

## ABSTRAK

Rosyida, Anisa Dewi Ainur. 2023. *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Dengan Media Pasang Kartu Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Sains Dan Teknologi. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Pembimbing Ninik Mutianingsih, S.Pd., M.Si

Kata kunci: *Metode Pembelajaran, Make A Match, Media Pasang Kartu, Hasil Belajar.*

Kegiatan belajar mengajar membutuhkan model pembelajaran yang menyikapi situasi peserta didik. Model pembelajaran yang tepat digunakan untuk mendorong peserta didik aktif belajar dan menyenangkan sehingga mereka mencapai hasil belajar yang optimal.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari model pembelajaran Make A Match dengan media pasang kartu terhadap hasil belajar matematika siswa SMA.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimental Design*. Pada penelitian ini terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran Make A Match disebut kelas eksperimen. Sedangkan kelas yang tidak diberi perlakuan model pembelajaran *Make A Match* disebut kelas kontrol. Dalam penelitian ini menggunakan uji-t, uji-t digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran Make A Match terhadap hasil belajar Matematika.

Berdasarkan uji-t, nilai post-test menghasilkan nilai signifikansi  $2,95 > 2,00$  dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang artinya ada perbedaan antara pembelajaran model make a mach dengan pembelajaran secara konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

## ABSTRACT

Rosyida, Anisa Dewi Ainur. 2023. *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Dengan Madia Pasang Kartu Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Sains Dan Teknologi. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Pembimbing Ninik Mutianingsih, S.Pd., M.Si

Key word: *Learning Methods, Make A Match, Pasang Kartu Media, Learning Outcomes.*

Teaching and learning activities require a learning model that addresses the situation of students. Appropriate learning models are used to encourage students to actively learn and have fun so that they achieve optimal learning results.

The purpose of this study was to find out whether there was an influence from the Make A Match learning model with pairs of cards on the mathematics learning outcomes of high school students.

The type of research used is quantitative research with a quasi-experimental design approach. In this study there were two classes, namely the experimental class and the control class. The class that was treated with the Make A Match learning model was called the experimental class. While the class that was not treated with the Make A Match learning model was called the control class. In this study using the t-test, the t-test is used to determine the effect of using the Make A Match learning model on mathematics learning outcomes.

Based on the t-test, the posttest generate a significance value of  $2.95 > 2.00$  where  $t_{count} > t_{table}$  with a significant level of  $\alpha = 5\%$  then  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, which means that there is a difference between the make a match model learning and conventional learning. Thus it can be concluded that the Make A Match learning model has an influence on student learning outcomes.