



PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV SD

Mala Sari^{1*}, Sukriadi Hasibuan², Ayu Ningsih Almirus³

^{1*,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharmas Indonesia

*Email: malasary306@gmail.com, sukriadihasibuan22@gmail.com, ayu_almirus@undhari.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5252>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV SDN 01 Tiumang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 22 orang. Instrumen yang digunakan berupa angket minat belajar sebanyak 14 pernyataan yang telah divalidasi. Data dikumpulkan melalui *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan pembelajaran menggunakan model *Make a Match* selama tiga kali pertemuan pada materi pola gambar dan pola bilangan. Analisis data menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji hipotesis *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi *pretest* 0,164 dan *posttest* 0,433. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Selain itu, rata-rata minat belajar siswa meningkat dari 39,18 menjadi 45,54. Dengan demikian, model pembelajaran *Make a Match* berpengaruh positif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV SDN 01 Tiumang.

Kata Kunci: *Make a Match*, Minat Belajar, Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah peserta didik. Matematika tidak hanya berkaitan dengan kemampuan melakukan perhitungan, tetapi juga melibatkan kemampuan mengidentifikasi hubungan, menemukan pola, menggunakan penalaran, serta mengambil keputusan berdasarkan informasi yang tersedia. Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu diarahkan tidak hanya pada pencapaian hasil belajar kognitif, tetapi juga pada terbentuknya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengalaman belajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi, mencoba, berdiskusi, dan menemukan konsep secara aktif menjadi bagian penting dalam menciptakan pembelajaran matematika yang bermakna (Alifah & Sukiyanto, 2026; Saputri et al., 2026).

Salah satu persoalan yang masih mendapat perhatian dalam pembelajaran matematika sekolah dasar adalah keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang terlalu berorientasi pada penyampaian informasi dapat menyebabkan peserta didik memiliki kesempatan yang terbatas untuk berpartisipasi secara aktif. Kondisi tersebut menjadi penting diperhatikan karena keterlibatan peserta didik berkaitan dengan perhatian, ketertarikan, dan kesediaan untuk mengikuti aktivitas pembelajaran. Penelitian mutakhir menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dan melakukan aktivitas secara langsung dapat menciptakan pembelajaran matematika yang lebih aktif. Saputri dan Utomo (2024), misalnya, menemukan bahwa penerapan metode *Make a Match* pada pembelajaran matematika sekolah dasar meningkatkan keaktifan belajar siswa dari 49,93% pada tahap pra-siklus menjadi 69,33% pada siklus I dan 86,66% pada siklus II. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa aktivitas pembelajaran yang melibatkan interaksi dan pencarian pasangan dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika (Saputri & Utomo, 2024).



Keterlibatan tersebut memiliki hubungan yang erat dengan minat belajar. Minat belajar dapat dipahami sebagai kecenderungan peserta didik untuk memberikan perhatian, menunjukkan ketertarikan, dan terlibat secara aktif dalam suatu aktivitas pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika, minat menjadi aspek penting karena ketertarikan peserta didik terhadap materi dan aktivitas belajar dapat mendorong mereka untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih sungguh-sungguh, berpartisipasi dalam kegiatan kelas, serta mempertahankan usaha ketika menghadapi tugas yang membutuhkan pemahaman dan penalaran. Penelitian pada peserta didik sekolah dasar menunjukkan bahwa minat belajar merupakan aspek yang berkaitan dengan pengalaman peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika, termasuk perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran (Elinda et al., 2023; Sarifah et al., 2023). Dengan demikian, minat belajar tidak hanya berkaitan dengan perasaan senang terhadap suatu mata pelajaran, tetapi juga tercermin dalam perhatian dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Perspektif tersebut menunjukkan bahwa pengembangan minat perlu menjadi salah satu pertimbangan dalam pemilihan model pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Upaya meningkatkan minat belajar dapat dilakukan melalui pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung, interaksi sosial, dan aktivitas yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk bekerja sama, bertukar informasi, saling membantu, dan bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran. Karakteristik tersebut dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran yang hanya menempatkan peserta didik sebagai penerima informasi. Dalam pembelajaran matematika, aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif juga dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar. Efektivitas pembelajaran yang memberikan pengalaman aktif dan interaktif dalam meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap matematika telah dilaporkan dalam beberapa penelitian pada jenjang sekolah dasar (Sarifah et al., 2023; Saputri & Utomo, 2024).

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang memiliki karakteristik interaktif tersebut adalah *Make a Match*. Model *Make a Match* menggunakan kartu yang berisi pertanyaan, jawaban, atau informasi yang saling berpasangan. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mencari pasangan kartu yang sesuai melalui aktivitas bergerak, membaca informasi, berkomunikasi, dan melakukan pencocokan. Mekanisme tersebut membuat peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan tidak hanya menerima penjelasan dari guru. Penelitian Saputri dan Utomo (2024) menunjukkan bahwa penggunaan kartu berpasangan yang berisi pertanyaan dan jawaban dalam model *Make a Match* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Dengan demikian, karakteristik *Make a Match* yang menggabungkan aktivitas pencarian pasangan, interaksi, dan unsur permainan memiliki relevansi untuk menciptakan pembelajaran matematika yang lebih dinamis dan partisipatif (Saputri & Utomo, 2024).

Bukti empiris mengenai penggunaan *Make a Match* dalam pembelajaran matematika sekolah dasar terus berkembang dalam beberapa tahun terakhir. Kencono dan Harjono (2023) menemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Dalam penelitian tersebut, persentase siswa dengan kategori minat belajar tinggi meningkat dari 17% pada prasiklus menjadi 48% pada siklus I dan 57% pada siklus II, sedangkan kategori sangat tinggi yang semula 0% meningkat menjadi 22% pada siklus II. Temuan tersebut memberikan bukti bahwa aktivitas pembelajaran melalui *Make a Match* tidak hanya berpotensi memberikan dampak pada aspek kognitif, tetapi juga dapat berkaitan dengan perkembangan minat belajar siswa (Kencono & Harjono, 2023).

Temuan mengenai manfaat *Make a Match* juga terlihat pada aspek keterlibatan dan hasil belajar. Saputri dan Utomo (2024) melaporkan peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika setelah penerapan *Make a Match*, yang menunjukkan bahwa karakteristik aktivitas mencari dan mencocokkan pasangan dapat mendorong partisipasi siswa selama pembelajaran. Sementara itu, Agi et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan *Make a Match* dapat digunakan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar dan memberikan peningkatan terhadap hasil belajar



siswa. Penelitian Maulida et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV sekolah dasar. Temuan tersebut relevan karena menunjukkan bahwa model yang sama telah digunakan pada jenjang kelas yang sejalan dengan penelitian ini (Agi et al., 2025; Maulida et al., 2025).

Penelitian yang lebih spesifik mengenai minat belajar juga menunjukkan relevansi *Make a Match* pada pembelajaran matematika kelas IV. Yanti et al. (2025) meneliti pengaruh metode *Make a Match* berbantuan media video terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika di SDN 04 Tarandam Kota Padang. Penelitian tersebut menggunakan *Posttest-Only Control Design* dan secara khusus menempatkan minat belajar sebagai variabel yang dikaji. Temuan tersebut memperkuat bahwa *Make a Match* memiliki relevansi untuk digunakan dalam penelitian mengenai aspek afektif pembelajaran matematika, khususnya minat belajar siswa kelas IV (Yanti et al., 2025).

Meskipun penelitian mengenai *Make a Match* telah menunjukkan hasil yang positif, masih terdapat ruang untuk memperluas bukti empiris mengenai penerapannya pada aspek minat belajar matematika. Penelitian terdahulu menunjukkan variasi fokus, mulai dari minat dan hasil belajar, keaktifan, hingga hasil belajar kognitif. Kencono dan Harjono (2023) berfokus pada peningkatan minat dan hasil belajar melalui penelitian tindakan kelas, sedangkan Saputri dan Utomo (2024) menitikberatkan pada keaktifan belajar. Penelitian lain pada tahun 2025 lebih banyak mengkaji hasil belajar matematika, termasuk pada peserta didik kelas IV. Sementara itu, penelitian Yanti et al. (2025) memang telah mengkaji minat belajar matematika kelas IV, tetapi menggunakan *Make a Match* yang dipadukan dengan media video dan konteks penelitian yang berbeda. Variasi tersebut menunjukkan bahwa bukti empiris mengenai penerapan *Make a Match* pada minat belajar matematika masih dapat diperluas melalui konteks materi dan karakteristik pembelajaran yang berbeda (Kencono & Harjono, 2023; Saputri & Utomo, 2024; Agi et al., 2025; Maulida et al., 2025; Yanti et al., 2025).

Perbedaan fokus, karakteristik subjek, materi pembelajaran, media pendukung, dan rancangan penelitian tersebut menunjukkan bahwa efektivitas *Make a Match* terhadap minat belajar matematika masih relevan untuk dikaji pada konteks pembelajaran yang berbeda. Penelitian ini secara khusus diarahkan pada peserta didik kelas IV sekolah dasar dengan materi pola gambar dan pola bilangan. Materi tersebut memiliki karakteristik yang membutuhkan kemampuan mengamati, membandingkan, menemukan hubungan, serta menentukan keteraturan suatu pola. Karakteristik tersebut memiliki kesesuaian dengan aktivitas *Make a Match* karena peserta didik dapat diarahkan untuk mencocokkan informasi, pola, atau jawaban yang memiliki hubungan tertentu melalui interaksi dengan teman sebayanya.

Penelitian ini juga menempatkan minat belajar sebagai variabel utama, bukan sekadar sebagai dampak tambahan dari peningkatan hasil belajar. Fokus tersebut penting karena penelitian pada pembelajaran matematika sekolah dasar menunjukkan bahwa minat berkaitan dengan bagaimana peserta didik memberikan perhatian, menunjukkan ketertarikan, dan terlibat dalam aktivitas pembelajaran matematika (Elinda et al., 2023; Hutagalung & Nur, 2026). Dengan memberikan aktivitas yang bersifat interaktif dan kolaboratif melalui *Make a Match*, peserta didik memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung, berkomunikasi dengan teman, menemukan pasangan kartu, serta memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dari pola pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru.

Berdasarkan kajian tersebut, posisi penelitian ini bukan untuk menyatakan bahwa *Make a Match* belum pernah digunakan dalam meningkatkan minat belajar matematika, melainkan untuk memperluas bukti empiris mengenai efektivitas model tersebut pada konteks peserta didik kelas IV, materi pola gambar dan pola bilangan, serta pengukuran minat belajar sebagai variabel utama. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pembelajaran kooperatif dalam pendidikan dasar sekaligus memperkaya bukti mengenai penggunaan aktivitas pembelajaran yang interaktif untuk mendukung aspek afektif dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 01 Tiumang. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap kajian



pembelajaran kooperatif dan minat belajar matematika serta memberikan implikasi praktis bagi guru sekolah dasar dalam memilih model pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*pre-experimental design*). Desain yang diterapkan adalah *One-Group Pretest–Posttest Design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengetahui perubahan yang terjadi akibat intervensi yang diberikan. Menurut Creswell dan Creswell (2018), desain ini efektif digunakan untuk mengidentifikasi pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel yang diteliti melalui perbandingan hasil sebelum dan sesudah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SDN 01 Tiumang. Sampel penelitian terdiri atas 22 peserta didik kelas IV yang dipilih menggunakan teknik *total sampling*, karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar matematika peserta didik. Perlakuan diberikan selama tiga kali pertemuan pada materi pola gambar dan pola bilangan melalui aktivitas belajar yang menekankan kerja sama, interaksi, dan pencarian pasangan kartu soal serta kartu jawaban.

Data dikumpulkan menggunakan angket minat belajar matematika yang telah divalidasi oleh tiga ahli sebelum digunakan dalam penelitian. Instrumen disusun berdasarkan indikator minat belajar yang dikemukakan oleh Slameto (2015), meliputi perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Angket terdiri atas 14 butir pernyataan yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest*.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro–Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 responden (Ghasemi & Zahediasl, 2012). Selanjutnya, hipotesis penelitian diuji menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Kriteria pengujian ditetapkan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), di mana hipotesis alternatif diterima apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Penelitian ini melibatkan 22 peserta didik kelas IV SDN 01 Tiumang sebagai subjek penelitian. Pengukuran minat belajar matematika dilakukan dua kali, yaitu sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* (*pretest*) dan setelah perlakuan diberikan (*posttest*). Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran umum mengenai perubahan minat belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan skor minat belajar matematika setelah penerapan model *Make a Match*. Sebelum perlakuan, rata-rata skor minat belajar peserta didik sebesar 39,18 dengan skor minimum 33 dan skor maksimum 51. Setelah perlakuan diberikan, rata-rata skor meningkat menjadi 45,54 dengan skor minimum 39 dan skor maksimum 54. Selain itu, standar deviasi mengalami penurunan dari 4,54 menjadi 3,82 yang menunjukkan bahwa variasi skor minat belajar peserta didik setelah perlakuan cenderung lebih homogen dibandingkan sebelum perlakuan diberikan.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Minat Belajar Matematika

Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah Peserta Didik	22	22
Total Skor	862	1.002
Mean	39,18	45,54
Minimum	33	39



Maksimum	51	54
Standar Deviasi	4,54	3,82

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* diikuti oleh peningkatan skor rata-rata minat belajar matematika sebesar 6,36 poin. Peningkatan tersebut mengindikasikan adanya perubahan positif pada aspek afektif peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang menekankan aktivitas kolaboratif dan interaksi antarpeserta didik. Temuan ini memberikan gambaran awal bahwa model *Make a Match* berpotensi mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitasnya untuk memastikan bahwa distribusi data memenuhi asumsi yang diperlukan dalam analisis parametrik. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 peserta didik. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Minat Belajar Matematika

Variabel	Statistik Shapiro-Wilk	Sig.
Pretest	0,936	0,164
Posttest	0,957	0,433

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikansi data *pretest* sebesar 0,164 dan nilai signifikansi data *posttest* sebesar 0,433. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data minat belajar matematika sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik, yaitu *paired sample t-test*.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar matematika peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Analisis dilakukan menggunakan *paired sample t-test* karena data berasal dari kelompok yang sama dan telah memenuhi asumsi normalitas.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Variabel	Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest – Posttest	-6,364	-6,315	21	0

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000, yang lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor minat belajar matematika sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Selisih rata-rata sebesar 6,364 poin menunjukkan bahwa minat belajar matematika peserta didik mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model tersebut. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berpengaruh terhadap minat belajar matematika peserta didik diterima.

Secara statistik, hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan model *Make a Match* mampu memberikan perubahan positif terhadap aspek afektif peserta didik dalam pembelajaran matematika. Kegiatan belajar yang melibatkan interaksi, kerja sama, dan aktivitas pencarian pasangan kartu memungkinkan peserta didik terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan peserta didik selama mengikuti pembelajaran matematika.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 01 Tiumang. Temuan ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor minat belajar dari 39,18 pada tahap *pretest* menjadi 45,54 pada tahap *posttest*, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$).



Hasil tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas kolaboratif dan interaktif mampu menciptakan perubahan positif pada aspek afektif peserta didik, khususnya minat belajar matematika.

Peningkatan minat belajar yang terjadi dapat dijelaskan melalui perspektif konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan. Menurut Piaget (1970), peserta didik akan lebih mudah memahami konsep ketika mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran daripada hanya menerima informasi secara pasif. Dalam penelitian ini, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam aktivitas mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban, berdiskusi dengan teman, serta mencari solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Aktivitas tersebut memungkinkan peserta didik membangun pemahaman matematika melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978). Teori tersebut menekankan bahwa pembelajaran berlangsung secara optimal melalui interaksi sosial dan kerja sama antarpeserta didik. Selama penerapan model *Make a Match*, peserta didik berinteraksi secara aktif untuk menemukan pasangan kartu yang sesuai, bertukar informasi, dan mendiskusikan jawaban yang dianggap benar. Situasi pembelajaran seperti ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dari teman sebaya sekaligus memperkuat pemahaman konsep yang dipelajari. Interaksi yang terjadi tidak hanya mendukung perkembangan kognitif, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran matematika.

Penelitian mutakhir berbasis *Self-Determination Theory* menunjukkan bahwa pemenuhan kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial dalam lingkungan pembelajaran berkaitan dengan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Howard et al., 2021). Teori ini menjelaskan bahwa individu cenderung menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi ketika mereka merasakan kesenangan, kebebasan berpartisipasi, dan pengalaman belajar yang menarik. Pada penelitian ini, unsur permainan yang terdapat dalam model *Make a Match* menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Peserta didik tidak hanya berfokus pada penyelesaian tugas, tetapi juga menikmati proses belajar melalui aktivitas mencari pasangan kartu, bekerja sama dengan teman, dan memperoleh umpan balik secara langsung. Kondisi tersebut berkontribusi pada meningkatnya perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Secara empiris, hasil penelitian ini mendukung berbagai temuan penelitian sebelumnya yang melaporkan efektivitas model *Make a Match* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Penelitian Juliani et al. (2021) menunjukkan bahwa model *Make a Match* mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik melalui aktivitas belajar yang aktif dan kolaboratif. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Harini et al. (2024) yang menyatakan bahwa model *Make a Match* berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa karakteristik utama model *Make a Match*, yaitu kerja sama, komunikasi, dan unsur permainan edukatif, merupakan faktor penting yang dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik.

Selain itu, peningkatan minat belajar yang ditemukan dalam penelitian ini tidak terlepas dari karakteristik materi yang diajarkan, yaitu pola gambar dan pola bilangan. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, penggunaan media konkret berupa potongan pipet dan aktivitas mencocokkan kartu membantu peserta didik memahami hubungan antar pola secara lebih mudah. Pembelajaran yang menghubungkan konsep abstrak matematika dengan aktivitas nyata memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahaman secara bertahap. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Bruner (1966) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui manipulasi objek konkret sebelum beralih pada representasi simbolik dan abstrak.



Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, aktif, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Model *Make a Match* dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan tersebut karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Melalui aktivitas kerja sama dan permainan edukatif, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman konsep matematika yang lebih baik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan kolaborasi yang penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat argumentasi bahwa penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar matematika. Peningkatan minat belajar yang diperoleh setelah penerapan model *Make a Match* menunjukkan bahwa suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan dapat menjadi faktor pendukung keberhasilan pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

4. SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 01 Tiumang. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Make a Match*, rata-rata skor minat belajar meningkat dari 39,18 pada *pretest* menjadi 45,54 pada *posttest*. Hasil uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang mengonfirmasi adanya perbedaan minat belajar matematika sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Model *Make a Match* mendorong keterlibatan peserta didik melalui aktivitas kolaboratif, komunikasi antarteman, dan pembelajaran berbasis permainan edukatif. Karakteristik tersebut berkontribusi terhadap meningkatnya perhatian, ketertarikan, dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran matematika. Oleh karena itu, model *Make a Match* layak dipertimbangkan sebagai alternatif pembelajaran matematika di sekolah dasar untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berpengaruh positif terhadap minat belajar matematika siswa, disarankan agar guru dapat mengintegrasikan model pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan peserta didik secara lebih konsisten dalam proses pembelajaran, baik pada materi pola bilangan maupun materi matematika lainnya, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan mampu mempertahankan serta meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, guru diharapkan terus melakukan inovasi dalam pemilihan media dan strategi pembelajaran agar proses pembelajaran tidak bersifat monoton, melainkan lebih variatif, interaktif, dan mendorong motivasi belajar siswa secara optimal. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan dengan menambahkan variabel lain seperti hasil belajar atau motivasi belajar serta menggunakan desain penelitian yang lebih kuat, misalnya dengan melibatkan kelas kontrol, sehingga temuan yang diperoleh menjadi lebih komprehensif, valid, dan dapat digeneralisasikan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agi, M. A., Hidayat, P. W., & Hamzah, I. (2025). Application of the *Make a Match* model in elementary mathematics learning outcomes. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(4). <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1658>
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the



- self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Elinda, E., Aminah, N., Pramuditya, S. A., & Maharani, A. (2023). Analysis of primary school students' mathematical conceptual understanding based on learning interest. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177–190. <https://doi.org/10.22236/KALAMATIKA.vol8no2.2023pp177-190>
- Ghasemi, A., & Zahediasl, S. (2012). Normality tests for statistical analysis: A guide for non-statisticians. *International Journal of Endocrinology and Metabolism*, 10(2), 486–489. <https://doi.org/10.5812/ijem.3505>
- Harini, P. R. A., Dessty, A., Kuswidiani, E. W., & Winarno, S. (2024). Peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar melalui model make a match pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Sekolah*, 8(4), 1–10. <https://doi.org/10.24114/js.v8i4.63342>
- Howard, J. L., Bureau, J. S., Guay, F., Chong, J. X. Y., & Ryan, R. M. (2021). *Student motivation and associated outcomes: A meta-analysis from self-determination theory*. Perspectives on Psychological Science, 16(6), 1300–1323. <https://doi.org/10.1177/1745691620966789>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). *An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning*. Educational Researcher, 38(5), 365–379. <https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>
- Juliani, A., Mustadi, A., & Lisnawati, I. (2021). Make a Match model for improving the understanding of concepts and student learning results. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v3i1.10269>
- Kencono, M. R., & Harjono, N. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1190–1197. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5038>
- Maulida, R., Hajerah, H., & Inggit, I. (2025). Penerapan model *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 270–278. <https://doi.org/10.70713/pjp.v5i1.62092>
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Orion Press.
- Saputri, O., & Utomo, A. C. (2024). Peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui metode *Make a Match* siswa kelas V sekolah dasar. *FONDATIA*, 8(2), 289–304. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4718>
- Sarifah, I., Nugroho, A. S., Marini, A., Yarmi, G., Safitri, D., & Dewiyani, L. (2023). Scratch-based interactive games to increase interest in learning mathematics for the second grade elementary school students. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 56(2), 359–369. <https://doi.org/10.23887/jpp.v56i2.66556>
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (6th ed.). Rineka Cipta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yanti, G. F., Marfilinda, R., Putra, I. A., & Hendriani, M. (2025). Pengaruh metode *Make a Match* dengan berbantuan media video terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV SDN 04 Tarandam Kota Padang. *EDU RESEARCH*. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i3.1224>