

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH  
BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN  
PEMAHAMAN KONSEP PADA PELAJARAN MATEMATIKA**

Tarisa<sup>1\*</sup>, Nanan Abdul Manan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD STKIP Muhammadiyah Kuningan

[tarisanuramelia2@gmail.com](mailto:tarisanuramelia2@gmail.com), [nanan@upmk.ac.id](mailto:nanan@upmk.ac.id)

*\*Coressponding author*

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of the Make a Match Cooperative Learning model assisted by Interactive Powerpoint on the ability to understand concepts in mathematics lessons. This research was conducted at SDN 3 Pakemitan, Ciawi District, Tasikmalaya Regency. This research is a type of quantitative research with a Quasi Experiment design with a Nonequivalent Control Group Design type. In this study, the sample was 56 people using a saturated sampling technique consisting of class V-A with 28 students as the experimental class and class V-B with 28 students as the control class. The data collection technique in this study used a test technique, namely the concept understanding ability instrument and the non-test technique in this study used an observation sheet instrument for the implementation of learning and documentation. The data analysis technique in this study used a prerequisite test, namely the normality test and the homogeneity test. The results of the normality test of the experimental class and the control class were obtained normally distributed and the results of the homogeneity test obtained homogeneous results. The results of the hypothesis testing were obtained through the independent sample t test getting a Sig. (2-tailed) value of 0.003 < 0.05. So it can be concluded that H1 is accepted and H0 is rejected, meaning that there is an influence of the cooperative learning model of the make a match type assisted by interactive powerpoint on the ability to understand concepts in mathematics lessons.*

**Keywords:** *Make a Match Cooperative Model, Interactive Powerpoint, Conceptual Understanding, Mathematics.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantuan *Powerpoint* Interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep pada pelajaran matematika. Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Pakemitan Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain *Quasi Eksperimen* dengan tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Pada penelitian ini sampel ini sebanyak 56 orang dengan menggunakan tehnik sampling jenuh yang terdiri dari kelas V-A sebanyak 28 peserta didik sebagai kelas eksperimen

dan kelas V-B sebanyak 28 peserta didik kelas kontrol. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes yaitu instrumen kemampuan pemahaman konsep dan teknik non-tes pada penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan berdistribusi normal dan hasil uji homogenitas mendapatkan hasil yang homogen. Hasil pengujian hipotesis diperoleh melalui uji *independent sample t-test* mendapatkan nilai Sig.(2-tailed)  $0.003 < 0.05$ . Maka dapat disimpulkan  $H_1$  diterima  $H_0$  ditolak, artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan *powerpoint* interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep pada pelajaran matematika.

**Kata Kunci:** Model Kooperatif *Make a Match*, *Powerpoint* Interaktif, Pemahaman Konsep, Matematika.

### **A. Pendahuluan**

Pendahuluan Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) yang merupakan elemen penting dalam pembangunan bangsa. Pendidikan juga merupakan usaha manusia untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi manusia, baik jasmani maupun rohani, sesuai dengan nilai-nilai budaya masyarakat. Untuk mencapai tujuan Pendidikan tersebut adalah melalui interaksi dalam proses pembelajaran di sekolah yang dilakukan secara sistematis dan terarah menuju kearah perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan yang diharapkan (Sujana, 2019). Pembelajaran adalah suatu proses dimana interaksi komunikatif antara guru, siswa, dan unsur

pembelajaran lainnya menciptakan suasana yang cocok untuk belajar mengajar. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi (Sutikno, 2019) Pembelajaran ini dapat dispesifikasikan lagi pada salah satu mata pelajaran yang berperan positif dalam meningkatkan kecerdasan nasional sekaligus membantu memajukan bangsa Indonesia dalam aspek yang lebih luas. Mata pelajaran yang dimaksud adalah Matematika.

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan

kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Pembelajaran matematika merupakan proses interaksi antar komponen belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam pemecahan masalah. Pembelajaran matematika bisa membantu siswa untuk menkonstruksikan konsep-konsep matematika melalui kemampuannya sendiri. Salah satu tujuan pembelajaran matematika yang diharapkan adalah kemampuan memahami konsep matematika (Darwanto, 2019:20).

Pemahaman dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses, cara, perbuatan memahami atau memahamkan. Pemahaman menurut Bloom (Saputra, 2017) menyatakan bahwa pemahaman (*comprehension*) mengacu pada kemampuan untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu terlebih dahulu diketahui atau diingat dan memaknai arti dari materi yang dipelajari. Pemahaman konsep adalah salah satu yang menjadi perhatian cukup besar pada bidang matematika. Hal

ini disebabkan karena mata pelajaran matematika menekankan pada konsep. Pemahaman konsep matematis juga menjadi hal yang paling mendasar untuk dapat berkembangnya materi lebih lanjut, dengan memahami dan menerapkan konsep yang telah dipelajari, maka siswa dapat mengembangkan kemampuannya untuk menyelesaikan permasalahan dari yang sederhana hingga yang kompleks (Jannah *et al.*, 2019:215). Kilpatrick menyebutkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan memahami ide-ide matematika yang menyeluruh dan fungsional. Siswa yang memiliki pemahaman konsep lebih mengetahui tentang fakta dan metode yang terpisah. Mereka mengerti mengapa ide-ide matematika penting dan macam-macam hubungan kalimat yang berguna. Selanjutnya Kilpatrick mengemukakan sebagai berikut, "*Conceptual understanding is comprehension of mathematical concepts, operations, and relations.*" artinya pemahaman konsep adalah kemampuan untuk memahami konsep matematika, operasi, dan relasi dalam matematika (Yanti *et al.*, 2022:33).

Sejalan dengan hal di atas, Depdiknas (Yulita afra, 2020:78) menyebutkan bahwa, pemahaman konsep merupakan salah satu kecakapan matematika yang diharapkan dapat tercapai dalam belajar matematika yaitu dengan menunjukkan pemahaman konsep matematika yang dipelajarinya, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam penyelesaian masalah.

Adapun indikator pemahaman konsep menurut killpatrick (Yanti et al., 2022:33) adalah : 1). Menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari 2).Mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan konsep matematika 3). Menerapkan konsep secara algoritma dan pemecahan masalah. 4). Menyajikan konsep dalam berbagai representasi dan 5). Mengaitkan berbagai konsep matematika secara internal atau eksternal (Yanti et al., 2022:33).

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan waktu melakukan pra observasi pada tanggal 19 Desember 2023 dikelas V SDN 3 Pakemitan, pada saat pembelajaran matematika guru minimnya

menggunakan media dan model dalam pembelajaran dikelas, Selain itu, guru masih mendominasi saat pelaksanaan pembelajaran matematika, dimana guru masih berperan sebagai sumber utama sekaligus aktor dalam pembelajaran. Sementara siswa hanya pasif mendengarkan, mencatat dan mengerjakan tugas. Hal ini akan mengakibatkan siswa dalam kemampuan pemahaman konsepnya itu kurang baik, hal ini juga dilihat dari saat proses pembelajaran berlangsung siswa mengatakan mengerti/paham saat guru memberikan contoh soal, namun ketika guru memberikan soal yang berbeda dari contoh soal siswa tidak paham dengan soal yang di berikan guru, dan dilihat dari nilai kompetensi LKS nilai siswa masih dibawah KKM.

Berdasarkan permasalahan di atas, agar dapat siswa memahami konsep matematika dan meningkatkan minat mereka dalam belajar, penting untuk mengembangkan metode pengajaran yang efektif. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif, seperti metode make a match. Model make a match

dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994, model make a match saat ini menjadi salah satu model penting dalam ruangan kelas, karena model ini bisa membangun siswa menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Salah satu keunggulan dari model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep (Setiawan et al., 2020). Selain model pembelajaran, penggunaan media menjadi hal penting yang dapat membantu proses penyampaian pembelajaran dalam kelas. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media powerpoint intraktif.

Media *Powerpoint* interaktif adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk presentasi dimana teks, animasi gerak, audio, grafik dll. Powerpoint adalah perangkat lunak yang dapat menampilkan program multimedia secara menarik, mudah dibuat, mudah digunakan, dan relatif murah. Dalam Powerpoint interaktif memanfaatkan hyperlink dalam setiap slidanya dan memiliki beberapa menu pembelajaran yang menyenangkan, tidak hanya berisi pembelajaran terdapat juga permainan atau kuis serta video pembelajaran. Dengan demikian

pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna (Setiawan et al., 2020:171).

Adapun hasil penelitian yang menguatkan model kooperatif tipe Make a Match antara lain oleh Hilimi (2021), bahwa model kooperatif tipe Make a Match berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematika penjumlahan Bilangan Bulat. Sarah Amalia Putri & Khavisa Pranata (2022), bahwa model kooperatif tipe make a match berpengaruh terhadap kemampuan operasi hitung perkalian.

Berdasarkan pemaparan diatas maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media Powerpoint interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Pelajaran Matematika.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Pakemitan di kelas V. Rancangan yang digunakan dalam Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan design Quasin Eksperimental. Quasin Eksperimental adalah penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk

mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan. Quasi Eksperimen digunakan karena pada kenyataan sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian (Sugiyono 2022).

Adapun tipe desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan non equivalent pre-test dan post-test control group desain. Jenis tehnik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel jenuh. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah ada dua kelas V dengan perincian kelas V-A sebagai kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan model kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media Powerpoint Interaktif dengan jumlah peserta didik 28 dan kelas V-B sebagai kelas kontrol yang diajarkan dengan menggunakan model konvensional dengan jumlah 28 peserta didik.

Tehnik pengumpulan data penelitian ini menggunakan tehnik tes, observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan divalidasi oleh ahli setelah itu di Uji cobakan ke SDN 3 Pakemitan di kelas VI dengan jumlah 23 peserta didik uji coba instrumen dilakukan bertujuan untuk mendapatkan alat ukur yang benar-

benar dapat menjangkau data yang akurat, agar kesimpulan yang diambil sesuai dengan kenyataan dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah (Arikunto). Uji coba instrumen dilakukan dengan uji validitas tes, uji reliabilitas tes, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal.

Tehnik pengumpulan data menggunakan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media powerpoint interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep pada pelajaran matematika menggunakan uji *independent simple t-tests*. Peneliti menghitung menggunakan bantuan SPSS versi 25.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan memberikan pre-test dan post-test kepada masing-masing kelas yang kelas kontrol dan kelas eksperimen, dimana pada kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan kelas V-B sebagai kelas kontrol yang

masing-masing berjumlah 28 peserta didik. Data kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terbagi menjadi dua yaitu data pre-test dan data post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 1, Deskripsi Hasil Kemampuan Pemahaman Konsep siswa**

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest Kontrol	28	25	65	39.73	9.554
Posttest Kontrol	28	40	95	68.79	15.198
Pretest Eksperimen	28	25	68	41.41	10.962
Posttest Eksperimen	28	68	100	80.04	11.471

Berdasarkan tabel 1 , diketahui bahwa hasil pre-test untuk kelas kontrol dengan jumlah 28 siswa diperoleh nilai minimum 25 dan nilai maksimum 65. Sedangkan hasil post-test kelas kontrol di dapatkan nilai minimum 40 nilai maksimum 95. Adapun untuk nilai hasil pre-test kelas eksperimen diperoleh nilai minimum 25 dan nilai maksimum 68 sedangkan untuk nilai post-test kelas eksperimen nilai minimum 68 dan nilai maksimum 100.

Berdasarkan tabel 1 diketahui nilai rata-rata nilai pre-test pada kelas kontrol sebesar 39,73 dan nilai post-test kelas kontrol dengan rata-rata 68,79. Sedangkan nilai rata-rata pre-

test kelas eksperimen dengan rata-rata 41,41 dan nilai post-test kelas eksperimen dengan rata-rata 80,04. Berdasarkan nilai rata-rata nilai post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui bahwa selisi rata-rata nilai post-test kedua kelas cukup besar yaitu 11,25.

a. Uji prasyarat

1) Uji Normalitas Data Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol dan Eksperimen

Uji Normalitas yang dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan SPSS versi 25. Dengan kriteria pengambilan keputusan dilihat dari nilai Sig. < 0.05 maka data berdistribusi tidak normal jika nilai Sig. > 0.05 maka data berdistribusi normal. Hasil pengujian normalitas pada tabel 2 :

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Eksperimen**

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Pemahaman Konsep	Pretest Kontrol	.948	28	.176
	Posttest Kontrol	.951	28	.207
	Pretest Eksperimen	.934	28	.079
	Posttest Eksperimen	.942	28	.123

Berdasarkan tabel 2, dari sampel sebanyak 28 siswa masing-masing kelas hasil uji normalitas data pre-test diperoleh bahwa kelas kontrol

memiliki nilai Sig. 0,176 > 0,05 sedangkan hasil post-test kelas kontrol memiliki nilai Sig. 0.207 < 0,05. Adapun hasil uji normalitas data pre-test kelas eksperimen memiliki nilai Sig. 0,079 < 0,05 sedangkan hasil post-test kelas eksperimen memiliki nilai Sig. 0,123 < 0,05 . Hal ini menunjukkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data dari nilai pre-test dan post-test kelas kontrol dan eksperimen tersebut berasal dari data yang berdistribusi normal.

2). Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

**Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Pretest kelas Kontrol dan Eksperimen**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.355	1	54	.250

Data tabel 3, diketahui bahwa hasil data pre-test dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dilihat dari nilai Based on Mean menghasilkan nilai Sig. 0,250 > 0,05. Maka data dari kedua nilai pre-test tersebut sama atau berdistribusi homogen.

Selanjutnya hasil Uji Homogenitas data nilai post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen

disajikan dalam tabel 4 sebagai berikut :

**Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2.415	1	54	.126

Bagian Berdasarkan tabel 4, hasil uji homogenitas nilai post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada kolom Based on Mean bahwa nilai Sig. 0,126 > 0,05. Maka berdasarkan pengambilan keputusan dapat dinyatakan bahwa sampel dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dari populasi yang berdistribusi homogen.

b. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make amatach berbantuan media powerpoint interaktif terhadap kemampuan pemahman konsep pada pelajaran matematika. Adapun hipotesis penelitian ini, yakni :

Ho: Tidak terdapat pengaruh Model Pembelajaran Koopertif Tipe Make A Match berbantuan media powepoint interaktif terhadap Kemampuan



Pemahaman Konsep pada pelajaran Matematika.

$H_1$  : Terdapat pengaruh Model Pembelajaran Koopertif Tipe Make A Match berbantuan media powerpoint interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep pada Pelajaran..

Kriteria pengambilan keputusan yaitu :

- 1) Jika nilai signifikansi < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima
- 2) Jika nilai signifikansi > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

Uji hipotesis yang digunakan yaitu Uji Independent Simpe t-test dikarnakan data pre-test dan post-test berdistribusi normal dan homogen. Adapun hasil perhitungan menggunakan bantuan SPSS versi 25 dilihat pada tabel 5 :

**Tabel 5. Hasil Uji Indendent Simpel t-test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Pemahaman Konsep	Equal variances assumed	2.415	.126	3.126	54	.003	11.250	3.599	4.035	18.465
	Equal variances not assumed			3.126	50.225	.003	11.250	3.599	4.023	18.477

Berdasarkan hasil tabel 5, pengujian hipotesis menggunakan *independent simple t-test* pada tabel

diasas diketahui df yaitu 54 dengan diperoleh nilai Sig.(2-tailed) yaitu 0.003. nilai sig.  $0.003 < 0.05$ . Maka dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima. Berdasarkan kriteria hipotesis dari pengujian *independent simple-test* dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah menggunakan model pembelajar kooperatif tipe *make a match* berbantuan *powerpoint* interaktif.

### **Pembahasan**

Penelitian ini membahas mengenai pengaruh model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *powerpoint* interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep pada Pelajaran matematika yang dilakukan di SDN 3 Pakemitan dikelas V penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *make a match* berbantuan *powerpoint* interaktif yang diterapkan dikelas VA yang berjumlah 28 siswa dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional yang diterapkan dikelas VB yang berjumlah 28 siswa. Kedua kelas diberikan *pretest* yang sama untuk mengetahui kemampuan awal

pemahaman awal pemahaman konsep matematika siswa pada Pelajaran pengurangan dan penjumlahan pecahan berpenyebut berbeda sebanyak 10 soal yang berbentuk essay, dan diakhir pertemuan peneliti juga memberikan posttest yang sama pada kedua kelas untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep matematika siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut berbeda sebanyak 10 soal berbentuk essay, untuk mengetahui bagaimana hasil kemampuan pemahaman konsep matematika siswa setelah diterapkan model pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dikelas V-A dan V-B, maka diperoleh hasil *pretest* yaitu dilihat dari rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 41,41 dengan nilai minimum 25 dan nilai maksimum 68 dan untuk rata-rata kelas kontrol adalah 39.75 dengan nilai minimum 25 dan maksimum 65. Berdasarkan varian yang sama atau homogen.

Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan pembelajaran yang berbeda pada materi pengurangan dan penjumlahan pecahan penyebut berbeda. Siswa pada kelas

eksperimen diajarkan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dan siswa kelas kontrol diajarkan menggunakan metode konvensional. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda kedua kelas pada akhir pertemuan setelah selesai diajarkan, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep pada Pelajaran matematika siswa. Adapun nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 80.04 sedangkan pada kelas kontrol adalah 68,73.

Setelah diberikan *pretest* dan *posttest*, maka di uji hipotesisnya menggunakan *independent simple t-test*, hal ini untuk mengetahui bahwa penggunaan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *powerpoint* interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep pada pelajaran matematika. Terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan *Shapiron wilk* dengan taraf signifikan 5% (0,05). Hasil *pretest* pada kelas kontrol menunjukkan  $\text{Sig}.0,176 > 0.05$  dan hasil *pretest* kelas eksperimen  $\text{Sig}.0,079 > 0,05$ . Sementara untuk hasil data nilai *posttest* kelas kontrol  $\text{Sig}.0,207 > 0,05$  dan hasil *posttest* kelas eksperimen  $\text{Sig}.0,123 > 0,05$ .

Karena nilai Sig. lebih besar dari taraf signifikansi, bahwa data tersebut berdistribusi normal memenuhi asumsi normalitas. Selanjutnya, uji homogenitas data *pretest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menghasilkan Sig.  $0,250 > 0,05$ . Sementara itu, untuk data *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan hasil Sig.  $0,126 > 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa dari kedua kelas tersebut homogen. Berdasarkan perhitungan uji *independent simple t-test* yang dilakukan menggunakan bantuan *software* SPSS versi 25, diperoleh hasil nilai Sig. (*2-tailed*)  $0,003 < 0,05$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima, sehingga dapat ditarik kesimpulan terhadap pengaruh model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *powerpoint* interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Amelia (*et al.*, 2024) Hasil signifikansi tersebut menunjukkan lebih dari 0,05. Hal ini berarti data berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji hipotesis yang digunakan adalah uji *paired sample t-test*. Hasil uji *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar

0,000 ( $0,000 < 0,005$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya hipotesis menyatakan bahwa ada pengaruh pemahaman konsep materi kekayaan alam antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *make a match*. Uji *N-Gain* diperoleh nilai 56.9085 dengan kategori cukup efektif. Dapat disimpulkan dengan pengaruh model pembelajaran *make a match* untuk pemahaman konsep dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV SDN Tanggul Kata.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep pada kelas eksperimen karena model ini membuat siswa lebih bersemangat dan antusias karena siswa dapat belajar sambil bermain karena didalamnya terdapat aspek permainan. Antusias siswa untuk belajar dapat meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa dapat ditingkatkan dengan memilih model pembelajaran yang menarik dan sesuai. Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* ini siswa akan berantusias dalam

mengikuti pembelajaran, sehingga siswa yang belum memiliki kepercayaan diri dalam mengikuti pembelajaran muncul percaya diri karena pembelajaran ini dilakukan dengan teman sejawat. Berbeda dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan model konvensional, siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton tanpa adanya model pembelajaran yang menarik yang digunakan dalam pembelajaran tersebut.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data pada pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemahaman konsep pada pelajaran matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *powerpoint* interaktif. Hal ini menunjukkan dengan diketahuinya nilai sig.(2-tailed) bernilai 0,003, karena 0,003 lebih kecil dari  $< 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima artinya terdapat pengaruh Model Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif terhadap

kemampuan pemahaman konsep pada pelajaran matematika.

#### **Daftar Pustaka**

- Amelia, S., Zeldi, P., & Jannah, N. L. (2024). *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar Volume 3 , Nomor 1 , Januari 2024 | Issn Online : 2827-8437 Website : <https://muassis.journal.unusida.ac.id/index.php/jmpd> Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Untuk Pemahaman Konsep Kekayaan Alam Peserta Didik Kelas Iv. 3, 10–17.*
- Hilimi, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan Bilangan Bulat Di Kelas Vi Sdn 6 Tolinggula. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 2(8), 81–89.*
- Jannah, M. M., Supriadi, N., & Suri, F. I. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Visualization Auditory Kinesthetic (Vak) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Berdasarkan Klasifikasi Self-Efficacy Sedang Dan Rendah. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 8(1), 215–224.* <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1892>
- Darwanto (2019) Kemampuan Pemahaman Konsep (Pengertian dan Indikator ) Vol.9 (1):21-27 .Tersedia: <https://ojs.stkipmktb.ac.id>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian*

- Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Alfabeta,Cv.
- Saputra, H. (2017). Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. *Journal Of The American Chemical Society*, 123(10), 2176–2181.
- Sarah Amalia Putri, & Khavisa Pranata. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Peserta Didik Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1002–1010.  
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2762>
- Setiawan, A., Kusmawanti, R. N., Fadly Pratama, D., Kuswendi, U., Abdi Negara, S., Tirta Jaya, S., & Ikip Siliwangi, P. (2020). Collase Creative Of Learning Students Elementary Education Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Sd Kelas Iv Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *Journal Of Elementary Education*, 03(01).
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29.  
<https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Sutikno, M. S. (2019). Metode & Model-Model Pembelajaran. *Holistica Lombok*, 1–194.
- Yanti, A. W., Kusumawardani, A. D. P., Rohmah, F. M., & Kulsum, U. (2022). Pemahaman Konsep Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Pada Materi Fungsi Kuadrat Menurut Teori Kilpatrick. *Journal Of Mathematics Education*, 7(1), 30–49.  
<http://dx.doi.org/10.30651/must.v7i1.10938>
- Yulita Afra. (2020). Pengaruh Media Papan Puzzle Terhadap Pemahaman Konseptual Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 74–86.
-