



Efektivitas Model Pembelajaran *Make A Match* dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar pada Materi Bilangan Bulat

Mara Hasian¹, Emy Hariati², Leni Malinda³

Penndidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara, Indonesia ^{1,2,3.}

Corespondensi : marahasianhrp@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran *Make A Match* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika di kelas IV SDN No. 101231 Pangurabaan, Kecamatan Sipirok. Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika, terutama dalam materi bilangan bulat, serta minimnya penerapan model pembelajaran inovatif di kelas. Metode yang digunakan adalah quasi experimental design dengan pendekatan Nonequivalent Control Group Design. Sampel terdiri dari 24 siswa kelas eksperimen dan 25 siswa kelas kontrol. Instrumen pengumpulan data berupa tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen (rata-rata 88) dan kelas kontrol (rata-rata 74) setelah penerapan model *Make A Match*. Uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan nilai signifikansi $0,01 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, model pembelajaran *Make A Match* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kata kunci : *Make A Match*, kemampuan berpikir kreatif, matematika SD.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan bangsa yang berperan penting dalam mencetak sumber daya manusia yang berkualitas, kreatif, dan kompetitif. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Kemendikbud, 2003). Dalam konteks ini, pembelajaran yang efektif harus mampu menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, termasuk kemampuan berpikir kreatif. Hal ini sangat penting mengingat perkembangan abad ke-21 menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, komunikatif, dan kreatif (Zubaidah, 2017). Oleh karena itu, inovasi pembelajaran menjadi keharusan bagi pendidik agar mampu menciptakan proses belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Sayangnya, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan konvensional, seperti metode ceramah, yang membuat siswa menjadi pasif dan hanya mengandalkan daya ingat. Banyak guru yang belum mengintegrasikan model pembelajaran inovatif dalam kegiatan mengajar sehari-hari, khususnya dalam pembelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan temuan Slameto (2013), yang mengungkapkan bahwa rendahnya prestasi belajar siswa sering disebabkan oleh metode pembelajaran yang tidak menarik dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Matematika sendiri dikenal sebagai mata pelajaran yang bersifat abstrak, logis, dan sistematis, sehingga memerlukan strategi pembelajaran yang dapat menjembatani konsep-konsep tersebut menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Hudoyo, 2003; Soedjadi, 2000).

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa dan membangun pemahaman melalui interaksi sosial. Model pembelajaran *Make A Match* adalah salah satu alternatif pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran dan menitikberatkan pada pencocokan kartu pertanyaan dan jawaban sebagai bentuk permainan edukatif (Rusman, 2018). Menurut Prihatiningsih (2018), model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep tetapi juga merangsang kreativitas siswa karena mereka diajak untuk berpikir cepat, bekerja sama, dan menyampaikan ide-ide secara langsung. Pembelajaran yang berbasis aktivitas seperti ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang gemar bermain, aktif, dan senang berinteraksi.

Kemampuan berpikir kreatif adalah kompetensi penting yang harus ditumbuhkan sejak dini karena berkaitan erat dengan kemampuan memecahkan masalah, menghasilkan ide-ide baru, dan membuat keputusan secara mandiri. Menurut Munandar (dalam Azhari & Soamkin, 2013), berpikir kreatif melibatkan kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi ide. Dalam konteks pembelajaran matematika, kemampuan ini sangat diperlukan agar siswa tidak hanya terpaku pada satu jawaban tetapi mampu mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi. Sayangnya, dalam praktiknya, pembelajaran matematika sering kali hanya berorientasi pada hasil akhir tanpa memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi proses berpikir kreatif tersebut. Hal ini menyebabkan siswa merasa terbebani, sulit memahami konsep, dan akhirnya mengalami kejenuhan dalam belajar.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa model *Make A Match* efektif dalam meningkatkan berbagai aspek belajar siswa. Yosephin Sapri (2018) membuktikan bahwa model ini dapat meningkatkan kemampuan mengingat dan memahami siswa secara signifikan. Penelitian oleh Zakiyah (2017) juga menunjukkan bahwa model *Make A Match* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika. Sementara itu, Arum Rahma (2013) menyatakan bahwa model ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa model *Make A Match* memiliki fleksibilitas dan efektivitas yang tinggi dalam berbagai konteks pembelajaran. Dengan demikian, mengkaji pengaruh model *Make A Match* terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika menjadi relevan dan mendesak untuk dilakukan.

Berdasarkan observasi awal di SDN No. 101231 Pangurabaan Kecamatan Sipirok, pembelajaran matematika, khususnya pada materi bilangan bulat, masih belum optimal. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah, dan siswa terlihat kurang aktif dalam proses belajar. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar dan kurangnya keterampilan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. *Make A Match* sebagai model kooperatif yang berbasis permainan dan interaksi sosial diyakini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Dengan mengimplementasikan model ini, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga pengalaman belajar yang berharga melalui kerja sama, diskusi, dan presentasi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Make A Match* dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu pendekatan strategis untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris sejauh mana efektivitas model pembelajaran *Make A Match* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD pada materi bilangan bulat. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan kebutuhan siswa abad ke-21.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experimental design, khususnya Nonequivalent Control Group Design. Desain ini dipilih karena memungkinkan perbandingan antara dua kelompok yang tidak dipilih secara acak namun mendapatkan perlakuan berbeda. Kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran *Make A Match*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN No. 101231 Pangurabaan Kecamatan Sipirok Tahun Ajaran 2024/2025. Sampel terdiri atas 49 siswa, masing-masing 24 siswa di kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan 25 siswa di kelas IV B sebagai kelompok kontrol. Pengambilan sampel dilakukan secara purposive sampling berdasarkan kesetaraan karakteristik awal. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama:

1. Tes (pre-test dan post-test) untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah perlakuan.

2. Observasi untuk menilai keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.
3. Dokumentasi untuk mendukung keabsahan data yang dikumpulkan.

Data dianalisis menggunakan uji-t independent sample test untuk menguji hipotesis perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok. Kriteria pengujian hipotesis ditentukan pada taraf signifikansi 0,05. Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_a diterima dan H_o ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN No. 101231 Pangurabaan Kecamatan Sipirok pada materi bilangan bulat. Sebagai bagian dari metode eksperimen semu (quasi experimental design), dua kelas dipilih untuk dibandingkan, yakni kelas IV A sebagai kelompok eksperimen yang menerima perlakuan model *Make A Match*, dan kelas IV B sebagai kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional. Sebelum perlakuan, kedua kelas diberikan pre-test untuk mengukur kemampuan awal mereka. Hasil pre-test menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan mencolok antara kedua kelas, yang berarti kemampuan awal mereka dapat dianggap setara. Hal ini menjadi dasar yang kuat untuk membandingkan hasil belajar setelah perlakuan dilakukan.

Setelah proses pembelajaran berlangsung selama beberapa kali pertemuan, kedua kelas kembali diberikan post-test dengan soal yang sama namun dengan susunan berbeda untuk menghindari efek hafalan. Hasil post-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 88, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 74. Selisih rata-rata sebesar 14 poin menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model *Make A Match*. Selain itu, pada kelas eksperimen, siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) lebih banyak dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Hal ini memperlihatkan bahwa model *Make A Match* tidak hanya berpengaruh pada peningkatan skor rata-rata, tetapi juga meningkatkan jumlah siswa yang berhasil mencapai ketuntasan belajar.

Untuk mengetahui apakah perbedaan hasil belajar tersebut signifikan secara statistik, dilakukan analisis data dengan menggunakan uji-t independent sample test. Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig. 2-tailed) adalah 0,01, yang jauh lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_o) yang menyatakan tidak ada perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model *Make A Match* dibandingkan dengan metode konvensional. Temuan ini memperkuat bahwa penggunaan model pembelajaran yang interaktif dan partisipatif seperti *Make A Match* berdampak nyata pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa (Atika et al., 2025; Yatimah et al., 2024).

Selain dari data kuantitatif, hasil observasi lapangan juga mendukung keberhasilan penerapan model *Make A Match*. Siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih antusias, aktif bertanya, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok saat proses pencocokan kartu berlangsung. Mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi dan secara aktif terlibat dalam menemukan pasangan soal dan jawaban. Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah, siswa terlihat lebih pasif, kurang aktif berdiskusi, dan cenderung cepat kehilangan fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga mempengaruhi aspek afektif dan sosial dalam pembelajaran.

Data dokumentasi yang dikumpulkan selama penelitian juga memperkuat hasil yang diperoleh. Foto-foto kegiatan pembelajaran menunjukkan keterlibatan siswa secara penuh dalam proses belajar mengajar, khususnya saat kegiatan bermain kartu *Make A Match* berlangsung. Guru juga memberikan penguatan positif kepada siswa yang berhasil mencocokkan kartu dengan benar, yang meningkatkan motivasi siswa untuk terus mencoba dan tidak mudah menyerah. Lingkungan belajar yang menyenangkan dan kolaboratif seperti ini berkontribusi pada peningkatan hasil belajar secara menyeluruh. Oleh karena itu, model pembelajaran *Make A Match* terbukti memberikan hasil yang positif dan dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran matematika dan mata pelajaran lainnya.

PEMBAHASAN

Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa model *Make A Match* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Model ini memberikan

ruang bagi siswa untuk aktif dalam mencari solusi, berdiskusi, dan berkolaborasi, yang semuanya merupakan elemen penting dalam proses berpikir kreatif (Rusman, 2018). Proses mencocokkan soal dan jawaban pada kartu menuntut siswa berpikir cepat, tepat, dan menyampaikan ide secara langsung (Prihatiningsih, 2018). Siswa pada kelas eksperimen tampak lebih terlibat dalam proses pembelajaran dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Mereka antusias saat mencari pasangan kartu, bekerja sama dalam kelompok, dan menunjukkan sikap aktif dalam diskusi. Hasil observasi mendukung data kuantitatif bahwa keterlibatan siswa meningkat signifikan. Seperti dinyatakan oleh Slameto (2013), keterlibatan aktif dalam pembelajaran memiliki korelasi positif dengan hasil belajar dan pengembangan kemampuan berpikir siswa.

Lebih jauh, model *Make A Match* memberi peluang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, karena kegiatan dalam model ini menekankan pada pencarian solusi melalui diskusi dan eksplorasi ide. Menurut Munandar dalam Azhari dan Soamkin (2013), berpikir kreatif mencakup kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Semua aspek ini muncul dalam penerapan *Make A Match*, terutama ketika siswa mencari cara kreatif untuk menjelaskan jawaban dan mencocokkan kartu. Selain itu, pembelajaran yang berbasis permainan seperti *Make A Match* mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung secara emosional dan sosial. Komalasari (2017) menyatakan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi siswa dan memperkuat proses internalisasi konsep. Di sisi lain, siswa pada kelas kontrol tampak lebih pasif dan tidak antusias karena pembelajaran bersifat satu arah dan minim interaksi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya. Zakiyah (2017) membuktikan bahwa model *Make A Match* secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika. Demikian pula, penelitian oleh Sapri (2018) menunjukkan bahwa model ini membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka. Artinya, model ini tidak hanya berpengaruh pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu kompetensi esensial. Zubaidah (2017) menekankan pentingnya integrasi keterampilan 4C (Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity) dalam kegiatan belajar. Model *Make A Match* secara efektif mengintegrasikan keempat keterampilan tersebut melalui aktivitas kelompok, diskusi, pemecahan masalah, dan penyampaian ide dalam suasana kompetitif dan kolaboratif.

Dengan demikian, model pembelajaran *Make A Match* merupakan alternatif strategis yang patut dipertimbangkan oleh guru dalam mengelola pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang bersifat abstrak seperti matematika. Selain meningkatkan hasil belajar, model ini juga dapat digunakan untuk menumbuhkan karakter positif seperti kerja sama, percaya diri, dan kemampuan berpikir kreatif secara sistematis.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Siswa yang diajar menggunakan model *Make A Match* memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar dengan metode konvensional. Rata-rata nilai post-test siswa kelas eksperimen mencapai 88, lebih tinggi dari kelas kontrol yang hanya mencapai 74. Model *Make A Match* efektif meningkatkan keterlibatan siswa melalui kegiatan pencocokan pasangan soal-jawaban yang dilakukan secara aktif dan menyenangkan. Melalui interaksi ini, siswa terdorong untuk mengemukakan ide, menjelaskan jawaban, serta mendiskusikan berbagai kemungkinan solusi, yang semuanya merupakan indikator berpikir kreatif. Guru dapat mempertimbangkan penggunaan model ini sebagai alternatif dalam pembelajaran matematika maupun mata pelajaran lainnya. Diharapkan penerapan model *Make A Match* tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga membentuk kebiasaan berpikir kreatif sejak usia dini. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan model ini dengan memperluas pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Atika, S., Ramadhan, N., & Ramadianti, A. A. (2025). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA DI KELAS IV SD NEGERI 101746 KLUMPANG KEBUN TAHUN AJARAN 2023/2024. *Jurnal Dinamika Pendidikan Nusantara*, 6(1). <https://ejournals.com/ojs/index.php/jdpn/article/view/1239>
- Azhari, A., & Soamkin, H. (2013). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Hudoyo, H. (2003). *Strategi pembelajaran matematika*. Jakarta: Depdiknas.
- Kemendikbud. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Komalasari, K. (2017). *Pembelajaran kontekstual: Konsep dan aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.

- Munandar, U. (2002). Pengembangan kreativitas anak berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prihatiningsih, E. (2018). Model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match. Yogyakarta: Deepublish.
- Rusman. (2018). Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sapri, Y. R. M. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match terhadap kemampuan mengingat dan memahami siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 55–61.
- Slameto. (2013). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soedjadi, R. (2000). Kiat pendidikan matematika di Indonesia: Konstatasi masalah, upaya pemecahan dan implementasinya. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Yatimah, D., Sukati, S., & Maksun, K. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe MAM (Make A Match) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III MI Al-Muhsin 1 Krapyak. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 3(1), 40–51. [https://doi.org/10.21927/IJEETI.2024.3\(1\).40-51](https://doi.org/10.21927/IJEETI.2024.3(1).40-51)
- Zakiyah, I. (2017). Pengaruh model pembelajaran Make A Match terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 5(2), 205–213.
- Zubaidah, S. (2017). Keterampilan abad ke-21: Kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. *Jurnal Pendidikan*, 2(4), 675–680.