



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024 Page 12243-12253

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Subtema 2 Kelas IV UPTD SD Negeri 124386 Pematang Siantar

Yolanda Flawrens M Rumahorbo<sup>1✉</sup>, Asister Fernando Siagian<sup>2</sup>, Melvin M. Simanjuntak<sup>3</sup>

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: [endahnainggolan21@gmail.com](mailto:endahnainggolan21@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pengaruh model pembelajaran make a match terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada subtema 2 kelas IV UPTD SD negeri 124386 pematang siantar. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Dengan design pre-experimental terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel yang tidak dipilih secara acak. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 124386 Jl jambu, kecamatan Siantar Marihat, Kota Pematang Siantar, Provinsi Sumatra Utara. Cara pengambilan sampel dalam penelitian teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 28 siswa untuk mengetahui besar peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa yaitu dengan nilai rata-rata posttest berjumlah 90,25 sedangkan pretest berjumlah 53,25 menggunakan faktor hake atau yang sering disebut dengan Ngain faktor teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini karena adanya data yang diperoleh berupa angka yaitu tes hasil belajar yang akan di berikan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil peneliti dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Make a Match memiliki pengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif belajar siswa kelas IV UPTD SD Negeri 124386 Pematang Siantar T.A 2022/2023. Hal ini dapat dilihat hasil uji N-Gain yang dimana Terdapat ada Pengaruh.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran, Make A Match, Keterampilan Berpikir Kreatif*

## Abstract

The aim of this research is to determine the effect of model influence make a match learning on students' creative thinking skills in subtheme 2 class IV UPTD SD Negeri 124386 Pematang Siantar. This type of research uses quantitative research. With a pre-experimental design, this occurs because there are no control variables, and the sample is not chosen randomly. The location of this research was carried out at UPTD SD Negeri 124386 Jl Jambu, Siantar Marihat sub-district, Pematang Siantar City, North Sumatra Province. The method of sampling in the data analysis technique research used in this research was 28 students to determine the magnitude of the increase in students' creative thinking skills, namely with an average posttest score of 90.25 while the pretest was 53.25 using the Hake factor or what is often called Ngain. factor.t is a data analysis technique used in this research because the data obtained is in the form of numbers, namely learning outcomes tests that will be given to students. Based on the research results and discussion, it can be concluded that the Make a Match Learning Model has an influence on the learning creative thinking skills of class IV UPTD students at SD Negeri 124386 Pematang Siantar T.A 2022/2023. This can be seen from the results of the N-Gain test where there is an influence.

Keywords: *Learning Model, Make A Match, Creative Thinking Skills*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana melalui kegiatan dan bimbingan pengajaran, atau latihan bagi perannya dimasa yang akan datang. Menurut Fattah (dalam Panjaitan, 2021) Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang ditujukan oleh setiap individu guna mengembangkan potensi yang ada, keterampilan yang dimiliki serta perubahan tingkah laku yang terjadi dalam lingkup masyarakat serta pendidikan yang digunakan sebagai interaksi sosial yang diberikan kepada individu sehingga mampu memberikan pengaruh terhadap lingkungan sekitar (Munir et al., 2022).

Menurut Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 yang berbunyi: pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Maulida et al., 2020). Menurut Ki Hajar Dewantara (Handayani, 2021:43) Pendidikan ialah tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Adapun maksudnya yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan yang anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi tingginya. Dari pendapat ahli di atas dapat

disimpulkan bahwa pendidikan adalah tempat sarana untuk mendapatkan dan mengasah pengetahuan, keterampilan dan karakter peserta didik dalam keadaan sadar dalam kehidupannya (HALAWA, 2019).

Sekolah merupakan lembaga sosial formal yang didirikan dalam kehidupan manusia berdasarkan undang-undang sekolah berperan sangat besar sebagai arena tukar pikiran diantara peserta didik dan juga para guru dapat berupaya agar pembelajaran yang diberikan menarik perhatian siswa dan tidak membosankan melalui sekolah para siswa memperoleh kesempatan untuk mendapatkan pengetahuan, keahlian serta kemampuan dalam bidang tertentu serta pendidikan etika dan moral (Perdana, 2018).

Belajar adalah proses yang dimana siswa dapat lebih memahami makna, konsep, dan hubungan melalui dan proses intuisi sampai pada akhirnya dapat menemukan suatu dari kesimpulan yang ditetapkan dengan perkembangan dari kognitif siswa itu sendiri. Menurut Hamalik (dalam Yaomalieka Hasieba et al., 2021) belajar merupakan suatu proses modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman dan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan (Rohmah et al., 2020). Sebagai calon guru belajar tidak akan berjalan dengan lancar apabila pembelajaran tidak ada, Pembelajaran adalah sistem yang dapat membantu siswa dalam belajar dan berinteraksi dengan sumber belajar tersebut. Menurut Gagne (Khasanah 2022: 83) pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal yang dapat melibatkan suatu proses berpikir (Ishaq, 2018).

Berpikir adalah kemampuan seseorang dalam mengingat, mempertimbangkan sesuatu serta dapat mengambil keputusan suatu masalah yang dihadapi. Menurut Krulik (Siswon 2022:69) salah satu jenis berpikir adalah berpikir kreatif. Berpikir kreatif merupakan pemikiran yang bersifat asli, reflektif, dan menghasilkan suatu produk yang kompleks. Berpikir tersebut melibatkan sintesis ide-ide, membangun ide-ide baru dan menentukan efektivitasnya (Uki & Liunokas, 2021). Menurut Astuti dkk (Putri 2022:116) keterampilan berpikir kreatif adalah suatu peningkatan pemahaman peserta didik dalam memahami masalah, kefasihan, fleksibilitas dan pembaharuan dalam memecahkan suatu masalah dalam kurikulum saat ini.

Kurikulum (curirulum) secara etimologis berasal dari bahasa Yunani yaitu Curir yang artinya "Pelari" dan Curare yang berarti "tempat berpacu." Tempat seorang atlet pelari yang berlari dari garis start sampai ke garis finish. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai

pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Menurut Miller (Khuluqo 2022:9) pengertian kurikulum adalah semua hal yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, termasuk metode mengajar, cara mengevaluasi murid, program studi, bimbingan dan penyuluhan, supervisi dan administrasi, serta hal-hal struktural terkait dengan waktu, jumlah ruangan serta kemungkinan memilih mata pelajaran. Didalam suatu kurikulum terdapat perubahan kurikulum dari tahun ketahun selalu mengalami pergeseran kurikulum yang sebelumnya (Nadliyah et al., 2019). Adapun data pendukung dari penelitian sebelumnya mengenai keterampilan berpikir kreatif.

Menurut Alberida (2022:115) menyatakan data pendukung hasil penelitian menunjukkan keterampilan berfikir kreatif peserta didik masih sangat rendah, hal ini ditunjukkan dari perolehan presentase pada tingkatan keterampilan berpikir kreatif T1 (sangat rendah) sebanyak 48,2%, T2 (rendah) sebanyak 27,4%, T3 (sedang) 12,9%, T4 (Tinggi) sebanyak 6,7%, T5 (sangat tinggi) sebanyak 4,7%. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan dan keterampilan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah. kebutuhan keterampilan berpikir kreatif sangat penting untuk meningkatkan keterampilan, kemampuan dan kapasitas peserta didik. Keterampilan berpikir kreatif dapat ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran yang kreatif sehingga akan melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan di kelas (Ferdiana & Mulyatna, 2020).

Berdasarkan hasil studi Secara global rendahnya keterampilan berpikir kreatif dapat dilihat pada tahun 2015 (Ernaningsih 2019) pada hasil The Trends International Mathematics and Science Study (TIMSS) dan Programme For International Study Assesment (PISA) menunjukkan bahwa kreativitas dan prestasi indonesia berada pada posisi ke 43 dari 45 Negara yang berpartisipasi. Rendahnya keterampilan berpikir kreatif ini dapat dilatih dengan berbagai cara seperti melakukan kegiatan pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk memecahkan suatu masalah, melakukan eksplorasi, dan penemuan masalah (Marhayani & Wulandari, 2020).

Demikian halnya dengan di sekolah UPTD SD Negeri 124386 Pematang Siantar berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 15 Mei 2023 terhadap wali kelas IV SD Negeri 124386 pematang siantar, diperoleh informasi bahwa keterampilan berpikir kreatif peserta didik masih rendah pada mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Hal tersebut ditunjukkan dalam kegiatan pembelajaran secara langsung peserta didik merasa kesulitan jika di hadapkan dengan soal-soal yang berkaitan dengan keterampilan berpikir kreatif dalam memahami konsep pembelajaran dan kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatifnya. Terdapat nilai KKM mata pelajaran IPA adalah 70 dengan nilai rata-rata 60. Hasil Ujian Harian (UH) siswa tersebut pada mata

pelajaran IPA masih tergolong rendah dan banyak yang belum mencapai nilai KKM. Adapun nilai KKM yang tuntas dikelas tersebut hanya terdapat 8 siswa (29%) dan selebihnya tidak tuntas KKM sebanyak 71% (Mariati et al., 2022).

Penyebab dari rendahnya keterampilan berpikir kreatif tersebut disebabkan oleh model pembelajaran disekolah masih menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga pembelajaran masih berpusat kepada guru saja atau yang sering disebut dengan *teacher centered*. Dengan adanya kebiasaan guru yang masih menggunakan pembelajaran konvensional sehingga suasana pembelajaran kurang aktif dan kurang antusiasnya peserta didik dalam proses pembelajaran yang disebabkan oleh penggunaan model dalam pembelajaran masih kurang bervariasi sehingga pembelajaran tersebut menjadi monoton (Putri & Taufina, 2020). yang dimaksud dengan pembelajaran monoton yaitu pembelajaran yang berjalan hanya satu arah, yang dimaksud satu arah sama halnya hanya menjelaskan dan peserta didik hanya mendengarkan saja sehingga peserta didik sulit untuk mengembangkan kreativitas pada diri siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya keterampilan berpikir kreatif ketika dihadapkan untuk menyelesaikan suatu soal yang diberikan dan dapat berdampak pada hasil belajarnya. Seharusnya guru lebih kreatif agar pembelajaran lebih aktif dan suasananya lebih menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat mudah dipahami siswa serta dapat melatih berfikir kreatif siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu perbaikan sekaligus peningkatan kualitas proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. Untuk itu model pembelajaran *make a match* sangat cocok untuk jadi solusi mengatasi hal tersebut.

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak murid mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Menurut Zainal (Suhono 2022:7) model pembelajaran *make a match* artinya peserta didik mencari pasangan. Setiap peserta didik akan mendapatkan sebuah kartu (bisa soal/jawaban).

Menurut Sulastri (2021) terdapat data pendukung pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada tema VIII kelas IV SDN 43 Ampenan, yang dimana Berdasarkan hasil uji analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil uji t yang dilakukan  $t_{hitung} = 6.738$  sedangkan  $t_{tabel} = 1.705$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada tema 8 di kelas IV.

Model Pembelajaran kooperatif tipe make a match atau mencari pasangan ini sangat cocok digunakan dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa dengan adanya kerja sama antar siswa untuk menyelesaikan masalah. Di karenakan, dalam penerapan model ini melatih peserta didik untuk mencari pasangan dari kartu soal/jawaban yang di ambil yang kemudian di diskusikan dan diberikan kesempatan untuk dipresentasikan dihadapan teman dan pasangan kelompok yang lain. Dalam proses pembelajaran tersebut pasangan kelompok lain diberi kesempatan untuk menghadapi hasil keterampilan berpikir kreatif dari pada presentasi pasangan kelompok tersebut. Ketika siswa tersebut mampu memberikan atau menjawab dengan ide atau gagasan baru, artinya siswa tersebut memiliki keterampilan dalam berpikir yang kreatif pada siswa kelas IV SD Negeri 124386.

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini yang terkait dengan "Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada subtema 2 kelas IV SD Negeri 124386 Pematang Siantar.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiono (Lutviasunda 2019:16) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif dapat defenisikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data memakai instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen (pre-experimental design). Dengan design pre-experimental terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel yang tidak dipilih secara acak (Haruna & Darwis, 2020).

Rancangan penelitian ini, penulis menggunakan desain yang sebut dengan one group pretest-posttest design. Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas, dimana kelas tersebut sebagai kelas eksperimen, yang terlebih dahulu dilakukannya pretest kemudian diberikan suatu tindakan posttest. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk menggunakan desain ini dan hasil tindakan yang diperoleh lebih akurat karena dibandingkan dengan keadaan yang sebelum dilakukan tindakan.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 124386 Jl jambu, kecamatan Siantar Marihat, Kota Pematang Siantar, Provinsi Sumatra Utara. Dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Subtema 2 Kelas IV UPTD SD Negeri Pematang Siantar. Tahun Ajaran 2023/2024.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil di bulan oktober tahun ajaran 2023/2024 di SD Negeri 124386 Pematang Siantar.

Populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek-objek atau subjek-subjek yang mempunyai ciri dan sifat tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di ambil kesimpulanya artinya populasi merupakan sumber objek individu yang jelas dan lengkap yang akan diteliti. Berdasarkan pengertian di atas maka populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 124386 Pematang Siantar Jl. Jambu. Yaitu sebanyak 1 kelas dimana kelas tersebut akan menjadi kelas eksperimen.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Cara pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampling jenuh yang digunakan sebagai kelas eksperimen, sehingga yang menjadi sampel di penelitian ini adalah seluruh kelas IV SD Negeri 124386 Pematang Siantar.

Dalam penelitian ini, yang dipakai berupa soal uraian yaitu pretest dan posttest. Pretest dan posttest merupakan soal uraian yang akan diberikan kepada peserta didik sebelum dilakukannya suatu pembelajaran. Adapun didalam penelitian ini, tes hasil untuk hasil peserta didik berfungsi untuk melihat bagaimana keterampilan berpikir kreatif pada peserta didik dalam menerima dan memperoleh suatu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran make a match. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Observasi, dilakukan untuk mendapatkan data dengan menggunakan pengamatan secara langsung dilapangan dan mendapatkan informasi yang terjadi secara sistematis dalam proses pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran make a match.
2. Tes, dilakukan untuk memperoleh data yang akurat mengenai keterampilan berfikir kreatif siswa pada pre-test dan post-test. Baik pretest ataupun dalam penelitian ini menggunakan menggunakan jenis tes berupa uraian sebanyak 8 soal yang disusun sendiri oleh peneliti yang mengacu pada indikator berpikir kreatif standart kompetensi dan kompetensi dasar untuk mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia dikelas IV. Selanjutnya hasil dari pre-test dan post-test ini akan digunakan untuk mengetahui pengaruh pelaksanaan model pembelajaran make a match terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa.
3. Dokumentasi, digunakan untuk mendapatkan informasi yang ada langsung dilapangan untuk membantu proses penelitian ini dalam pengumpulan data hasil belajar siswa sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran make a match. Dokumentasi ini dapat berupa laporan kegiatan, Serta foto-foto

lampiran kegiatan.

Penelitian ini menggunakan sebuah analisis kuantitatif, yaitu suatu teknik analisis yang terdapat per hitungan matematis karena adanya data yang diperoleh berupa angka yaitu tes hasil belajar yang akan di berikan kepada peserta didik. Selanjutnya data yang telah di kumpul dari satu kelas eksperimen di olah dan di analisis untuk di ambil dan ditarik suatu kesimpulan yang mengenai ada dan tidak adanya perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan pembelajaran memakai model pembelajaran make a match. Teknis analisis data dalam penelitian ini dengan menggunakan Faktor hake atau gen faktor.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi isi merupakan validasi yang diperoleh dari pengujian terhadap kelayakan atau kesesuaian isi tes dari hasil validator yang sudah layak digunakan untuk tujuan validasi soal keterampilan berpikir kreatif siswa adalah untuk mendapatkan masukkan kekurangan instrument keterampilan berpikir kreatif siswa berupa tes uraiyang berjumlah 8 soal.

### Uji Persyaratan Analisis

#### Data Pretest dan Posttest

##### 1. Pretest

Pretest terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan pembelajaran model pembelajaran terhadap peserta didik dari pretest dapat dilihat dari hasil pretest keterampilan berpikir kreatif siswa.

##### 2. Posttest

Posttest adalah sebuah uji yang dilakukan setelah pemberlakuan model pembelajaran terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa dari posttest dapat dilihat pada tabel 4.8 hasil posttest keterampilan berpikir kreatif siswa sebagai berikut: Adapun data n-gain dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Data N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	28	.63	.89	.7874	.07231
Valid N (listwise)	28				

Berdasarkan data yang diperoleh sudah ditemukan bahwa nilai N-Gain  $0,8 \geq 0,7$  maka dapat disimpulkan bahwa nilai N-Gain tersebut di klasifikasi tinggi.

## Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model *make a match* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada subtema 2 di kelas IV UPTD SD Negeri 124386 Pematang Siantar. Jumlah populasi keseluruhan adalah 28 responden atau siswa (Fauhah & Rosy, 2020). Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik penyebaran soal pretest dan posttest yang berisikan 8 soal uraian, adapun pretest diberikan sebelum perlakuan sedangkan posttest setelah perlakuan. Pada proses penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian pretest-posttest (Ririantika et al., 2020). Pada proses penelitian, pertama peneliti menguji coba instrument soal belum diberi kepada kelas eksperimen (Anggraeni et al., 2019). Soal diujicobakan kepada siswa yang sudah pernah memberi materi pembelajaran tersebut yaitu siswa kelas IV. Atau tidak, lalu soal yang diketahui valid melakukan pengujian peneliti memberikan tes secara 2 kali uji yaitu tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Dalam uji validitas dari 8 soal uraian setelah dilakukan pengujian maka terdapat 8 soal yang valid, butir soal memiliki kriteria baik.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis data pada nilai pretest dan posttest diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 53,25. Nilai tengah sebesar 50 dengan nilai rendah sebesar 25 dan nilai tinggi sebesar 75. Sedangkan nilai rata-rata pada posttest setelah diberikannya 90,25. Dengan nilai terendah sebesar 93 dan nilai tertinggi 94. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest. Setelah itu penelitian juga melakukan uji N-Gain.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil peneliti dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Make a Match* memiliki pengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif belajar siswa kelas IV UPTD SD Negeri 124386 Pematang Siantar T.A 2022/2023. Pada nilai pretest dan posttest diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 53,25. Sedangkan nilai rata-rata pada posttest setelah diberikan perlakuan 90,25.

Hal ini dapat dilihat hasil uji *N-Gen* yang dimana Terdapat ada Pengaruh Model Pembelajaran Model *Make A Match* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. Nilai N-Gain  $0,8 \geq 0,7$  maka dapat disimpulkan bahwa nilai N-Gain termaksud klasifikasi tinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, A. A. A., Verylina, P., & Fatkhu R, I. F. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika. *International Journal Of Elementary Education*, 3(2), 218.

<https://doi.org/10.23887/ljee.V3i2.18552>

- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.V9n2.P321-334>
- Ferdiana, V., & Mulyatna, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Sinasis (Seminar Nasional Sains)*, 1(1).
- Halawa, W. G. H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri 060915 Jl Tb Simatupang Kecamatan Medan Sunggal Tahun Pembelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 2(2), 375–397. <https://doi.org/10.54367/Aquinas.V2i2.558>
- Haruna, N. H., & Darwis, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 223. <https://doi.org/10.26858/publikan.V10i3.15159>
- Ishaq, M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Ppkn Siswa Kelas V Sd Negeri 056587 Pantai Sampah Ta 2021/2022. *Jurnal Tematik*, 12(2). <https://doi.org/10.24114/jt.V12i2.35493>
- Marhayani, D. A., & Wulandari, F. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make-A Match Dalam Meningkatkan Kompetensi Sikap Siswa Dan Kompetensi Pengetahuan Siswa Pada Pelajaran Ips. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.23887/jisd.V4i1.24047>
- Mariati, M., Arjudin, A., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Iv Sdn 19 Rabangodu Utara Kota Bima Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1). <https://doi.org/10.36312/jime.V8i1.2872>
- Maulida, I. S., Rahayu, D. W., Hidayat, M. T., & Kasiyun, S. (2020). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Sd. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(1), 82. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.V10i1.18133>
- Munir, M., Kholil, M., & Hariati, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pokok Lingkaran Kelas Viii Mts Darul Hikmah Tamansari Jember. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pembelajarannya (Snmp)*, 1, 36–40. <https://doi.org/http://repository.unigal.ac.id:8080/handle/123456789/1431>

- Nadliyah, A., Taufiq, M., Hidayat, M. T., & Kasiyun, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa. *Natural Science Education Research*, 2(1), 33–39. <https://doi.org/10.21107/Nser.V2i1.5559>
- Panjaitan, D. J. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Matematika. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 4(2), 60–65. <https://doi.org/10.32696/Jmn.V4i2.157>
- Perdana, A. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Semolowaru 1 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5).
- Putri, E. N. D., & Taufina, T. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 617–623. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V4i3.405>
- Ririantika, R., M, U., Aswadi, A., & Sakkir, G. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Tipe “Make A Match” Terhadap Hasil Belajar bahasa Indonesia. *Cakrawala Indonesia*, 5(1), 1–6. <https://doi.org/10.55678/Jci.V5i1.230>
- Rohmah, M., Rohman, N., & Utami, A. D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Sifat-Sifat Bangun Datar Kelas Vii Mts Al-Hidayah Lajo Kidul Tahun Pelajaran 2019/2020. *Educatif Journal Of Education Research*, 2(3), 1–12. <https://doi.org/10.36653/Educatif.V2i2.16>
- Uki, N. M., & Liunokas, A. B. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Make A Match Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5542–5547. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i6.1363>
- Yaomalieka Hasieba, I., Rohaeni, E., & Ruhyanto, A. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dengan Menggunakan Metode Tanya Jawab Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas X Sman 1 Cisaga (Studi Ekperimen Di Kelas X Pada Kompetensi Dasar 3.7 Mendeskripsikan Konsep Manajemen Di Sman 1 Cisaga)*. <http://repository.unigal.ac.id:8080/handle/123456789/1431>.