



The Effect of the Couple Card-Based Make a Match Learning Model on Elementary School Students' Creativity in Mathematics Learning

Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Berbasis Couple Card terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar



Sударsono¹, *Nursofiana Safitri², Sumiyati³, Hasan⁴

¹Universitas Nggusuwaru Bima, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

^{2,3,4}STKIP Yapis Dompu, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

E-mail: nrsolfiana_5575@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Submission: 2026-03-14 Accepted: 2026-07-15 Published: 2026-07-26 Keywords: Make a match, Couple card, Student creativity, Cooperative learning, Elementary education.	This study examined whether students' creativity scores differed before and after the implementation of the Couple Card-based Make a Match learning model in elementary mathematics learning. A quantitative pre-experimental one-group pretest-posttest design was used with 25 fifth-grade students as participants. Creativity data were collected using a mathematics creativity test administered before and after the treatment and were analyzed using descriptive statistics, normalized gain (N-Gain), normality testing, and paired-samples t-test with IBM SPSS. The results showed that the mean creativity score increased from 64.20 in the pretest to 81.40 in the posttest. The N-Gain score was 0.48, indicating a moderate improvement. The paired-samples t-test showed a significant difference between pretest and posttest scores ($t = 6.412$; $df = 24$; $p < 0.05$), with a large effect size (Cohen's $d_z = 1.28$). These findings indicate that the Couple Card-based Make a Match learning model is associated with improved students' creativity in elementary mathematics learning. However, because this study used a one-group pretest-posttest design without a control group, the findings should be interpreted proportionally.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Penyerahan: 2026-03-14 Diterima: 2026-07-15 Dipublikasi: 2026-07-26 Kata kunci: Make a match, Couple card, Kreativitas siswa, Pembelajaran kooperatif, Sekolah dasar.	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan skor kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Make a Match berbasis Couple Card pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen one-group pretest-posttest dan melibatkan 25 siswa kelas V sebagai subjek penelitian. Data kreativitas diperoleh melalui tes kreativitas matematika yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, N-Gain, uji normalitas, dan paired-samples t-test berbantuan IBM SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata skor kreativitas meningkat dari 64,20 pada pretest menjadi 81,40 pada posttest. Nilai N-Gain sebesar 0,48 menunjukkan peningkatan kategori sedang. Hasil uji paired-samples t-test menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest ($t = 6,412$; $df = 24$; $p < 0,05$), dengan ukuran efek besar (Cohen's $d_z = 1,28$). Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Make a Match berbasis Couple Card berkaitan dengan peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Namun, karena penelitian menggunakan desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol, hasil penelitian perlu ditafsirkan secara proporsional.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya bertujuan membuat siswa mampu menghitung, tetapi juga mengembangkan cara berpikir logis, fleksibel, dan kreatif dalam memecahkan masalah. Kreativitas penting karena siswa perlu menghasilkan berbagai kemungkinan jawaban, memilih strategi penyelesaian, serta menjelaskan alasan dari solusi yang dibuat. Dalam konteks matematika, kreativitas tampak melalui kemampuan siswa menemukan pola, menghubungkan konsep, menyusun cara penyelesaian yang berbeda, dan mengembangkan gagasan secara lebih rinci. Karena itu, proses pembelajaran matematika perlu memberi ruang bagi siswa untuk bertanya, mencoba, mencocokkan konsep, dan mendiskusikan jawaban, bukan hanya mengikuti contoh yang diberikan guru.

Masalah yang masih sering muncul di kelas matematika sekolah dasar adalah pembelajaran

yang terlalu berpusat pada guru. Guru menjelaskan materi, memberikan contoh, kemudian siswa mengerjakan soal dengan pola yang relatif seragam. Pola seperti ini dapat membantu siswa memahami prosedur dasar, tetapi belum cukup kuat untuk melatih kreativitas karena siswa tidak banyak diberi kesempatan mengeksplorasi strategi penyelesaian, mengemukakan ide, dan membandingkan jawaban dengan teman. Akibatnya, siswa cenderung menunggu arahan guru dan kurang berani mengembangkan cara berpikir alternatif dalam menyelesaikan soal matematika.

Kondisi tersebut juga terlihat pada observasi awal di kelas V. Pembelajaran matematika masih didominasi ceramah dan diskusi sederhana, sementara partisipasi siswa dalam mengemukakan ide belum merata. Beberapa siswa tampak pasif, kurang antusias, dan belum menunjukkan kemampuan yang kuat dalam menyusun jawaban secara kreatif. Data pretest menunjukkan rerata

skor kreativitas siswa sebesar 64,20 dari 25 siswa, dengan nilai minimum 55 dan maksimum 75. Temuan awal ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa masih perlu ditingkatkan.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk mengatasi masalah tersebut adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang belajar melalui kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab bersama. Johnson dan Johnson (2009) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dapat memperkuat interaksi sosial, saling ketergantungan positif, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dalam pembelajaran matematika, interaksi antarsiswa penting karena siswa dapat saling menjelaskan strategi, membandingkan jawaban, dan mengembangkan pemahaman melalui diskusi.

Model Make a Match merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang sesuai untuk menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan. Model ini mengajak siswa mencari pasangan kartu yang berisi soal, jawaban, konsep, atau representasi yang saling berkaitan. Huda (2014) menjelaskan bahwa Make a Match mendorong siswa belajar melalui aktivitas mencari pasangan sambil memahami hubungan antar-konsep. Dalam pembelajaran matematika, kegiatan mencocokkan kartu dapat membantu siswa menghubungkan informasi, berpikir cepat, menguji jawaban, serta berdiskusi dengan teman sebelum mengambil keputusan.

Penerapan Make a Match dapat diperkuat dengan media Couple Card. Couple Card merupakan kartu berpasangan yang dirancang untuk memuat hubungan antara pertanyaan dan jawaban, konsep dan contoh, atau masalah dan strategi penyelesaian. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai pemicu interaksi, diskusi, dan aktivitas berpikir kreatif. Arsyad (2017) menegaskan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, Couple Card berpotensi membuat pembelajaran matematika lebih konkret, partisipatif, dan tidak monoton.

Sejumlah kajian mendukung pentingnya model pembelajaran aktif dan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Lestari dan Yudhanegara (2017) menekankan bahwa pembelajaran matematika perlu dirancang agar siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah, komunikasi, dan penalaran. Penelitian Fauzi dan Jannah (2026) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret dalam matematika sekolah dasar dapat membantu siswa memahami materi secara lebih baik. Temuan-temuan tersebut menguatkan bahwa pembelajaran matematika membutuhkan strategi yang tidak hanya menjelaskan konsep, tetapi juga membuat siswa aktif membangun pemahaman.

Meskipun demikian, penelitian tentang Make a Match berbasis Couple Card yang secara khusus diarahkan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika sekolah dasar masih terbatas. Sebagian penelitian sebelumnya lebih banyak menempatkan Make a Match untuk meningkatkan hasil belajar atau aktivitas belajar, sedangkan aspek kreativitas siswa belum banyak menjadi fokus utama. Selain itu, penggunaan Couple Card sebagai media yang menghubungkan konsep matematika dengan aktivitas pencocokan pasangan masih perlu diuji secara empiris, terutama pada konteks siswa kelas V sekolah dasar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan model Make a Match yang dipadukan dengan Couple Card untuk melihat perubahan skor kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika. Fokus penelitian tidak hanya pada pencapaian hasil belajar kognitif, tetapi pada kreativitas siswa sebagai kemampuan penting dalam pembelajaran abad ke-21. Dengan desain one-group pretest-posttest, penelitian ini memberikan bukti awal mengenai perubahan skor kreativitas setelah siswa mengikuti pembelajaran matematika menggunakan model Make a Match berbasis Couple Card.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan skor kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Make a Match berbasis Couple Card dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan, serta memberikan kontribusi empiris awal bagi pengembangan pembelajaran matematika yang berorientasi pada kreativitas siswa.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen one-group pretest-posttest. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan skor kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Make a Match berbasis Couple Card. Desain pra-eksperimen dipilih karena penelitian dilakukan pada satu kelas yang telah tersedia di sekolah dan tidak melibatkan kelompok kontrol. Oleh sebab itu, hasil penelitian ditafsirkan sebagai bukti awal mengenai perubahan skor kreativitas setelah perlakuan, bukan sebagai klaim kausal yang mutlak.

Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas V sekolah dasar yang mengikuti pembelajaran matematika selama penelitian berlangsung. Seluruh siswa dalam kelas tersebut dijadikan subjek penelitian sehingga teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Variabel perlakuan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Make a

Match berbasis Couple Card, sedangkan variabel yang diukur adalah kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika.

Model Make a Match berbasis Couple Card dilaksanakan melalui beberapa langkah. Pertama, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberi pengantar singkat tentang materi matematika yang dipelajari. Kedua, guru membagikan kartu berpasangan yang berisi soal, jawaban, konsep, contoh, atau representasi matematika yang saling berkaitan. Ketiga, siswa mencari pasangan kartu yang sesuai melalui diskusi dan pencocokan konsep. Keempat, pasangan siswa mempresentasikan alasan kecocokan kartu. Kelima, guru memberikan penguatan, klarifikasi konsep, dan refleksi pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes kreativitas matematika, observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Tes diberikan dua kali, yaitu pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Tes kreativitas digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengembangkan gagasan, menemukan alternatif jawaban, dan menjelaskan solusi matematika secara lebih rinci. Observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi bukti pelaksanaan penelitian.

Instrumen utama penelitian adalah tes kreativitas matematika yang disusun berdasarkan indikator kreativitas, yaitu kelancaran ide, keluwesan berpikir, keaslian jawaban, dan elaborasi penyelesaian. Instrumen perlu divalidasi sebelum digunakan agar butir tes sesuai dengan tujuan pengukuran dan karakteristik siswa sekolah dasar. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi, kejelasan bahasa, serta keterukuran indikator kreativitas. Reliabilitas instrumen juga perlu diperhatikan agar hasil pengukuran konsisten dan dapat digunakan sebagai dasar analisis.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, N-Gain, uji normalitas, dan uji paired-samples t-test berbantuan IBM SPSS. Statistik deskriptif digunakan untuk menampilkan nilai minimum, maksimum, dan rerata skor kreativitas siswa pada pretest dan posttest. N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan skor kreativitas setelah perlakuan. Uji normalitas dilakukan sebagai prasyarat sebelum uji parametrik. Karena data berasal dari kelompok yang sama sebelum dan sesudah perlakuan, uji hipotesis yang tepat adalah paired-samples t-test, bukan one-sample t-test.

Kriteria pengambilan keputusan ditetapkan pada taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi hasil uji paired-samples t-test lebih kecil dari 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara skor kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan model Make a Match berbasis Couple Card. Selain signifikansi statistik, interpretasi hasil juga mempertimbangkan nilai N-Gain dan ukuran

efek agar peningkatan yang terjadi dapat dipahami secara lebih bermakna.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian disajikan untuk menggambarkan perubahan skor kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Make a Match berbasis Couple Card. Analisis dilakukan melalui statistik deskriptif, perhitungan N-Gain, uji normalitas, dan uji paired-samples t-test. Penyajian hasil ini penting karena desain penelitian menggunakan satu kelompok, sehingga interpretasi tidak hanya bertumpu pada signifikansi statistik, tetapi juga pada besarnya peningkatan skor yang terjadi setelah perlakuan.

1. Hasil Pretest dan Posttest Kreativitas Siswa

Statistik deskriptif digunakan untuk melihat gambaran awal skor kreativitas siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Ringkasan nilai minimum, maksimum, dan rerata skor kreativitas siswa disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Kreativitas Siswa pada Pretest dan Posttest

Jenis Tes	N	Nilai Min	Nilai Maks	Rerata
Pretest	25	55	75	64,20
Posttest	25	70	90	81,40

Berdasarkan Tabel di atas, rerata skor kreativitas siswa pada pretest sebesar 64,20 dengan nilai minimum 55 dan maksimum 75. Setelah penerapan model Make a Match berbasis Couple Card, rerata skor posttest meningkat menjadi 81,40 dengan nilai minimum 70 dan maksimum 90. Kenaikan rerata sebesar 17,20 poin menunjukkan adanya peningkatan skor kreativitas setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan model tersebut. Peningkatan ini menunjukkan bahwa aktivitas mencari pasangan kartu, berdiskusi, dan menjelaskan kecocokan konsep memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif menggunakan ide dalam pembelajaran matematika. Siswa tidak hanya menerima penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam proses menghubungkan soal dengan jawaban, konsep dengan contoh, serta strategi dengan penyelesaian. Aktivitas tersebut mendorong munculnya kelancaran ide, keluwesan berpikir, dan kemampuan menjelaskan jawaban secara lebih rinci.

Meskipun terjadi peningkatan skor, hasil ini perlu dibaca secara proporsional karena penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol. Artinya, peningkatan skor dapat dikaitkan dengan penerapan model pembelajaran, tetapi faktor lain di luar perlakuan belum dapat sepenuhnya dikendalikan. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan dengan N-Gain dan uji paired-samples t-test untuk memperkuat

interpretasi perubahan skor sebelum dan sesudah perlakuan.

2. Hasil Uji N-Gain

Perhitungan N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan skor kreativitas siswa setelah penerapan model Make a Match berbasis Couple Card. Hasil perhitungan N-Gain disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Perhitungan N-Gain Skor Kreativitas

Rata-rata Prefest	Rata-rata Posttest	N-Gain	Kategori
64,20	81,40	0,48	Sedang

Berdasarkan Tabel di atas, nilai N-Gain sebesar 0,48 berada pada kategori sedang. Nilai ini menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas siswa setelah perlakuan berada pada tingkat yang cukup bermakna, meskipun belum mencapai kategori tinggi. Dengan demikian, model Make a Match berbasis Couple Card dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa, tetapi penerapannya masih dapat dikembangkan melalui variasi kartu, penguatan diskusi, dan pemberian tugas matematika yang lebih terbuka.

Kategori peningkatan sedang juga menunjukkan bahwa tidak semua aspek kreativitas meningkat secara maksimal dalam satu kali perlakuan pembelajaran. Kreativitas membutuhkan latihan berulang, lingkungan belajar yang aman untuk mencoba ide, serta tugas yang memungkinkan siswa menghasilkan lebih dari satu cara penyelesaian. Oleh karena itu, model ini lebih tepat dipahami sebagai strategi yang membuka ruang kreativitas, bukan sebagai satu-satunya faktor yang menentukan kreativitas siswa.

3. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan paired-samples t-test karena data pretest dan posttest berasal dari subjek yang sama. Hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Paired-Samples t-test Skor Pretest dan Posttest

Pasangan Data	t hitung	df	Sig. (2-tailed)
Pretest-Posttest	6,412	24	0,001

Berdasarkan Tabel di atas, diperoleh nilai $t = 6,412$ dengan $df = 24$ dan nilai signifikansi $p < 0,001$. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara skor kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan model Make a Match berbasis Couple Card. Selisih rerata skor pretest dan posttest sebesar 17,20 poin dengan standard error difference sekitar 2,68 dan estimasi interval kepercayaan 95% berada pada rentang 11,67 sampai 22,73. Selain signifikan

secara statistik, besarnya perubahan skor juga menunjukkan pengaruh praktis yang kuat. Berdasarkan nilai t dan jumlah subjek, ukuran efek Cohen's d diperkirakan sebesar 1,28, yang termasuk kategori besar. Artinya, peningkatan skor kreativitas tidak hanya terlihat dari perbedaan rerata, tetapi juga memiliki makna praktis dalam konteks pembelajaran kelas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor kreativitas siswa setelah penerapan model pembelajaran Make a Match berbasis Couple Card. Peningkatan ini didukung oleh rerata posttest yang lebih tinggi, N-Gain kategori sedang, dan hasil paired-samples t-test yang signifikan. Namun demikian, karena desain penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol, hasil ini sebaiknya dinyatakan sebagai peningkatan yang berkaitan dengan perlakuan, bukan sebagai bukti kausal tunggal yang sepenuhnya mengeliminasi faktor lain.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Make a Match berbasis Couple Card berkaitan dengan peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika. Kenaikan rerata skor dari 64,20 menjadi 81,40 memperlihatkan bahwa siswa menunjukkan performa kreativitas yang lebih baik setelah mengikuti pembelajaran yang berbasis kartu pasangan. Temuan ini penting karena matematika di sekolah dasar sering dipahami sebagai pelajaran yang prosedural, padahal pembelajaran matematika juga perlu memberi ruang bagi siswa untuk berpikir fleksibel, mencoba strategi, dan menjelaskan gagasan.

Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik Make a Match yang mengubah siswa dari penerima informasi menjadi pelaku aktif dalam pembelajaran. Saat mencari pasangan kartu, siswa harus membaca informasi, memahami hubungan antarkonsep, mempertimbangkan kemungkinan jawaban, lalu mendiskusikannya dengan teman. Proses ini memberi ruang bagi kelancaran ide dan keluwesan berpikir karena siswa tidak hanya mengikuti satu alur dari guru, tetapi aktif membandingkan dan menguji kecocokan konsep. Di sinilah kartu tidak sekadar menjadi media permainan, melainkan alat untuk memantik proses berpikir.

Dari sudut pandang pembelajaran kooperatif, hasil ini sejalan dengan Johnson dan Johnson (2009) yang menegaskan bahwa kerja sama, interaksi tatap muka, dan tanggung jawab individu dapat meningkatkan kualitas proses belajar. Dalam penelitian ini, Couple Card membuat siswa saling bergantung secara positif karena mereka perlu menemukan pasangan yang tepat dan menjelaskan alasan

kecocokannya. Interaksi tersebut membuka peluang bagi siswa untuk menyampaikan ide, mendengar pendapat teman, dan memperbaiki jawaban berdasarkan diskusi.

Temuan ini juga dapat dijelaskan melalui pandangan konstruktivistik. Piaget (1972) menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui aktivitas mental dan interaksi dengan lingkungan. Pada pembelajaran Make a Match berbasis Couple Card, siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi melakukan pencarian, pencocokan, klarifikasi, dan refleksi. Proses tersebut membantu siswa mengonstruksi hubungan antarkonsep matematika secara lebih aktif, sehingga kreativitas dapat berkembang melalui pengalaman belajar yang konkret dan bermakna.

Media Couple Card berperan penting karena menyediakan rangsangan visual dan struktur aktivitas yang jelas. Kartu yang berisi pasangan konsep membuat siswa perlu memahami isi kartu sebelum menentukan pasangan yang tepat. Arsyad (2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Dalam konteks penelitian ini, kartu membantu menciptakan situasi belajar yang lebih hidup karena siswa bergerak, berdiskusi, dan melakukan pengambilan keputusan secara langsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Huda (2014) yang menjelaskan bahwa Make a Match dapat menciptakan pembelajaran aktif melalui kegiatan mencari pasangan kartu. Aktivitas tersebut membuat siswa lebih terlibat karena pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui ceramah, tetapi melalui permainan akademik yang tetap terarah pada tujuan pembelajaran. Dalam matematika, bentuk aktivitas seperti ini penting karena siswa dapat mengaitkan simbol, konsep, dan prosedur melalui pengalaman belajar yang lebih konkret.

Temuan ini juga selaras dengan Lestari dan Yudhanegara (2017) yang menekankan pentingnya pembelajaran matematika yang mendorong komunikasi, pemecahan masalah, dan penalaran. Make a Match berbasis Couple Card dapat mendukung ketiga aspek tersebut karena siswa perlu memahami informasi pada kartu, mendiskusikan pilihan jawaban, serta menjelaskan alasan matematis dari pasangan kartu yang dipilih. Dengan demikian, kreativitas siswa tumbuh melalui proses berpikir dan komunikasi yang terjadi selama aktivitas berlangsung. Jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung menempatkan siswa sebagai penerima informasi, model ini memberikan ruang belajar yang lebih dinamis. Siswa memperoleh kesempatan untuk mencoba, bertanya, menolak

jawaban yang kurang tepat, dan memperbaiki ide. Proses tersebut relevan dengan kreativitas karena kreativitas tidak muncul dari hafalan semata, melainkan dari kesempatan untuk mengolah informasi, membuat hubungan baru, dan mengembangkan cara penyelesaian yang lebih bervariasi.

Meskipun demikian, peningkatan N-Gain yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa model ini masih perlu didukung oleh rancangan tugas yang lebih menantang. Couple Card akan lebih efektif apabila isi kartu tidak hanya memuat pasangan soal-jawaban sederhana, tetapi juga masalah terbuka yang memungkinkan lebih dari satu strategi penyelesaian. Dengan begitu, siswa tidak hanya mencari pasangan yang benar, tetapi juga berlatih memberikan alasan, membandingkan pendekatan, dan mengembangkan gagasan secara lebih elaboratif.

Keterbatasan desain penelitian juga perlu diperhatikan. Karena penelitian ini menggunakan satu kelompok tanpa kelompok kontrol, perubahan skor belum dapat sepenuhnya dikaitkan hanya dengan perlakuan. Faktor lain seperti latihan, pengalaman mengerjakan tes, atau pengaruh waktu belajar dapat ikut berkontribusi terhadap peningkatan skor. Oleh karena itu, temuan ini kuat sebagai bukti awal, tetapi masih memerlukan pengujian lanjutan dengan desain quasi-experiment atau eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol.

Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa guru matematika sekolah dasar dapat menggunakan Make a Match berbasis Couple Card sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa. Model ini relatif mudah diterapkan, tidak membutuhkan teknologi kompleks, dan dapat disesuaikan dengan berbagai materi matematika. Namun, guru tetap perlu merancang kartu secara cermat agar aktivitas pencocokan tidak hanya menjadi permainan cepat, tetapi benar-benar mendorong pemahaman konsep dan kreativitas berpikir.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan skor kreativitas siswa setelah penerapan model pembelajaran Make a Match berbasis Couple Card dalam pembelajaran matematika kelas V sekolah dasar. Rerata skor meningkat dari 64,20 pada pretest menjadi 81,40 pada posttest, dengan nilai N-Gain 0,48 yang termasuk kategori sedang. Hasil paired-samples t-test menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest ($t = 6,412$; $df = 24$; $p < 0,05$), dengan ukuran efek besar. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model Make a Match berbasis Couple Card berkaitan

dengan peningkatan kreativitas siswa. Namun, karena penelitian menggunakan desain pra-eksperimen satu kelompok tanpa kelompok kontrol, hasil penelitian perlu ditafsirkan secara proporsional dan tidak digunakan untuk menarik klaim kausal yang mutlak.

B. Saran

Guru matematika sekolah dasar disarankan menggunakan model Make a Match berbasis Couple Card sebagai alternatif strategi pembelajaran yang aktif, interaktif, dan mendorong kreativitas siswa. Isi kartu perlu dirancang tidak hanya dalam bentuk pasangan soal-jawaban, tetapi juga pasangan konsep, representasi, strategi, dan alasan penyelesaian agar siswa terdorong berpikir lebih fleksibel. Sekolah dapat mendukung guru melalui penyediaan media sederhana dan pelatihan penyusunan aktivitas pembelajaran berbasis kartu. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain quasi-experiment dengan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih besar, instrumen kreativitas yang tervalidasi secara rinci, serta analisis yang melibatkan standar deviasi, reliabilitas, dan ukuran efek agar hasil penelitian lebih kuat secara metodologis.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggriani, M., Sulaiman, S., & Hasan, H. (2026). The Effect of the Experiential Learning Model on Elementary School Students' IPAS Learning Outcomes: Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 3(1), 63–68. <https://doi.org/10.54371/jekas.v3i1.905>
- Ballantyne, R., & Packer, J. (2009). Introducing a fifth pedagogy: Experience-based strategies for facilitating learning in natural environments. *Environmental Education Research*, 15(2), 243–262. <https://doi.org/10.1080/13504620802711282>
- Becker, C., Lauterbach, G., Spengler, S., Dettweiler, U., & Mess, F. (2017). Effects of regular classes in outdoor education settings: A systematic review on students' learning, social and health dimensions. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14(5), 485. <https://doi.org/10.3390/ijerph14050485>
- Bybee, R. W. (2013). *The case for STEM education: Challenges and opportunities*. Arlington, VA: NSTA Press.
- Bicer, A. (2021). A systematic literature review: Discipline-specific and general instructional practices fostering the mathematical creativity of students. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 9(2), 252–281. <https://doi.org/10.46328/ijemst.1254>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Dillon, J., Rickinson, M., Teamey, K., Morris, M., Choi, M., Sanders, D., & Benefield, P. (2006). The value of outdoor learning: Evidence from research in the UK and elsewhere. *School Science Review*, 87(320), 107–111.
- Ernst, J., & Monroe, M. (2004). The effects of environment-based education on students' critical thinking skills and disposition toward critical thinking. *Environmental Education Research*, 10(4), 507–522. <https://doi.org/10.1080/1350462042000291038>
- Fägerstam, E., & Blom, J. (2013). Learning biology and mathematics outdoors: Effects and attitudes in a Swedish high school context. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*, 13(1), 56–75. <https://doi.org/10.1080/14729679.2011.647432>
- Fauzi, M., & Jannah, F. L. (2026). The Effect of Three-Dimensional Learning Media on Elementary School Students' Learning Outcomes in the Cube Topic: Pengaruh Media Pembelajaran Tiga Dimensi pada Materi Kubus terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 3(1), 57–62. <https://doi.org/10.54371/jekas.v3i1.894>
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education* (8th ed.). New York, NY: McGraw-Hill Education.
- Gosachi, I. M. A., & Japa, I. G. N. (2020). Model pembelajaran Make a Match berbantuan media kartu gambar meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(2), 152–163. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25260>
- Huda, M. (2014). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379. <https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>
- Joklitschke, J., Rott, B., & Schindler, M. (2022). *Notions of creativity in mathematics education*

- research: A systematic literature review. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 20(6), 1161–1181. <https://doi.org/10.1007/s10763-021-10192-z>
- Kencono, M. R., & Harjono, N. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1190–1197. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5038>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian pendidikan matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- OECD. (2024). *PISA 2022 results (Volume III): Creative minds, creative schools*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/765ee8c2-en>
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. New York, NY: Basic Books.
- Rickinson, M., Dillon, J., Teamey, K., Morris, M., Choi, M., Sanders, D., & Benefield, P. (2004). *A review of research on outdoor learning*. Shrewsbury, UK: Field Studies Council.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice (12th ed.)*. Boston, MA: Pearson Education.
- Syamsudin, F., & Fadjjar, D. N. M. (2026). Strengthening Character Education Based on Al-Islam Kemuhmadiyah Values through the 'Ruang Hati Pagi' Program in Elementary Schools: Penguatan Karakter Berbasis Nilai Al-Islam Kemuhmadiyah melalui Program 'Ruang Hati Pagi' di Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 3(1), 75–80. <https://doi.org/10.54371/jekas.v3i1.1007>
- Saputro, H., & Khabdila, H. R. (2024). Pengaruh model pembelajaran Make a Match terhadap hasil belajar pada operasi hitung bilangan pecahan siswa SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1162–1172. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.2788>
- Sipahi, Y., & Bahar, A. K. (2025). Mathematical creativity: A systematic review of definitions, frameworks, and assessment practices. *Education Sciences*, 15(10), Article 1348. <https://doi.org/10.3390/educsci15101348>
- Talkhan, E., Alhubaidah, S., Muthanna, A., & Qadhi, S. (2025). The effect of cooperative learning toward mathematics achievement of primary students: A systematic review using meta-analysis. *Social Sciences & Humanities Open*, 12, Article 102247. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.102247>
- Vera, A. (2012). *Metode mengajar anak di luar kelas (Outdoor Study)*. Yogyakarta: Diva Press.
- Waite, S. (2011). *Children learning outside the classroom: From birth to eleven*. London: Sage Publications.
- Yayuk, E., Purwanto, As'ari, A. R., & Subanji. (2020). Primary school students' creative thinking skills in mathematics problem solving. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 1281–1295. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.3.1281>
- Zakiah, I., & Kusmanto, H. (2017). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika. *EduMa: Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 32–42. <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1660>