

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK
SEKOLAH DASAR**

Oleh

VERA YUNIA

NPM 225060096

ABSTRAK

Hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang aktif, kooperatif, dan memberikan pengalaman konkret. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, membandingkan peningkatan hasil belajar matematika antara peserta didik yang memperoleh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* dengan peserta didik yang memperoleh model *Direct Instruction*, serta mengetahui besar pengaruh model pembelajaran tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian berjumlah 56 peserta didik kelas IV SDN 128 Haurpancuh Kota Bandung, terdiri atas 28 peserta didik kelas IV-D sebagai kelas eksperimen dan 28 peserta didik kelas IV-C sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes *pretest* dan *posttest* serta lembar observasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, *N-Gain*, uji normalitas, uji homogenitas, uji *Independent Samples t-Test* satu sisi, dan *effect size*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata observasi sebesar 81,25% dengan kategori sangat baik. Rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,4270 atau 42,70% dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,1222 atau 12,22% dengan kategori rendah. Hasil uji *Independent Samples t-Test* satu sisi menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga peningkatan hasil belajar matematika kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Nilai *effect size* r sebesar 0,8490 berada pada kategori pengaruh besar. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* memberikan pengaruh besar terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar.

Kata kunci: *Make A Match*, Media *Puzzle*, Hasil Belajar Matematika, Peserta Didik Sekolah Dasar.

**THE EFFECT OF THE MAKE A MATCH COOPERATIVE LEARNING
MODEL ASSISTED BY PUZZLE MEDIA ON THE IMPROVEMENT OF
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' MATHEMATICS LEARNING
OUTCOMES**

By:

VERA YUNIA

NPM 225060096

ABSTRACT

Elementary school students' mathematics learning outcomes still need to be improved through active, cooperative, and concrete learning experiences. This study aimed to describe the learning process, compare the improvement in mathematics learning outcomes between students taught using the Make A Match cooperative learning model assisted by Puzzle media and students taught using the Direct Instruction model, and determine the magnitude of the model's effect. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Nonequivalent Control Group Design. The participants were 56 fourth-grade students of SDN 128 Haurpancu, Bandung City, comprising 28 students in Class IV-D as the experimental group and 28 students in Class IV-C as the control group. Data were collected through pretests, posttests, and observation sheets, then analyzed using descriptive statistics, N-Gain, normality testing, homogeneity testing, a one-tailed Independent Samples t-Test, and effect size. The findings showed that the learning process in the experimental group attained an average observation score of 81.25%, categorized as very good. The experimental group obtained an average N-Gain of 0.4270 or 42.70%, categorized as moderate, whereas the control group obtained 0.1222 or 12.22%, categorized as low. The one-tailed Independent Samples t-Test produced a significance value of $.000 < .05$, indicating that the improvement in mathematics learning outcomes in the experimental group was higher than that of the control group. The effect size value of $r = 0.8490$ was categorized as large. Therefore, the Make A Match cooperative learning model assisted by Puzzle media had a large effect on improving elementary school students' mathematics learning outcomes.

Keywords: *Make A Match, Puzzle Media, Mathematics Learning Outcomes, Elementary School Students.*

**PANGARUH MODÉL PANGAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*
DIBANTU KU MÉDIA *PUZZLE* KANA PANINGKATAN HASIL DIAJAR
MATÉMATIKA MURID SAKOLA DASAR**

Oleh:

VERA YUNIA

NPM 225060096

ABSTRAK

Hasil diajar matematika murid sakola dasar masih perlu dironjatkeun ngaliwatan pangajaran anu akitip, kooperatif, jeung méré pangalaman konkret. Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun ngagambarkeun prosés pangajaran, ngabandingkeun paningkatan hasil diajar matematika antara murid anu meunang modél pangajaran kooperatif tipe *Make A Match* dibantu ku média *Puzzle* jeung murid anu meunang modél *Direct Instruction*, sarta mikanyaho gedéna pangaruh modél pangajaran éta. Panalungtikan ngagunakeun pamarekan kuantitatif kalayan métode kuasi ékspérimén jeung desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek panalungtikan jumlahna 56 murid kelas IV SDN 128 Haurpancuh Kota Bandung, nyaéta 28 murid kelas IV-D salaku kelas ékspérimén jeung 28 murid kelas IV-C salaku kelas kontrol. Data dikumpulkeun ngaliwatan tés *pretest* jeung *posttest* sarta lambar observasi, tuluy dianalisis ku statistik déskriptif, *N-Gain*, uji normalitas, uji homogénitas, uji *Independent Samples t-Test* hiji sisi, jeung *effect size*. Hasil panalungtikan nétélakeun yén prosés pangajaran di kelas ékspérimén ngahontal rata-rata observasi 81,25% dina kategori kacida hadéna. Rata-rata *N-Gain* kelas ékspérimén nyaéta 0,4270 atawa 42,70% dina kategori sedeng, ari kelas kontrol 0,1222 atawa 12,22% dina kategori handap. Hasil uji *Independent Samples t-Test* hiji sisi némbongkeun nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, ku kituna paningkatan hasil diajar matematika kelas ékspérimén leuwih luhur batan kelas kontrol. Nilai *effect size* r nyaéta 0,8490 kaasup kategori pangaruh badag. Ku kituna, modél pangajaran kooperatif tipe *Make A Match* dibantu ku média *Puzzle* méré pangaruh badag kana paningkatan hasil diajar matematika murid sakola dasar.

Kecap Konci: *Make A Match*, Média *Puzzle*, Hasil Diajar Matematika, Murid Sakola Dasar.