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

Ghina Fitri Yanti[1], Riri Marfilinda[2], Ilham Adi Putra[3], Maifit Hendriani[4]

[1,2,3]*Universitas Adzkia*
E-mail : ghinafitriyanti@gmail.com[1], riri.m@adzkia.ac.id[2], ilhamadiputra@adzkia.ac.id[3], maifithendriani92@gmail.com[4]

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa kelas IV SDN 04 Tarandam pada mata Pelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Make A Match* terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 04 Tarandam Kota Padang. Metode *Make A Match* dipilih karena dapat meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat belajar mereka. Jenis penelitian ini *True Experimental Design,* menggunakan rancangan penelitian *Posttest-Only Control Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 04 Tarandam, dengan sampel yang diambil semuanya atau *sampling jenuh*. Data dikumpulkan melalui angket dan dianalisis menggunakan uji statistik dengan SPSS. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji t untuk mengetahui pengaruh signifikan antara kelompok yang menggunakan metode *Make A Match* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Pengujian hipotesis menggunakan uji t yang didahului dengan uji normalitas dan homogenitas pada taraf signifikan 0,05. Hasil uji t menunjukkan bahwa t_{hitung} = 35,616 > t_{tabel} = 2,052. Pada taraf signifikan 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Metode *Make A Match* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di Kelas IV SDN 04 Tarandam Kota Padang. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode *Make A Match* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Keywords : *Metode Make A Match, Minat Belajar, Matematika*

PENDAHULUAN

Dalam tinggi, konteks pendidikan kurikulum memiliki peran strategis dalam menentukan arah dan kualitas proses pembelajaran. Kurikulum yang dirancang dengan baik mampu menghasilkan lulusan yang tidak hanya unggul dalam bidang akademik tetapi juga memiliki pemahaman mendalam tentang nilai-nilai etika dan spiritual (Ilham Adi Putra, 2024). Pendidikan adalah komponen fundamental dalam proses pengem-bangan suatu bangsa dan negara. Pengembangan suatu bangsa dan negara tidak akan terbentuk tanpa adanya pendidikan. Menurut UNESCO, Pendidikan adalah hak asasi manusia yang esensial untuk pengembangan pribadi dan sosial, serta merupakan fondasi untuk masa depan yang lebih baik. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga mempromosikan nilai-nilai kemanusiaan, seperti toleransi, keadilan, dan penghargaan terhadap keberagaman (Riri Marfilinda, 2024). Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kecerdasan, keterampilan, serta akhlak mulia yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang efektif, inovatif, dan mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa.

Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar, karena kegiatan pembelajaran sangat penting untuk perkembangan pola pikir peserta didik agar dapat berpikir kritis. Menurut Intan Permatasari (2023) tujuan pembelajaran adalah yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Metode pembelajaran inovatif, siswa dilibatkan secara aktif dengan menggunakan seluruh potensi yang dimilikinya dan bukan hanya dijadikan sebagai objek.

Matematika sebagai mata pelajaran inti di sekolah dasar berperan penting dalam melatih kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa matematika masih dianggap sulit dan kurang diminati oleh sebagian besar siswa. Rendahnya minat belajar siswa berdampak pada kurangnya keterlibatan, rendahnya motivasi, serta prestasi belajar yang tidak optimal. Hasil observasi di kelas IV SDN 04 Tarandam Kota Padang memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa kurang memperhatikan pembelajaran, enggan bertanya, serta menunjukkan keterlibatan minat yang rendah dalam proses belajar. Data angket yang diperoleh menunjukkan rata-rata minat belajar siswa hanya 46,5% dengan kategori "kurang sekali" menurut kriteria Ngalim Purwanto (2004).

Minat adalah salah satu penyebab internal peserta didik yang merupakan suatu bagian dari tingkah laku seseorang yang mengarah kepada hal-hal yang positif (Fansuri, et.al., 2022). Seperti yang dipaparkan di atas, banyak peserta didik yang merasa tidak semangat atau merasa terpaksa mengikuti pembelajaran matematika karena tidak sesuai pada minatnya. Karena pada dasarnya, minat dapat mengembangkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah metode dan media pembelajaran yang digunakan guru. Pembelajaran yang monoton dengan dominasi metode ceramah cenderung membuat siswa pasif dan kurang termotivasi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah metode *Make A Match*. Metode ini menekankan aktivitas mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban sehingga siswa lebih aktif, bekerja sama, serta belajar dalam suasana menyenangkan.

Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah metode *Make A Match*. Ini adalah jenis pembelajaran kooperatif di mana siswa bekerja sama dan belajar dalam kelompok kecil empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang berbeda. Metode *Make A Match* menekankan kerja sama atau kelompok untuk membangun kemampuan bekerja sama dan berinteraksi. Sangat jelas bahwa metode ini akan membuat peserta didik merasa senang dengan pelajaran karena mereka tidak mengerjakan soal atau masalah sendiri. Sebaliknya, mereka dibantu dan saling bertukar pikiran tentang masalah tersebut, sehingga mereka merasa senang dengan pelajaran (Apriliyani, 2020). Agar lebih menarik, metode *Make A Match* dapat dipadukan dengan media video pembelajaran. Video mampu menyajikan materi dengan tampilan visual dan audio yang konkret, sehingga mempermudah siswa memahami isi pelajaran sebelum melakukan aktivitas permainan kartu. Kombinasi metode *Make A Match* dengan media video diyakini dapat meningkatkan perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode *Make A Match* berbantuan media video terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SDN 04 Tarandam Kota Padang.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, terutama jenis *True Experimental Design*, karna dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Metode eksperimen dalam penelitian dapat dijelaskan sebagai pendekatan yang digunakan untuk mengevaluasi dampak suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam kondisi yang dapat dikendalikan. Rancangan penelitian yang digunakan yaitu *Posttest-Ony Control Design*. Sampel dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen, dan kelas kontrol (Sugiyono, 2019). Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen adalah menggunakan metode pembelajaran. Sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan metode pembelajaran

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 04 Tarandam Kota Padang, terdapat adanya perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan metode *Make A Match* dengan berbantuan media video. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *Independent Sampel T-test* menunjukkan hasil T_{hitung} 35,616 dengan nilai taraf signifikan 0,000<0,05. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *Make A Match* dengan berbantuan media video mampu memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Berikut hasil uji hipotesis dengan bantuan SPSS versi 27:

Tabel 1. Uji Hipotesis 1

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
HASIL	Equal variances assumed	2.048	.164	35.616	27	<,001	42.419	1.191	39.975	44.863
	Equal variances not assumed			42.473	24.720	<,001	42.419	.999	40.361	44.477

Dengan kriteria keputusan : H_1 diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, diperoleh $t_{hitung} = 35{,}616$ pada taraf signifikan 0,05. Dan untuk selanjutnya menetukan t_{tabel} dengan mencari nilai dk menggunakan rumus berikut: dk = n_1+n_2-2, jadi diperoleh nilai dk adalah 27. T_{tabel} dapat dilihat pada dk ke 27 dengan taraf signifikan 0,05 yaitu 2,052. Kriteria diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima begitupun sebaliknya. Berdasarkan uji hipotesis diatas didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu 35,616 > 2,052 maka H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan mengenai penerapan metode *Make A Match* terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 04 Tarandam Kota Padang.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *Make A Match* berbantuan media video terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 04 Tarandam Kota Padang. Dan saat penelitian siswa memperlihatkan ketertarikan dan minatnya terhadap pembelajaran matematika tersebut, sehingga metode *Make A Match* berbantuan media video tersebut mampu meningkatkan minat belajar siswa karena melibatkan aktivitas yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan siswa adalah metode *Make A Match*, juga dikenal sebagai "mencari pasangan". Dalam metode ini, siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang berfungsi sebagai jawaban atau soal sebelum tenggat waktu. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. (Faisal et al., 2023). Metode pembelajaran *Make A Match* meningkatkan kemampuan belajar siswa karena memungkinkan siswa berinteraksi dengan siswa lain, membuat kelas seperti permainan, mendorong siswa untuk berkolaborasi dalam pemecahan masalah, dan memberikan penghargaan (Anggita et al., 2023).

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Pradhita, 2024), bahwa penggunaan metode pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dalam pembelajaran matematika. Hal ini terjadi karena siswa merasa lebih berminat ketika mereka berperan aktif dalam pembelajaran dan merasa memiliki tanggung jawab terhadap pemahaman materi yang mereka ajarkan kepada teman sekelompoknya.

Dengan demikian, meskipun metode pembelajaran *Make A Match* memiliki potensi untuk meningkatkan interaksi sosial dan pemahaman konsep, efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar sangat bergantung pada kesiapan siswa, pemahaman terhadap sintaks *Make A Match*, serta kondisi lingkungan belajar yang mendukung. Untuk mengoptimalkan penggunaan metode ini, diperlukan strategi tambahan seperti bimbingan lebih intensif dari guru selama diskusi kelompok ahli, penguatan motivasi intrinsik siswa sebelum penerapan metode *Make A Match*.

KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 04 Tarandam Kota Padang. Hasil dari penelitian ini yaitu diperoleh hasil pengujian dengan menggunakan uji Independent Sample Test dapat ditarik kesimpulan bahwa H1 diterima. Hal ini berarti, yaitu "Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode pembelajaran Make A Match terhadap minat belajar siswa pada mata Pelajaran matematika di kelas IV SDN 04 Tarandam Kota Padang."

DAFTAR PUSTAKA

Anggita, M., Sinta, V., & Nanang Rifa'i, M. (2023). *Pengaruh Metode Pembelajaran Make A Match Pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 01 Belitang Madang Raya*. JECO: *Journal of Economic Education and Eco-Technopreneurship, 2(1), 19–24.* https://doi.org/10.30599/jeco.v2i1.498

Apriliyani, S. (2020). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA dengan Menggunakan Metode Make A Match. Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, *1*(1), 60.

Faisal, F., Samiha, Y. T., Nurlaeli, N., & Syarifuddin, A. (2023). *Pengaruh Penerapan Metode Make A Match Berbantuan Media Kartu Domino Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kota Palembang. Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *4*(1), 1–10. https://doi.org/10.19109/limas_pgmi.v4i1.18135

Fansuri, K., Payadnya, I. P. A. A., & Putri, G. A. M. A. (2022). *Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP (SLUB) Sarawati 1 Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022.* Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Matematika (PEMANTIK), 2(2), 138-147.

Intan Permatasari, A., & Sri Mulyani, L. (2023). *Pengaruh Metode Hypnoteaching terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Koordinasi.* In *Jurnal Life Science* (Vol. 6, Issue 1).

Marfilinda, R., Akhiyar, M., & Wahyuni, S. (2024). *Studi Pustaka Penerapan Media Puzzle pada Pembelajaran di Sekolah Dasar*. I*ndo-MathEdu Intellectuals Journal, 5(4), 4763–4776.*

Pradhita, dkk. (2024). *Peningkatan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Matematika*. Jurnal Sekolah

Purwanto, N. 2004. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Putra, I. A., Hayati, N., Rahmadani, D., & Suci, N. E. (2024). *Pengembangan learning management system (LMS) terintegrasi literasi Al-Qur'an: Analisis kurikulum Fisika Umum di Universitas Adzkia*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4), 234–243.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.