

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH
TERHADAP KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIS MATA PELAJARAN
MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V MIS GUPPI 2 BANJARSARI
KECAMATAN WAYSULAN KABUPATEN LAMPUNG SELATAN**

¹ Anna Umi Fatimah

¹ Universitas Islam An Nur Lampung

Keywords:

Make A Match Type Cooperative
Learning Model and Mathematical
Reasoning Ability.

Abstract A learning model that is appropriate to the subject matter greatly determines the level of success of students in understanding the lesson. In this case, the teacher plays an important role as a facilitator in determining the learning model in forming students' quality thinking patterns, understanding and reasoning abilities. So there is a need for a learning model that is seen to be able to help teachers in the teaching and learning process. Reasoning ability is one of the things that students must have when learning mathematics. This is because the reasoning process is an essential aspect or part of mathematical thinking. One of the low mathematical reasoning abilities of class V students at MI Al-Islam Bina Karya Putra, Rumbia District, is caused by teachers who still apply conventional models where almost all learning activities are teacher-centred, so that students only memorize formulas without understanding the concepts. This research is quantitative research. The research method used in this research is Quasi Experimental Design. The research design used was a nonequivalent control group design using pretest and posttest. The population in this study were all class V students at MI Al-Islam Bina Karya Putra. The data collection technique used was a test of students' mathematical reasoning abilities and documentation, while the research instruments after the pretest and posttest data were collected, then analyzed the average N-Gain value with statistical analysis using normality, homogeneity test, and hypothesis test.

PENDAHULUAN

Model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran sangat menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami pelajaran. Dalam hal ini guru berperan penting sebagai fasilitator dalam menentukan model pembelajaran dalam membentuk pola berpikir dan pemahaman siswa yang

berkualitas. Maka perlu adanya suatu model pembelajaran yang dipandang mampu membantu guru dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran merupakan suatu pola yang dijadikan pedoman dalam merancang pembelajaran secara kelompok dan tutorial. (Warisno, 2021)

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.(Murtafiah, n.d.)

Model pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Menurut Wina Sanjaya “Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.(Holis, 2016)

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran kooperatif tersebut, penulis tertarik memilih salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe make a match. Salah satu alasan penulis memilih model pembelajaran kooperatif tipe make a match karena model pembelajaran ini bisa digunakan untuk semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe make a match atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran model pembelajaran ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia peserta didik. Model ini merupakan model belajar yang menarik untuk digunakan dalam mengulangi materi yang telah diberikan sebelumnya. Model pembelajaran kooperatif tipe make a match menuntut siswa untuk menemukan pasangan dari kartu yang dipegangnya.(Imroatun et al., 2021)

Menurut Suprijono menjodohkan adalah pembelajaran dengan menggunakan kartu. Terdiri dari kartu pertanyaan dan satu lagi berisi jawaban dari pertanyaan tersebut. Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa make a match adalah pembelajaran yang menggunakan kartu. Kartu tersebut terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban dari pertanyaan. Ciri utama model pembelajaran kooperatif tipe make a match adalah peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal dalam waktu tertentu. Rangkaian pertanyaan dan jawaban yang diberikan akan merangsang peserta didik untuk menemukan informasi sendiri, bukan sekadar menerima.(Sunardin, 2020)

Berdasarkan hasil pra survey dan wawancara yang dilakukan penulis kepada Ibu Rusmini, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran matematika kelas V MIS GUPPI 2 Banjarsari, bahwa proses pembelajaran di sekolah tersebut masih menerapkan model konvensional dimana hampir seluruh kegiatan pembelajaran berpusat pada guru. Akibatnya peserta didik hanya mendengarkan, menyimak dan memperhatikan lalu menyelesaikan tugas tanpa ada interaksi antar sesama peserta didik. Sebagian peserta didik hanya menghafal rumus tanpa mengerti konsepnya, sehingga mereka akan membahas kesulitan bila terdapat pengembangan soal yang membutuhkan penalaran dan logika. Selain itu di sekolah tersebut juga belum pernah menerapkan model-model pembelajaran inovatif yang dapat mengaktifkan peserta didik.

Hal ini membuat peserta didik cenderung pasif dan hanya menerima penjelasan dari guru. Selain itu, proses pembelajaran matematika yang menggunakan metode pembelajaran yang kurang inovatif menyebabkan pembelajaran matematika terkesan membosankan dan monoton. Kondisi ini menyebabkan tujuan pembelajaran cenderung tidak tercapai secara optimal.

Hal ini menunjukkan bahwa harapan terjadinya inovasi pembelajaran oleh guru di dalam kelas. Inovasi pembelajaran tersebut diharapkan mampu memberikan tantangan belajar sesuai kemampuan peserta didik dengan memperhatikan perbedaan individu peserta didik. Hanya saja, pelaksanaan inovasi pembelajaran tersebut terganjal dengan masih lemahnya pemahaman dan kemampuan guru dalam menyusun rencana pembelajaran. Belum optimalnya pelaksanaan pembelajaran tersebut berdampak pada rendahnya prestasi belajar matematika peserta didik.

Sejalan dengan hal tersebut, menurut Ibu Rusmini banyak peserta didik yang berasumsi bahwa matematika adalah mata pelajaran yang menakutkan yang sulit dipahami karena harus bergulat dengan perhitungan yang sulit dan rumus yang memerlukan daya ingat dan analisis dalam penerapannya. Pernyataan tersebut diperkuat dengan data hasil wawancara penulis kepada beberapa peserta didik di kelas V MIS GUPPI 2 Banjarsari. Sebagian besar peserta didik berasumsi bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan suasana pembelajaran matematika tidak menarik serta membosankan.¹⁸ Persepsi negatif peserta didik tentang pelajaran matematika tersebut menyebabkan peserta cenderung kurang berminat dalam belajar matematika sehingga menyebabkan kemampuan penalaran peserta didik tersebut rendah, diperlukan berbagai pelanggaran baru dalam pembelajaran matematika melalui berbagai pendekatan, agar dapat meningkatkan kemampuan penalaran peserta didik. Beberapa pembenahan yang bisa dilakukan yaitu pembelajaran matematika perlunya tekanan pada pemahaman konsep sehingga dapat mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan penalaran matematisnya.

Sejalan dengan hal tersebut,

menurut Ibu Rusmini banyak peserta didik yang berasumsi bahwa matematika adalah mata pelajaran yang menakutkan yang sulit dipahami karena harus bergulat dengan perhitungan yang sulit dan rumus yang memerlukan daya ingat dan analisis dalam penerapannya.

Pernyataan tersebut diperkuat dengan data hasil wawancara penulis kepada beberapa peserta didik di kelas V MIS GUPPI 2 Banjarsari. Sebagian peserta besar didik berasumsi bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan suasana pembelajaran matematika tidak menarik serta membosankan.¹⁸ Persepsi negatif peserta didik tentang pelajaran matematika tersebut menyebabkan peserta cenderung kurang berminat dalam belajar matematika sehingga menyebabkan kemampuan penalaran peserta didik tersebut rendah, diperlukan berbagai pelanggaran baru dalam pembelajaran matematika melalui berbagai pendekatan, agar dapat meningkatkan kemampuan penalaran peserta didik. Beberapa pembenahan yang bisa dilakukan yaitu pembelajaran matematika perlunya tekanan pada pemahaman konsep sehingga dapat mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan penalaran matematisnya.

Hal ini diperkuat dengan data nilai tes penalaran matematis yang dilakukan oleh penulis pada saat pra penelitian di MIS GUPPI 2 Banjarsari. Data tes tersebut menunjukkan bahwa masih sedikit peserta didik yang mampu mengajukan dugaan, melakukan manipulasi matematika, memberikan alasan atas jawabannya, dan menarik kesimpulan dari suatu permasalahan matematika yang diberikan. Selain itu perhatian dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses belajar matematika masih kurang. Data hasil tes penalaran tersebut juga menunjukan bahwa sebagian besar nilai matematika peserta didik masih berada di bawah standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum

KERANGKA TEORITIK

Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “instruction” yang dalam bahasa Yunani disebut *intructor* dan *intruere* yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti intruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses untuk membantu peserta didik agar belajar dengan baik, dimana pendidik membantu para peserta didik agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan, kemahiran dan mampu memperbaiki sikap dan tingkah lakunya serta kurang memiliki kepercayaan diri.

Dalam pembelajaran pendidik hendaknya mengajar dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membuat keputusan sendiri dan menyadari bahwa akan belajar efektif bila memiliki tanggung jawab dan keterlibatan secara aktif dalam belajar. Ide kreatif sering sekali muncul dari eksplorasi atau penjelajahan individu terhadap sesuatu. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak yang melihat, memahami merasakan, dan pada akhirnya m

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal. Perubahan tidak terjadi dengan sendirinya melainkan melalui sebuah proses.

dalam penelitian ini adalah proses perubahan tingkah laku sebagai hasil latihan atau pengalaman yang menghasilkan suatu perubahan yang relatif tetap, baik perubahan dalam pengetahuan, pengalaman, keterampilan, dan nilai-nilai sikap sebagai hasil dari latihan atau pengalaman. Jadi, pembelajaran selalu melibatkan guru dan

peserta didik. Semua kegiatan yang dilakukan oleh guru semata-mata diarahkan untuk membantu peserta didik mempelajari materi tertentu.

Peran guru dalam pembelajaran juga diungkapkan oleh Dykstra dalam pernyataan berikut ini “peran guru bukanlah untuk mengarahkan proses pembelajaran, melainkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kaya” (2006: 15). Dykstra menyatakan bahwa peran guru bukan untuk mengendalikan pembelajaran, lebih jauh lagi yaitu menciptakan suasana pembelajaran yang baik. Perubahan-perubahan yang terjadi dalam belajar adalah perubahan yang disebabkan oleh proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan kumpulan tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan mempertimbangkan kejadian-kejadian penting yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian yang magang yang terjadi dialami peserta didik keberadaan peserta didik di kelas. Pembelajaran yang diselenggarakan secara matang akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran guru dan peserta didik sangat berperan penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan materi atau perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film-film, tipe-tipe, program-program media komputer, dan kurikulum (serangkaian studi jangka panjang).

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau kerangka dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik

pembelajaran. Mills, berpedapat bahwa “model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu,”. Model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem. Model pembelajaran dapat diartikan pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru dikelas. Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran dikelas maupun tutorial.

Menurut Arend, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalam tujuan- tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Berkenaan dengan model pembelajaran, Bruce Joyce dan Marsha Weil mengetengahkan 4 kelompok model pembelajaran, yaitu: model interaksi sosial, model pengolahan informasi, model personal-humanistik, dan model modifikasi tingkah laku. Kendati demikian, sering kali penggunaan istilah model pembelajaran tersebut diidentikkan dengan strategi pembelajaran.

Berdasarkan definisi di atas penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi merancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Model pembelajaran memiliki banyak jenis, sehingga untuk

memilih model yang tepat perlu diperhatikan relevansinya dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Model pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan kebutuhan peserta didik karena setiap model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip dan tekanan utama yang berbeda-beda. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah pembelajaran kooperatif.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian secara umum diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode adalah cara atau jalan yang akan digunakan mencari kebenaran dalam suatu penelitian, sebagaimana pendapat Sugiyono bahwa Metode Penelitian adalah “cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.”

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match, yang selanjutnya dijelaskan bagaimana kemampuan penalaran matematis setelah kegiatan pembelajaran tersebut.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah metode eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh pelaku tertentu terhadap orang lain dalam kondisi yang dikendalikan dan bentuknya adalah desain kuasi eksperimen.

Desain eksperimen kuasi yaitu desain ini memiliki kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengendalikan variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. desain eksperimental yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk desain nonequivalen control group design. Nonequivalent control group design, desain ini hampir sama dengan pretest dan posttest control group design, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif yang berupa hasil tes penalaran matematis pada peserta didik kelas Va sebagai kelas eksperimen dan kelas Vb sebagai kelas kontrol pada semester genap materi volume kubus dan balok. Data tersebut diperoleh dari 34 peserta didik, dengan 17 peserta didik pada kelas Va dan 17 peserta didik dari kelas Vb. Pada kelas eksperimen proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model kooperatif tipe make a match, sedangkan pada kelas kontrol proses pembelajaran menggunakan model konvensional.

Pada penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan rancangan nonequivalent control group design. Peneliti mengambil data kelas sebagai berikut. Sampel yaitu kelas Va (kelas eksperimen) dan kelas Vb (kelas kontrol) dengan jumlah peserta didik 34 peserta didik. Kelas eksperimen 17 peserta didik dan kelas kontrol 17 peserta didik. Pada kelas eksperimen diterapkan model kooperatif tipe make a match dan kelas kontrol menggunakan model konvensional. Peneliti ini terdiri dari variabel bebas (X) yaitu belajardengan model kooperatif tipe make a match, serta variabel terkait (Y) yaitu hasil tes penalaran matematis.

Dalam membantu suatu keberhasilan model belajar matematika kelas V MI, model kooperatif tipe make a match sangat penting digunakan dalam proses belajar mengajar yang merupakan model yang sangat mendukung keberhasilan peserta didik. Untuk mendapatkan kemampuan hasil tes penalaran matematis yang baik di perlukan model pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran dapat memotivasi peserta didik agar lebih aktif, kreatif

dan mandiri dalam hal proses belajar mengajar. Hal ini sangat perlukan untuk dapat membantu dalam menyampaikan materi pelajaran melalui model kooperatif tipe make a match yang dapat menghasilkan suatu hasil penalaran matematis yang baik. Untuk itu diperlukan model kooperatif tipe make a match dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik khususnya penalaran matematis. Dalam penelitian ini diterapkan model kooperatif tipe make a match dan model konvensional dengan tujuan meningkatkan kemampuan penalaran matematis.

Pada akhir pembelajaran kedua kelas diberikan posttest untuk melihat pengaruh penggunaan model kooperatif tipe make a match yang sudah diterapkan. Soal tes yang digunakan merupakan instrumen yang di uji validitas, tingkat kesukaran, daya beda, dan reliabilitasnya. Terdapat sebanyak 10 soal pertanyaan dengan bobot nilai yang terdapat pada rubrik penilaian. Masing-masing dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan yaitu 4 kali proses belajar mengajar dan satu pertemuan pengambilan data tes kemampuan penalaran matematis.

Pada kelas eksperimen peserta didik belajar dengan menggunakan model kooperatif tipe make a match, sesuai rencana yang telah dibuat di RPP bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan penalaran matematis peserta didik pada pelajaran matematika dalam penelitian ini. Pelaksanaan yang dilakukan tidak boleh kaku yaitu harus menyesuaikan dengan kondisi dan situasi yang ada. Sehingga perencanaan yang di buat bisa tercapai. Kegiatan pada kelas eksperimen yaitu Peserta didik dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadapan-hadapan. Setiap peserta didik.

Berdasarkan hasil pretest dan

posttest yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol data yang diperoleh untuk kelas eksperimen dengan rata – rata nilai posttest sebesar 82,94 dengan N-Gain 0,63 dengan kategori sedang. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai posttest sebesar 72,65 dengan N-Gain 0,46 kategori sedang. Hal ini membuktikan bahwa perolehan rata-rata nilai hasil tes kemampuan penalaran matematis kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama menunjukkan klasifikasi sedang, dengan rata-rata N-Gain kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Faktor penyebab hasil tes kemampuan penalaran.

Pembahasan selanjutnya yakni kelas kontrol proses pembelajaran berlangsung cukup baik, namun dalam kegiatan peserta didik kurang aktif karena pada kelas kontrol model pembelajaran yang digunakan yaitu model konvensional sehingga peserta didik menjadi tidak aktif, hanya monoton guru menyampaikan materi sedangkan peserta didik memperhatikan, interaksi antara kurang baik peserta didik dan guru menjadikan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Secara keseluruhan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe make a match berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan hasil tes kemampuan penalaran matematis peserta didik, hal ini dapat dilihat dari rata-rata peningkatan hasil tes kemampuan penalaran matematis lebih tinggi dari pada rata-rata hasil tes kemampuan penalaran matematis yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis data dan perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh data yang menunjukkan bahwa kelas yang diambil sebagai sampel dalam penelitian berdistribusi

normal dan mempunyai varian yang homogen. Hal ini menunjukkan bahwa sampel berasal dari kondisi yang sama yaitu mempunyai kemampuan awal yang sama. Penelitian dapat mengukur pengaruh pada kelompok eksperimen dengan cara membandingkan kelompok tersebut dengan kelompok kontrol. Pengaruh penelitian di analisis dengan menggunakan uji-t. jika ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan.

Berdasarkan hal tersebut, maka akan dilanjutkan pada pengujian hipotesis penelitian atau hipotesis alternatif (H1). Pengujian hipotesis tersebut dilakukan melalui uji – t dengan ketentuan jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima dengan taraf signifikan 5 %. Hasil pengujian uji hipotesis terbukti adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap hasil tes kemampuan penalaran matematis peserta didik. Hal ini dibuktikan berdasarkan uji – t atau uji kesamaan varians(homogenitas) diperoleh pretes menunjukkan $t_{hitung} (1,995) > t_{tabel} (1,68)$, posttest menunjukkan $t_{hitung} (3,384) > t_{tabel} (1,68)$, sedangkan N-Gain menunjukkan $t_{hitung} (2,355) > t_{tabel} (1,68)$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis diterima. Dan diterimanya hipotesis penelitian maka secara bersama-sama rata-rata skor tes hasil kemampuan penalaran matematis peserta didik memang dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan.

Dari kegiatan yang diketahui penelitian yang telah dilakukan pada pembelajaran matematika bahwa model pembelajaran make a match terbukti efektif untuk mengembangkan kemampuan penalaran matematis peserta didik. Keefektifan pembelajaran matematika disebabkan dalam proses

pembelajaran peserta didik dapat mengembangkan ide dan pemikirannya ketika menyelesaikan soal penalaran matematis, menggunakan membiasakan langkah-langkah yang kreatif dalam penalaran matematika, melakukan kegiatan latihan menyelesaikan soal-soal kemampuan penalaran matematis secara lebih sering, sehingga kemampuan penalaran matematis yang dimiliki oleh peserta didik akan berkembang dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan MIS GUPPI 2 BANJARSARI tahun ajaran 2023/2024. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tipe make a match berpengaruh terhadap kemampuan penalaran matematis peserta didik kelas V MIS GUPPI 2 BANJARSARI Tahun Ajaran 2023/2024. Hal ini berdasarkan hasil penelitian serta analisis data dan pengujian hipotesis terlihat dari hasil uji-t pada pretest sebesar 1,995, posttest sebesar 3,384, dan nilai N-Gain sebesar 2,355 dengan ttabel 1,68. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model kooperatif tipe make a match terdapat kemampuan penalaran matematis peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas V MIS GUPPI 2 BANJARSARI Tahun Ajaran 2023/2024.

Dalam pembelajaran Matematika disarankan kepada para pendidik menggunakan metode pembelajaran yang membuat peserta didik ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran matematika salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Make a match dan bisa juga dibantu dengan media pembelajaran yang kreatif sehingga pembelajaran Matematika tidak membosankan dan monoton sehingga membuat peserta didik jenuh dalam pembelajaran Matematika.

REFERENCES

- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain Geometri untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 9(1), 23–37.
<https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/84%0Ahttps://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/download/84/86>
- Imroatun, I., Fadilatunnisa, A., Hasanah, N., & Rahayu, S. H. (2021). Implementasi Bermain Lego Sebagai Pembelajaran Harian Untuk Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3(2), 55.
<https://doi.org/10.35473/ijec.v3i2.1005>
- Murtafiah, N. H. (n.d.). *Analisis Manajemen Pengembangan Sumber Daya Manusia Yang Handal dan Profesional (Studi Kasus : IAI An-Nur Lampung)*.
<https://doi.org/10.30868/ei.v10i02.2358>
- Sunardin, S. (2020). Deskripsi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran IPS. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 3(1), 60–67.
<https://doi.org/10.30605/cjpe.312020.365>
- Warisno, A. (2021). Standar Pengelolaan Pendidikan Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Islam. In *An Nida* (Vol. 1).
<https://journal.an-nur.ac.id/index.php/jp1>