ . Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai *Sig.*  $0,073 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa hasil tes adalah homogen atau sampel berasal dari varians yang sama. Dalam arti lain ialah sampel yang digunakan merupakan sampel yang sama.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa SD Negeri Beji. Pengujian hipotesis data menggunakan uji *t* melalui *Paired Sample T Test* dalam program SPSS. Dengan hasil data pada tabel di bawah ini.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis

		Paired Samples Test							
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	sebelum perlakuan – setelah perlakuan	-11.0000	12.00694	2.40139	-15.95622	-6.04378	-4.581	24	.000

Data dapat dikatakan berpengaruh apabila  $< 0,05$ . Berdasarkan tabel di atas yang menunjukkan bahwa nilai *Sig.*  $0.000 < 0.05$  maka penggunaan model pembelajaran *Make a Match* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Beji.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika materi operasi hitung bilangan pecahan siswa kelas IV SD Negeri Beji. Dari pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji *t* dengan hasil yang diperoleh  $t_{hitung}$  4,5861 sedangkan  $t_{tabel}$  1,711 dengan *df* 24 pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang berarti ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima. Oleh karena hal tersebut, maka terdapat pengaruh antara penggunaan model *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan pecahan siswa kelas IV SD Negeri Beji.

## REFERENSI

- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, *Vo. 2*(No. 1A), hal 70-77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>
- Arianshi, R., & Wijaya, A. K. (2022). Perbandingan Efektivitas Senam Kegel dan Senam Yoga Terhadap Penurunan Frekuensi Buang Air Kecil pada Lansia di Panti Tresna Werdha Pagar Dewa. *Jurnal Ners Generation*, *1*(1), 8–15.
- Arisanty, D., & Riyah. (2019). Application of make a match model to improve geography learning

- outcomes. *Journal of Technology and Science Education*, 9(1), 32–40. <https://doi.org/10.3926/jotse.547>
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Gosachi, I. M. A., & Japa, I. G. N. (2020). Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 152–163. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/25260>
- Harefa, D. (2020). Kooperatif *Make a Match* Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *Peningkatan Hasil Belajar*, 8(1), 1–18. <https://core.ac.uk/download/pdf/327097093.pdf>
- Hasanah, S. H. (2022). *Application of Machine Learning for Heart Disease Classification Using Naive Bayes*. 8(1), 68–77.
- Hutapea, R. H. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dalam Pendidikan Agama Kristen. *SOTIRIA (Jurnal Theologia Dan Pendidikan Agama Kristen)*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.47166/sot.v3i1.16>
- Imaroh, N. A., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis Kesulitan Siswa SD kelas IV dalam Menyelesaikan Soal Operasi Hitung Pecahan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 7(2), 87–96. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i2.3167>
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2021). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Bumi Aksara.
- Masfingatin, T., Murtafiah, W., & Maharani, S. (2020). Exploration of Creative Mathematical Reasoning in Solving Geometric Problems. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 155–168. <https://doi.org/10.22342/jpm.14.2.7654.155-168>
- Muchammad Imron, & Arief Agoestanto. (2023). Pengaruh Adversity Quotient Terhadap Literasi Matematis Siswa: Tinjauan Pustaka Sistematis. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 9(1), 40–61. <https://doi.org/10.33222/jumlahku.v9i1.2799>
- Novianti, N., Maula, L. H., & Amalia, A. R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Takbar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1682–1693. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1407>
- Nurdin, E., Ma'aruf, A., Amir, Z., Risnawati, R., Noviarni, N., & Azmi, M. P. (2019). Pemanfaatan video pembelajaran berbasis Geogebra untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMK. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 87–98. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.18421>
- Safitri, M., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran “KELAS BANGTAR” untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 989–1002. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.580>

- Sarah Amalia Putri, & Khavisa Pranata. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Peserta Didik Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1002–1010. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2762>
- Sugiono, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Matematika Materi Bangun Ruang Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* pada Siswa Kelas VI B SD Negeri 61/X Talang Babat. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 5(1), 110–124. <https://doi.org/10.22437/gentala.v5i1.9427>
- Suharni, S. (2021). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Wide Game pada Peserta Didik Kelas VIID SMP Negeri 13 Tegal. *Jurnal Paedagogy*, 8(1), 87. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i1.3278>
- Trihandayani, Y. E., Ma'ruf, & Anisa. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Materi Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Kelas IV MI Al-Abrar Kota Makassar. *Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2).
- Vidyastuti, A. N., Effendi, M. M., Darmayanti, R., Education, M., & Program, S. (2022). Tik-tok application: Development of mathematics learning media for lines and series materials to increase learning interest of high school studentS. *Jurnal Math Educator Nusantara Wahana*, 8, 91–106.
- Wicaksana, E. (2020). Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Moodle Terhadap Motivasi Dan Minat Bakat Peserta Didik Di Tengah Pandemi Covid -19. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 117–124. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1937>