

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A
MATCH BERBANTUAN APLIKASI CANVA TERHADAP KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS PESERTA DIDIK KELAS II**

Nabila Qinthara

205060045

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe make a match* berbantuan aplikasi *canva* dan proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran biasa di kelas II SD selain itu untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan, peningkatan serta pengaruh penggunaan model kooperatif *tipe make a match* berbantuan aplikasi *canva* terhadap kelampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas II SDN Rahayu 01. Penelitian ini menggunakan *quasi eksperimen tipe nonequivalent control group design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah seluruh peserta didik kelas II SDN Rahayu 01 sebanyak 56 peserta didik. Sampel dari penelitian ini yaitu dua kelompok, kelas II B kelas eksperimen dan kelas II A kelompok kelas kontrol. Pada kelas eksperimen perlakuan yang diberikan yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe make a match* (kartu berpasangan) serta proses pembelajaran dengan model kooperatif *tipe make a match* berjalan dengan baik tidak ada kendala yang membuat proses pembelajaran menjadi terhambat. Pada pembelajaran menggunakan model kooperatif *tipe make a match* memiliki perbedaan yang signifikan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas II. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata nilai *pretest* pada kedua kelas tersebut. Serta dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif *tipe make a match* adanya peningkatan yang tinggi dibandingkan menggunakan model pembelajaran konvensional. Dan model pembelajaran kooperatif *tipe make a match* ini memiliki pengaruh yang besar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas II SDN Rahayu 01.

Kata Kunci: kooperatif *tipe make a match*, *canva*, pemecahan masalah matematis

**THE INFLUENCE OF THE MAKE A MATCH TYPE COOPERATIVE
LEARNING MODEL ASSISTED WITH THE CANVA APPLICATION ON
THE MATHEMATICAL PROBLEM SOLVING ABILITY OF CLASS II
STUDENTS**

Nabila Qinthara

205060045

ABSTRACT

This research aims to find out how the process of implementing learning using the make a match type cooperative learning model is assisted by the Canva application and the process of implementing learning using the ordinary learning model in class II elementary school. Apart from that, to find out whether there are differences, improvements and effects of using the make type cooperative model. a match assisted by the Canva application on the mathematical problem solving abilities of class II students at SDN Rahayu 01. This research used a quasi-experimental type of nonequivalent control group design. The population used in this research was all 56 class II students at SDN Rahayu 01. The samples from this research were two groups, class II B with 28 students being the experimental class group and class II A with 28 students being the control class group. In the experimental class, the treatment given was using the make a match type cooperative learning model (paired cards) and the learning process using the make a match type cooperative learning model went well, there were no obstacles that hampered the learning process. Learning using the make a match type cooperative model has significant differences from classes that use conventional learning models in class II. This can be seen from the results of the average pretest scores in the two classes. And by using the make a match type cooperative learning model, there is a high level of engagement compared to using the conventional learning model. And the Make a Match type cooperative learning model assisted by the Canva application on class II mathematical problem solving abilities has a big influence on the mathematical problem solving abilities of class II students at SDN Rahayu 01

Keyword: *cooperative type make a match, Canva, mathematical problem solving*

**PANGARUH MODÉL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JENIS MAKE A
MATCH DIBANTUAN KU APLIKASI CANVA KANA KAMAMPUH
NGARÉNGSÉKEUN MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS II.**

Nabila Qinthara

205060045

ABSTRAK

Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun mikanyaho kumaha prosés ngalaksanakeun pangajaran ngagunakeun modél pangajaran kooperatif tipe make a match dibantu ku aplikasi Canva jeung prosés ngalaksanakeun pangajaran ngagunakeun modél pangajaran biasa di kelas II SD Naha aya bédana, perbaikan jeung pangaruh ngagunakeun modél kooperatif tipe make a match dibantu ku aplikasi Canva kana kamampuh ngaréngsékeun masalah matematik siswa kelas II SDN Rahayu 01. Ieu panalungtikan ngagunakeun modél quasi-experimental control nonequivalent. rarancang grup. Populasi anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta 56 siswa kelas II SDN Rahayu 01. Sampel tina ieu panalungtikan aya dua kelompok, nyaéta kelas II B kelas ékspérimén 28 siswa jeung kelas II A kelas kontrol 28 siswa. Dina kelas ékspérimén, perlakuan anu digunakeun nya éta ngagunakeun modél pangajaran kooperatif tipe make a match (kartu berpasangan) jeung prosés pangajaran ngagunakeun modél pangajaran kooperatif tipe make a match lumangsung kalawan hadé, teu aya kendala anu ngahambat prosés pangajaran. Pangajaran ngagunakeun modél kooperatif tipe make a match miboga béda anu signifikan jeung kelas anu ngagunakeun modél pangajaran konvensional di kelas II. Ieu hal katitén tina hasil rata-rata peunteun pretés di dua kelas. Jeung ku ngagunakeun modél pangajaran kooperatif tipe make a match, aya tingkat keterlibatan anu luhur dibandingkeun jeung modél pangajaran konvensional. Jeung modél pangajaran kooperatif tipe Make a Match dibantuan ku aplikasi Canva dina kamampuh ngaréngsékeun masalah matématika kelas II gedé pangaruhna kana kamampuh ngaréngsékeun masalah matématika siswa kelas II SDN Rahayu 01.

Kecap Pamageuh: kooperatif jenis make a match canva, ngarengsekeun masalah matematik