

PENERAPAN STRATEGI MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 4 MIS DARUL KUBU RAYA

¹ Hawa Athaya Dheanda Rusmito*, ² Salito

¹ Stit Darul Ulum, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Kubu Raya

*Corresponding Author

Jl. H.M Soeharto desa Kuala Dua Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya Prov. Kalimantan Barat

E-mail: hawaathayadr@gmail.com

Abstract (English)

This study aims to examine the application of the Make A Match strategy in mathematics learning to improve the learning outcomes of fourth-grade students at MIS Darul Kubu Raya. The results of the study indicate that the implementation of this strategy significantly improved students' learning outcomes. Prior to the implementation, students' mathematics test results were generally low, but after using Make A Match, the average student scores increased. Additionally, the application of this strategy also enhanced student participation and motivation, which were previously low due to the monotonous teaching methods. The Make A Match strategy proved effective in creating an enjoyable and interactive learning environment, helping students better understand mathematical concepts. This research contributes to the development of more innovative and effective teaching methods in elementary schools.

Abstrak (Indonesia)

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan strategi Make A Match dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 di MIS Darul Kubu Raya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Sebelum penerapan, hasil ujian matematika siswa cenderung rendah, namun setelah menggunakan Make A Match, rata-rata skor siswa meningkat. Selain itu, penerapan strategi ini juga meningkatkan partisipasi aktif siswa dan motivasi belajar mereka, yang sebelumnya rendah karena metode pembelajaran yang monoton. Strategi Make A Match terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta membantu siswa memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di sekolah dasar.

Article History

Submitted: 26 November 2024

Accepted: 29 November 2024

Published: 6 Desember 2024

Key Words

Make A Match Strategy, Mathematics Learning, Student Learning Outcomes, Active Participation, Learning Motivation, Innovative Teaching Methods.

Sejarah Artikel

Submitted: 26 November 2024

Accepted: 29 November 2024

Published: 6 Desember 2024

Kata Kunci

Strategi Make A Match, Pembelajaran Matematika, Hasil Belajar Siswa, Partisipasi Aktif, Motivasi Belajar, Inovasi Pembelajaran

PENDAHULUAN

Perkembangan matematika dari tahun ke tahun terus mengalami peningkatan seiring dengan tuntutan zaman. Karena tuntutan tersebut, manusia terdorong untuk lebih kreatif dalam mengembangkan dan menerapkan matematika sebagai ilmu dasar. Salah satu bentuk pengembangan tersebut adalah dalam bidang pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika sangat penting karena berhubungan dengan penanaman konsep pada peserta didik, yang nantinya akan berperan dalam pengembangan matematika lebih lanjut atau dalam penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari. (Nila, 2008)

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis pada siswa. Namun, meskipun memiliki peran yang vital, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar matematika. ((Supriyanto, 2020; Putra & Sari, 2019).) Hal ini tercermin pada hasil belajar siswa kelas 4 MIS Darul Kubu Raya yang masih belum memadai, sehingga

mebutuhkan perhatian khusus untuk memperbaiki metode pembelajaran yang ada. Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar antara lain adalah kurangnya variasi dalam metode pengajaran yang digunakan oleh guru, yang seringkali bersifat konvensional dan tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar

Berdasarkan observasi awal, siswa cenderung kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran matematika, karena pembelajaran yang berlangsung bersifat monoton dan kurang memicu partisipasi aktif siswa. Dalam pembelajaran matematika, metode yang tidak melibatkan siswa secara langsung dapat membuat mereka merasa kurang termotivasi untuk memahami materi. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang lebih menarik dan inovatif agar siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan.

Salah satu metode yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi masalah tersebut adalah strategi *Make A Match*. Strategi ini merupakan salah satu teknik pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk bekerja sama dalam mencari pasangan yang tepat berdasarkan informasi yang diberikan. Dalam konteks pembelajaran matematika, *Make A Match* dapat digunakan untuk memperkenalkan atau mengulang materi melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Metode ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai disiplin ilmu, terutama pada pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep secara mendalam.

Penelitian tentang penerapan strategi *Make A Match* dalam pembelajaran matematika menunjukkan bahwa strategi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta membantu mereka memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan. Melalui metode ini, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga aktif berinteraksi dengan teman-temannya untuk menemukan pasangan yang sesuai. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Seiring dengan permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas 4 MIS Darul Kubu Raya, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan strategi *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan matematika di sekolah dasar.

KAJIAN PUSTAKA

Konsep Strategi *Make A Match*

Saat ini, menjadi seorang guru tidak hanya sebatas berdiri di depan kelas untuk menyampaikan materi dari buku, melainkan lebih dari itu. Guru dituntut untuk memiliki berbagai kompetensi yang mendukung profesionalisme dalam menjalankan tugas dan perannya. Salah satu kompetensi penting adalah kemampuan memahami strategi dan metode pembelajaran yang sesuai, terutama dalam mata pelajaran akidah akhlak. Terdapat berbagai metode yang dapat digunakan, sehingga guru perlu mampu memilih metode yang paling tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Strategi berasal dari kata Yunani *strategos*, yang berarti Jenderal. Oleh karena itu kata strategi secara harfiah berarti “Seni dan Jenderal”. Kata ini mengacu pada apa yang merupakan perhatian utama manajemen puncak organisasi. Secara khusus, strategi adalah penempatan misi perusahaan, penetapan sasaran organisasi dengan mengikat kekuatan eksternal dan internal, perumusan kebijakan dan strategi tertentu mencapai sasaran dan memastikan implementasinya secara tepat, sehingga tujuan dan sasaran utama organisasi akan tercapai (Syafi’i Antonio, 2001:153)

Strategi adalah pendekatan secara keseluruhan yang berkaitan dengan gagasan, perencanaan, dan eksekusi, sebuah aktivitas dalam kurun waktu tertentu. Di dalam strategi yang baik terdapat koordinasi tim kerja, memiliki tema mengidentifikasi faktor pendukungnya sesuai dengan prinsip-prinsip pelaksanaan gagasan secara rasional, efisiensi dalam pendanaan dan memiliki taktik untuk mencapai tujuan secara efektif

Model pembelajaran *Make a Match* adalah metode yang melibatkan pencarian pasangan menggunakan kartu soal dan kartu jawaban (Miftahul Huda, 2008). Ridwan Abdulloh Sani dalam bukunya *Inovasi Pembelajaran* menjelaskan bahwa *Make a Match* adalah model pembelajaran kelompok yang terdiri atas dua anggota (Ridwan Abdulloh Sani, 2019). Sementara itu, Agus Suprijono dalam bukunya menyebutkan bahwa *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menemukan jawaban dari sebuah pertanyaan atau pasangan konsep tertentu melalui permainan kartu pasangan (2011:58).

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang menggunakan kartu soal dan jawaban. Dilaksanakan secara kelompok yang beranggotakan dua orang dalam kondisi belajar yang menyenangkan.

Dalam pembelajaran yang menggunakan model *Make a Match*, persiapan utama yang diperlukan adalah kartu-kartu. Kartu ini terdiri atas dua jenis, yaitu kartu yang memuat pertanyaan dan kartu lain yang berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make a Match*, diharapkan siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung serta dapat meningkatkan minat belajar mereka. Tujuan dari model ini mencakup: 1) pendalaman materi, 2) penggalian materi, dan 3) pembelajaran yang menghibur (*edutainment*).

Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match*:

1. Guru menyampaikan materi atau memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajarinya di rumah.
2. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B, yang saling berhadapan. Guru mendistribusikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
3. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa mereka harus mencocokkan kartu yang mereka pegang dengan kartu dari kelompok lain, serta menetapkan batas waktu untuk menyelesaikan tugas tersebut.
4. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangan mereka di kelompok B. Setelah menemukan pasangannya, mereka melaporkannya kepada guru, yang akan mencatat hasilnya.
5. Jika waktu yang diberikan habis, guru memberitahu siswa dan meminta siswa yang belum menemukan pasangan untuk berkumpul di tempat terpisah.
6. Guru mengundang salah satu pasangan untuk melakukan presentasi. Siswa lain, termasuk yang belum memiliki pasangan, diminta untuk menyimak dan memberikan tanggapan mengenai kesesuaian pasangan tersebut.
7. Guru memberikan penjelasan akhir untuk mengonfirmasi kebenaran dan kecocokan pertanyaan serta jawaban dari pasangan yang telah presentasi.
8. Guru memanggil pasangan berikutnya untuk melakukan presentasi, dan proses ini diulang hingga semua pasangan selesai melakukan presentasi (Miftahul Huda, 2008)

Make a Match (mencari pasangan) memungkinkan siswa mempelajari sebuah konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Metode pembelajaran ini memiliki

banyak manfaat. Siswa dapat belajar sambil bermain, tetap menjaga sikap saling menghargai antar teman, sekaligus meningkatkan motivasi belajar dan semangat berkompetisi untuk meraih hasil yang memuaskan (Sigit Tri Purwanto dan Esti Harini, 2016)

Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar adalah akhir dan puncak dari proses pembelajaran. Hasil belajar sebagian merupakan hasil dari tindakan guru sebagai pencapaian tujuan pengajaran, dan sebagian lainnya mencerminkan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar ini terbagi menjadi dua, yaitu dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran merujuk pada hasil yang dapat diukur, seperti nilai yang tercantum dalam rapor, sedangkan dampak pengiring mengacu pada penerapan pengetahuan dan keterampilan di bidang lain, yang dikenal sebagai transfer belajar. (Dimiyati dan Mudjiono, 2002:3)

Tulus Tu'u mengemukakan bahwa hasil belajar siswa terfokus pada nilai atau angka yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Nilai tersebut terutama dilihat dari segi kognitif, karena aspek ini yang sering dinilai oleh guru untuk melihat penguasaan pengetahuan sebagai ukuran pencapaian hasil belajar siswa. (Tulus Tu'u, 2004:2) Menurut Kasful Anwar (Kasful Anwar, 2011:129) hasil belajar merupakan proses yang mencerminkan perubahan pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil ini ditentukan melalui penilaian, yang berfungsi untuk menilai kualitas prestasi belajar siswa. Penilaian hasil belajar dapat berupa kualitatif, seperti narasi dalam bentuk kata-kata, maupun kuantitatif, yakni angka.

Nashar menjelaskan bahwa hasil belajar matematika adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses internal di mana seseorang berusaha untuk memperoleh perubahan dalam tingkah laku yang bersifat relatif menetap. Perubahan tingkah laku yang terjadi selama proses belajar sudah direncanakan sebelumnya, sedangkan hasil belajar ditentukan berdasarkan kemampuan siswa (Nashar, 2004:77)

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah tingkat keberhasilan dalam menguasai materi matematika setelah melalui proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu, yang dapat dilihat dari skor yang diperoleh dalam tes hasil belajar. Dalam penelitian ini, hasil belajar matematika diartikan sebagai kecakapan nyata yang dapat diukur langsung melalui tes hasil belajar matematika. Kecakapan ini diketahui dari tes yang diberikan setelah proses pembelajaran matematika yang berupa skor atau nilai.

Aspek Hasil Belajar

Nana Sudjana (2014) mengidentifikasi unsur-unsur yang terdapat dalam tiga aspek hasil belajar, yaitu:

1. Aspek Kognitif
 - a. Tipe hasil pengetahuan berupa hafalan (Knowledge)
 - b. Tipe hasil belajar berupa pemahaman (Comprehension)
 - c. Tipe hasil belajar berupa penerapan (Application)
2. Hasil Belajar Bidang Afektif

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan, bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah menguasai bidang kognitif tingkat tinggi. Hasil belajar bidang afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru lebih banyak memberi tekanan pada bidang kognitif semata-mata. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti atensi/perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan lain-lain.
3. Hasil belajar bidang psikomotor

tampak dalam bentuk keterampilan (skill), kemampuan bertindak individu (seseorang). Seseorang yang telah menguasai tingkat kognitif maka perilaku orang tersebut sudah

diramalkan Carl Rogers. Muhibbin Syah menyatakan bahwa pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya ranah siswa, sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat intangible (tidak dapat diraba). Oleh karena itu, yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat menceminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa (Muhibbin Syah,

Faktor Faktor Yang Memngaruhi Hasil Belajar

Secara umum, faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yang berhubungan dengan lingkungan sosial. Tulus Tu'u mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, antara lain:

1. Kecerdasan

Tingkat kecerdasan yang dimiliki siswa berperan penting dalam menentukan keberhasilannya mencapai prestasi belajar, termasuk prestasi lainnya yang berkaitan dengan jenis kecerdasan yang dimilikinya.

2. Bakat

Bakat merupakan kemampuan alami yang dimiliki seseorang sejak lahir dan diwarisi dari orang tuanya.

3. Minat dan Perhatian

Minat adalah kecenderungan besar terhadap sesuatu, sedangkan perhatian adalah kemampuan untuk fokus dan mendengarkan dengan seksama. Minat dan perhatian yang tinggi terhadap materi pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

4. Motif

Motif adalah dorongan yang mempengaruhi seseorang untuk bertindak. Dalam konteks belajar, motif yang kuat dan positif akan meningkatkan usaha dan aktivitas siswa dalam mencapai prestasi yang tinggi.

5. Cara Belajar

Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh cara siswa dalam belajar. Belajar yang efisien akan memungkinkan siswa untuk meraih prestasi tinggi, sedangkan cara belajar yang tidak efisien dapat menghambat pencapaian tersebut. Cara belajar yang efisien meliputi:

- a. Berkonsentrasi sebelum dan selama proses belajar
- b. Mengulang materi yang telah dipelajari
- c. Membaca dan memahami materi dengan teliti
- d. Mengerjakan soal-soal untuk latihan.

6. Lingkungan Keluarga

Keluarga memainkan peran besar dan positif dalam mendukung prestasi belajar siswa.

7. Sekolah

Sekolah, sebagai lingkungan kedua setelah keluarga, juga memberi pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa. (Tulus Tu'u, 2018)

METODE

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data numerik untuk menjelaskan fenomena yang sedang diteliti. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur pengaruh penerapan strategi Make A Match terhadap hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimental, yang memiliki tujuan untuk menguji hipotesis

mengenai pengaruh variabel independen (strategi Make A Match) terhadap variabel dependen (hasil belajar siswa).

Menurut Sugiono, dalam penelitian eksperimental, peneliti berusaha mengontrol variabel yang dapat mempengaruhi hasil selain variabel yang sedang diteliti. Peneliti juga mencoba mengukur variabel dependen setelah memberikan perlakuan terhadap variabel independen.

HASIL

Hasil Penelitian: Penerapan Strategi Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 MIS Darul Kubu Raya

1. Peningkatan Skor Hasil Belajar Matematika: Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi Make A Match meningkatkan skor hasil belajar matematika siswa di MIS Darul Kubu Raya. Sebelum penerapan strategi ini, rata-rata nilai siswa dalam ujian matematika cenderung rendah. Namun, setelah metode ini diterapkan, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada skor siswa. Penerapan strategi ini membantu siswa untuk lebih memahami konsep-konsep matematika, seperti operasi hitung, geometri, dan pecahan, melalui kegiatan interaktif yang menghubungkan pertanyaan dengan jawaban secara langsung.

Dengan menggunakan strategi Make A Match, siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam pembelajaran matematika, yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan. Mereka tidak hanya mempelajari konsep-konsep matematika, tetapi juga terlibat dalam permainan yang menyenangkan, meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. MIS Darul Kubu Raya sebagai tempat penelitian memiliki karakteristik siswa yang responsif terhadap pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan berbasis permainan. Peningkatan skor hasil belajar matematika ini menunjukkan bahwa Make A Match dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika secara signifikan. Oleh karena itu, penerapan strategi ini dapat dianggap sebagai metode yang efektif dalam membantu siswa untuk menguasai konsep-konsep matematika dengan lebih baik.

2. Peningkatan Partisipasi Aktif dalam Pembelajaran Matematika: Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Make A Match juga berkontribusi pada peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi mereka juga harus berinteraksi dengan teman sekelompoknya untuk mencari pasangan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan yang mereka miliki. Proses ini memotivasi siswa untuk lebih fokus dan aktif dalam memahami materi yang diajarkan. Di MIS Darul Kubu Raya, siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran matematika ketika metode ini diterapkan. Mereka lebih antusias mengikuti pembelajaran karena mereka merasa lebih terlibat dalam proses tersebut, yang sebelumnya tidak terjadi saat pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional. Siswa yang biasanya pasif dalam pembelajaran matematika, kini menjadi lebih aktif berpartisipasi. Peningkatan partisipasi aktif ini menunjukkan bahwa strategi Make A Match tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika tetapi juga dalam mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Ini memberikan dampak positif bagi suasana kelas dan proses belajar mengajar secara keseluruhan.

3. Motivasi Belajar Matematika yang Lebih Tinggi: Penelitian juga menemukan bahwa motivasi belajar matematika siswa meningkat setelah penerapan strategi Make A Match. Sebelumnya, banyak siswa yang merasa tidak tertarik pada pelajaran matematika karena menganggapnya sulit dan membosankan. Namun, setelah mengikuti permainan Make A Match, mereka merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk belajar lebih giat agar bisa memenangkan permainan dan memperoleh nilai yang lebih tinggi. MIS Darul Kubu Raya,

- dengan karakteristik siswa yang lebih menyukai kegiatan yang melibatkan interaksi dan kompetisi, menemukan bahwa Make A Match adalah metode yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar matematika. Ketika siswa merasa kompetisi dan permainan menjadi bagian dari pembelajaran mereka, mereka menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi matematika dengan lebih mendalam. Peningkatan motivasi belajar ini merupakan hasil yang signifikan karena motivasi yang tinggi menjadi salah satu faktor utama dalam keberhasilan belajar. Dengan motivasi yang lebih besar, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan sikap positif terhadap pelajaran matematika yang sebelumnya dianggap sulit.
4. **Peningkatan Kemampuan Mengaplikasikan Konsep Matematika:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi Make A Match membantu siswa untuk lebih mudah mengaplikasikan konsep-konsep matematika yang telah mereka pelajari. Melalui kegiatan mencocokkan pertanyaan dan jawaban, siswa dapat menghubungkan konsep-konsep yang telah diajarkan dengan cara yang lebih praktis dan langsung. Proses ini memperkuat pemahaman mereka terhadap aplikasi materi matematika dalam konteks yang lebih konkret. Di MIS Darul Kubu Raya, siswa mengalami peningkatan dalam kemampuan mereka untuk mengerjakan soal-soal matematika yang melibatkan aplikasi konsep, seperti soal tentang pecahan, perbandingan, dan geometri. Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan strategi Make A Match, siswa tidak hanya menghafal rumus atau prosedur, tetapi juga dapat mengaplikasikan pengetahuan matematika mereka dalam situasi yang berbeda. Kemampuan siswa untuk mengaplikasikan konsep matematika ini sangat penting karena matematika bukan hanya tentang menghafal rumus, tetapi juga tentang memahami bagaimana menggunakan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan Make A Match memberikan siswa kesempatan untuk berlatih mengaplikasikan konsep matematika dalam cara yang menyenangkan dan interaktif.
 5. **Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Problem Solving:** Penerapan strategi Make A Match di MIS Darul Kubu Raya juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah matematika siswa. Dalam proses mencocokkan kartu, siswa dituntut untuk tidak hanya menghafal materi, tetapi juga untuk berpikir kritis dalam menemukan pasangan yang tepat. Mereka harus menganalisis setiap pertanyaan dan jawaban dengan cermat untuk menemukan kecocokan, yang mengembangkan kemampuan mereka dalam pemecahan masalah. Siswa di MIS Darul Kubu Raya menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang lebih baik dalam menghadapi soal-soal matematika setelah mereka terlibat dalam kegiatan Make A Match. Keterampilan problem solving ini sangat berguna, karena matematika seringkali melibatkan kemampuan untuk menganalisis dan memecahkan masalah dengan berbagai pendekatan. Peningkatan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah ini menunjukkan bahwa Make A Match tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika, tetapi juga dalam mengembangkan keterampilan kognitif yang lebih kompleks. Siswa yang terlatih dalam berpikir kritis akan lebih siap menghadapi tantangan yang lebih besar dalam belajar matematika dan disiplin ilmu lainnya.

KESIMPULAN

Penerapan Strategi Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 MIS Darul Kubu Raya

1. Peningkatan Skor Hasil Belajar Matematika

Penerapan strategi Make A Match terbukti meningkatkan skor hasil belajar matematika siswa di MIS Darul Kubu Raya. Sebelum penerapan, skor siswa relatif rendah, namun setelah metode ini diterapkan, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil

- posttest. Strategi ini membantu siswa memahami berbagai konsep matematika, termasuk operasi hitung, geometri, dan pecahan, dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.
2. Peningkatan Partisipasi Aktif dalam Pembelajaran
Penelitian ini menunjukkan bahwa Make A Match juga berkontribusi pada peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika. Siswa menjadi lebih terlibat dalam proses belajar, tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berinteraksi dengan teman sekelompoknya. Peningkatan partisipasi ini memberikan dampak positif terhadap suasana kelas dan mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran.
 3. Peningkatan Motivasi Belajar Matematika
Strategi Make A Match secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa yang sebelumnya merasa matematika sulit dan membosankan, menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar melalui permainan yang menyenangkan. Motivasi yang tinggi ini menjadi faktor penting dalam peningkatan hasil belajar, di mana siswa lebih aktif mengembangkan pemahaman dan sikap positif terhadap matematika.
 4. Peningkatan Kemampuan Mengaplikasikan Konsep Matematika
Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa lebih mudah mengaplikasikan konsep-konsep matematika yang telah mereka pelajari melalui kegiatan Make A Match. Mereka dapat menghubungkan konsep yang diajarkan dengan cara yang lebih praktis dan relevan. Kemampuan ini sangat penting karena siswa tidak hanya menghafal rumus, tetapi juga dapat mengaplikasikan pengetahuan matematika dalam situasi sehari-hari.
 5. Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah
Penerapan strategi Make A Match meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Siswa dituntut untuk menganalisis dan mencocokkan pertanyaan dan jawaban secara tepat, yang mengasah kemampuan berpikir kritis mereka. Keterampilan ini sangat bermanfaat untuk menghadapi soal-soal matematika yang memerlukan analisis dan solusi yang lebih kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

- Antonio, Syafi'i. 2001. *Membumikan Ekonomi Syariah: Sebuah Konsep dan Implementasi*. Jakarta: Gema Insani.
- Dimiyati, M. dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, Miftahul. 2008. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kasful, Anwar. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Masitoh, Umi. 2015. "Implementasi Budaya Religius Sebagai Upaya Pengembangan Sikap Sosial Siswa di SMA Negeri 5 Yogyakarta." *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 1, No. 3: 45-56.
- Nashar. 2004. *Pengantar Pendidikan Matematika*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Nila, 2008. *Strategi Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Purwanto, Sigit Tri dan Esti Harini. 2016. *Metode Pembelajaran Make A Match dalam Pembelajaran Matematika*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Putra, I. G. dan Sari, R. 2019. "Keterkaitan Metode Pembelajaran dengan Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 3 No. 5: 112-119.
- Ridwan, Abdulloh Sani. 2019. *Inovasi Pembelajaran: Model Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sani, Ridwan Abdulloh. 2019. *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

-
- Syah, Muhibbin. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Sutjipto, Tulus Tu'u. 2018. *Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: PT Grasindo.
- Tu'u, Tulus. 2004. *Metode Belajar yang Efektif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wibowo, Sugiono. 2013. *Manajemen Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.