

## Model Pembelajaran *Make a Match* Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar

Rusmin Nuryadin<sup>1\*</sup>, Idawati<sup>2</sup>, Hidayah<sup>3</sup>



<sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

\*Corresponding author: [rusmin.manipi@gmail.com](mailto:rusmin.manipi@gmail.com)

### Abstrak

Kurangnya motivasi siswa dalam mata pelajaran IPS. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan kurang efektif. Hal ini tentu berdampak pada pemahaman siswa mengenai pembelajaran IPS yang kurang maksimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap motivasi siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan *quasi experimental design*. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 56 siswa kelas V. Sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi dan angket. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi atas dua yaitu analisis statistik deskriptif dan statistic inferensial. Hasil penelitian yaitu respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memperoleh kategori tinggi dengan rata-rata 77,64%. Hasil uji efektifitas menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi belajar siswa. disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Make a match, motivasi belajar, IPS.

### Abstract

*Lack of student motivation in social studies subjects. The learning model causes this to be less effective. It certainly impacts students' understanding of social studies learning, which is less than optimal. This research aims to analyze the influence of the make-a-match type cooperative learning model on student motivation. This type of research is quantitative research with a quasi-experimental design. The population in this study was 56 class V students. The sample in this study used a saturated sample. The methods used to collect data are observation and questionnaires. The instrument used in this research was a questionnaire. The data analysis techniques used in this research are divided into descriptive statistical analysis and inferential statistics. The research results were that students' responses to learning using the make-a-match type cooperative learning model obtained a high category with an average of 77.64%. The effectiveness test results show an influence of the make-a-match learning model on student learning motivation. It was concluded that the make-a-match type cooperative learning model could improve student learning outcomes.*

**Keywords:** Make a match, study motivation, social studies.

## 1. PENDAHULUAN

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, seorang pendidik harus mempersiapkan segala bentuk sarana, strategi dan suasana belajar yang kondusif dengan sebaik mungkin. Hal ini bertujuan agar dapat mendukung kondisi belajar dan menjadikan aktivitas belajar siswa bermakna sehingga seluruh potensi yang ada dalam dirinya mampu berkembang sesuai dengan tahapan usianya (Christopoulos & Sprangers, 2021; Nasri & Mansor, 2016). Kegiatan belajar harus memberikan pengalaman baru melalui proses berlatih sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotoriknya (Amri et al., 2019; Anam, 2021; Diani et al., 2016; Piñeiro-Cossio et al., 2021). Belajar adalah pengembangan kompetensi keterampilan dan pengetahuan yang dilakukan seseorang melalui aktivitas

#### History:

Received : August 29, 2023

Accepted : November 10, 2023

Published : November 25, 2023

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



tertentu (Asri et al., 2020; Demirel & Dağyar, 2016; Rahmah, 2018). Belajar merupakan aktivitas dua arah antara guru, siswa serta sumber pembelajaran dalam lingkungan dan situasi belajar tertentu (Sukardjo & Salam, 2020; Tinedi et al., 2018). Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran harus mampu memberikan pengalaman baru, serta berdampak pada peningkatan kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan dari siswa. Pembelajaran yang berkualitas dapat diwujudkan dengan kemampuan seorang guru dalam mendesain pembelajaran yang menyenangkan (Agustini et al., 2020; Hartanti & Yuniarsih, 2018). Pembelajaran yang menyenangkan adalah kondisi pembelajaran yang mampu menjadikan waktu belajar siswa benar-benar tercurahkan untuk kegiatan belajar karena kondisi yang tercipta memberikan motivasi yang tinggi bagi siswa (Amris & Desyandri, 2021; Brinus et al., 2019; Rahmah, 2018). Dengan demikian pembelajaran yang menyenangkan merupakan harus diciptakan oleh guru dalam pembelajaran sehingga menarik minat dan perhatian siswa.

Namun permasalahan yang terjadi saat ini yaitu masih banyak guru yang kurang mampu menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan. Temuan penelitian sebelumnya juga menegaskan bahwa kegiatan belajar yang sering dilakukan guru cenderung monoton sehingga kegiatan belajar menjadi pasif (Meo et al., 2021; Nirmayani & Dewi, 2021). Temuan lainnya juga menegaskan bahwa kegiatan belajar yang monoton membuat siswa merasa bosan dalam belajar (Agustiana et al., 2020; Andriah & Amir, 2021). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada guru dan siswa di SD Negeri 87 Manipi juga ditemukan permasalahan yang sama. Hasil observasi memperlihatkan sebagian besar siswa kurang memiliki motivasi dalam mengikuti pelajaran IPS yang diberikan. Kurangnya motivasi belajar siswa tampak pada keadaan siswa yang pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, tidak adanya keinginan untuk mencari tahu lebih banyak terhadap materi yang diajarkan, siswa terlihat pasrah dengan hasil pekerjaan yang dilakukan, dan tidak ada upaya yang lebih besar untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Dalam proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan penjelasan guru mencatat materi kemudian mengerjakan latihan. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar tentu berdampak pada pemahaman siswa yang kurang (Putri, 2017; Tembang et al., 2017). Hal ini tentu berefek kepada hasil belajar siswa yang rendah (Pramilu et al., 2019; Sunarti et al., 2016).

Permasalahan yang ditemukan dalam kelas memberikan gambaran perlunya suatu upaya untuk membuat suasana pembelajaran yang lebih menarik. Strategi pengajaran dalam IPS di Sekolah Dasar harus berdasarkan metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan dapat membuat pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Harumini et al., 2017; Surya, 2017). Ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang dikembangkan dalam mata pelajaran IPS diupayakan agar dapat mencapai keseimbangan dan keserasian dalam kehidupan Masyarakat (Sulfemi & Mayasari, 2019; Vista et al., 2019). Penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan menjadikan motivasi belajar siswa terutama dalam pembelajaran IPS akan meningkat akan lebih meningkat. Mata pelajaran IPS di jenjang pendidikan SD menelaah berbagai peristiwa, fakta, konsep dan hal-hal yang bersifat umum berhubungan dengan kondisi sosial yang terdapat dalam kehidupan Masyarakat (Harumini et al., 2017; Hidayat et al., 2022; Rahmi et al., 2021). Pembelajaran IPS berpedoman pada kegiatan yang menjadikan siswa baik secara perorangan maupun berkelompok aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran berupa mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara menyeluruh dan dapat dipertanggung jawabkan (Hutama, 2016; Khasana et al., 2018). Seorang guru perlu menerapkan proses pembelajaran yang dinamis, kontekstual, kreatif serta inovatif dalam mengajarkan materi-materi IPS (Anggraini et al., 2018; Rai Sawitri et al., 2018). Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran IPS adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Pemilihan model

pembelajaran *make a match* didasarkan karena Model pembelajaran *Make a match* dapat diterapkan untuk berbagai gaya belajar (Annisa & Wakijo, 2019; Ayal et al., 2022). Ciri utama model *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran (Annisa & Wakijo, 2019; Ayal et al., 2022; Murtono & Utaminingsih, 2019). Model pembelajaran *make a match* dapat diterapkan untuk berbagai gaya belajar yang dimiliki siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menyatakan bahwa gaya belajar apapun yang dimiliki akan sesuai dengan model pembelajaran *make a match* ini (Hendra & Rahayu, 2020; Romandhon et al., 2020). Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi aktif (Krisdayati & Kusmaryatni, 2020; Suryani et al., 2017). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dapat memudahkan siswa dalam belajar (Annisa & Wakijo, 2019; Pratiwi, 2018). Dengan demikian model pembelajaran ini akan cocok untuk diterapkan dalam kelas yang memiliki siswa dengan gaya belajar yang beragam terutama dalam pembelajaran IPS. Kelebihan dari model ini yaitu menjadikan aktivitas belajar siswa menyenangkan. (Kurnia, 2014; Shoimin, 2018). Model pembelajaran *Make a match* ini dapat digunakan untuk semua bidang studi dan semua tingkatan umur, dan *Make a match* berorientasi pada aktivitas belajar siswa menjadi lebih bermakna, lebih berorientasi pada keaktifan, serta membantu meningkatkan proses dan hasil belajar (Pratiwi, 2018; Shoimin, 2018). Berdasarkan hal tersebut maka tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa sekolah dasar.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi-Experimental Research* (Penelitian Eksperimen Semu), dengan anggapan bahwa penelitian ini tidak dapat mengontrol sepenuhnya variabel yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara sengaja oleh peneliti dengan cara memberikan treatment/perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian guna membangkitkan sesuatu kejadian/keadaan yang akan diteliti bagaimana akibatnya (Hardani, et al., 2020). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Berdasarkan desain penelitian yang telah dikemukakan di atas, berikut merupakan gambaran desain penelitian *nonequivalent control group design* dikemukakan oleh (Sugiyono, 2013). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik sebuah kesimpulan (Fitri & Haryanti, 2020). Populasi merupakan keseluruhan subjek atau objek yang diteliti sehingga populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri 87 Manipi, Kabupaten Sinjai. Adapun jumlah populasi penelitian ini disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Data siswa kelas V SD Negeri 87 Manipi

Kelas	L	P	Jumlah	Keterangan
V.A	15	13	28	Kelas Eksperimen
V.B	12	16	28	Kelas Kontrol
<b>Jumlah</b>	<b>27</b>	<b>29</b>	<b>56</b>	

Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik sampling jenuh. Penggunaan sampel jenuh digunakan karena jumlah populasi yang tidak terlalu besar dan hasil analisis penelitian bisa lebih komprehensif. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi dan angket. Instrumen yang digunakan

dalam penelitian ini adalah angket. Angket adalah instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjangkau data atau informasi yang harus dijawab oleh responden secara bebas sesuai dengan pendapat (Sugiyono, 2013). Angket yang diberikan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yaitu angket yang berisi pertanyaan dan jawaban yang telah ditetapkan oleh peneliti. Angket ini bertujuan untuk meneliti motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Angket tertutup terdiri atas pertanyaan atau pernyataan dengan sejumlah jawaban tertentu sebagai pilihan. Dalam penelitian ini, angket motivasi belajar siswa terdiri dari 20 butir pertanyaan atau pernyataan dalam bentuk checklist. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi atas dua yaitu analisis statistik deskriptif dan statistic inferensial. Analisis statistic deskriptif digunakan untuk menganalisis hasil observasi aktivitas belajar siswa. analisis statistic inferensial digunakan untuk menganalisis efektifitas model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa sekolah dasar.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Hasil motivasi belajar didapatkan dari lembar angket yang bersifat skala liker (sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju) yang telah diisi oleh siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas V menggunakan model pembelajaran *make a match*. Nilai persentase motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum dan setelah perlakuan yang disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Persentase Frekuensi Kategori Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

Interval	Kategori	Sebelum	%	Setelah	%
81-100	Sangat tinggi	0	0%	9	32 %
61-80	Tinggi	3	11%	16	57 %
41-60	Sedang	11	39%	3	11 %
21-40	Rendah	13	46%	-	-
1-20	Sangat rendah	1	4%	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>28 siswa</b>	<b>100%</b>	<b>28 siswa</b>	<b>100%</b>

Hasil analisis data yang disajikan pada Tabel 2 menunjukkan bahwa sebelum perlakuan pada kelas eksperimen terdapat 1 siswa dengan persentase 4% memiliki tingkat motivasi yang sangat rendah, 13 siswa dengan persentase 46% memiliki tingkat motivasi yang rendah, 11 siswa dengan persentase 39% memiliki tingkat motivasi yang sedang, 3 siswa dengan persentase 11% memiliki tingkat motivasi yang tinggi, dan tidak ada siswa yang memiliki sangat tinggi. Setelah pelaksanaan model pembelajaran *make a match* maka terlihat pada Tabel 4 bahwa tidak ada lagi siswa yang memiliki motivasi sangat rendah dan rendah, 3 siswa dengan persentase 11% memiliki tingkat motivasi yang sedang, 16 siswa dengan persentase 57% memiliki tingkat motivasi yang tinggi, dan 9 siswa dengan persentase 32% memiliki tingkat motivasi yang sangat tinggi. Data pada Tabel 2 menjelaskan bahwa terjadi peningkatan motivasi siswa pada kelas eksperimen setelah diterapkan model pembelajaran *make a match*. Peningkatan yang terjadi bahkan mencapai lebih dari 80% siswa mengalami peningkatan motivasi kategori tinggi. Frekuensi Kategori Data Motivasi Belajar siswa Kelas Kontrol sebelum dan setelah penelitian disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Persentase Frekuensi Kategori Data Motivasi Belajar siswa Kelas Kontrol

Interval	Kategori	Sebelum	%	setelah	%
81-100	Sangat tinggi	-	-	-	-

Interval	Kategori	Sebelum	%	setelah	%
61-80	Tinggi	6	21%	13	46%
41-60	Sedang	8	29%	11	39%
21-40	Rendah	12	43%	4	15%
1-20	Sangat rendah	2	7%	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>28 Siswa</b>	<b>100%</b>	<b>28 Siswa</b>	<b>100%</b>

Hasil analisis data yang disajikan pada [Tabel 3](#) menunjukkan bahwa sebelum penelitian, pada kelas kontrol terdapat 2 siswa dengan persentase 7% memiliki tingkat motivasi yang sangat rendah, 12 siswa dengan persentase 43% memiliki tingkat motivasi yang rendah, 8 siswa dengan persentase 29% memiliki tingkat motivasi yang sedang, 6 siswa dengan persentase 21% memiliki tingkat motivasi yang tinggi, dan tidak ada siswa yang memiliki sangat tinggi. Setelah pelaksanaan penelitian, tidak ada siswa yang memiliki tingkat motivasi sangat rendah, 4 siswa dengan persentase 15% memiliki tingkat motivasi rendah, 11 siswa dengan persentase 39% memiliki tingkat motivasi yang sedang, 13 siswa dengan persentase 46% memiliki tingkat motivasi yang tinggi, dan tidak ada siswa yang memiliki tingkat motivasi yang sangat tinggi. Hasil analisis data menjelaskan bahwa setelah penelitian, masih terdapat siswa dengan tingkat motivasi yang rendah. Secara umum tingkat motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran belum mencapai 50% dengan model pembelajaran yang diterapkan dikelas kontrol. Persentase siswa yang memiliki tingkat motivasi tinggi hanya sekitar 46% dari 28 siswa dalam kelas kontrol. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran *make a match* mampu meningkatkan motivasi siswa dibanding pembelajaran konvensional yang dilaksanakan di kelas kontrol. Statistik deskriptif berikut ini juga dapat menjadi perbandingan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penelitian dilaksanakan. Hasil perbandingan disajikan pada [Tabel 4](#).

**Tabel 4. Statistik Deskriptif Motivasi Belajar**

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah siswa	28	28
Nilai ideal	100	100
Nilai tertinggi	100	80
Nilai terendah	59	30
Rata-rata	77,64	59,79
Standar deviasi	10,567	12,612

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen nilai tertinggi 100, nilai terendah 59, rata-rata 77,64, dan standar deviasi 10,567. Pada kelas kontrol nilai tertinggi 80, nilai terendah 30, rata-rata 59,79, dan standar deviasi 12,612. Hal tersebut menunjukkan rata-rata motivasi siswa lebih tinggi jika dibandingkan dengan rata-rata motivasi pada kelas kontrol. Selanjutnya dilakukan uji efektifitas model pembelajaran *make a match*. Hasil uji normalitas didapatkan motivasi belajar pada kelas eksperimen di tabel kolmogorov-Smirnov memiliki nilai sig sebesar 0,200 sedangkan di tabel Shapiro-Wilk nilai sig.-nya sebesar 0,480. Motivasi Belajar pada kelas kontrol di tabel kolmogorov-Smirnov memiliki nilai sig sebesar 0,134 sedangkan di tabel Shapiro-Wilk nilai sig.-nya sebesar 0,439. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol untuk masing-masing variabel dependen memiliki nilai sig. > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi secara normal. Uji menggunakan uji Levene dengan bantuan program SPSS 25. Hasil analisis data menunjukkan variabel motivasi belajar pada based on mean memiliki nilai statistik 1,809,  $df_1 = 1$ ,  $df_2 = 54$ , dan nilai sig. = 0,184. Dari data tersebut dapat dipahami bahwa nilai sig. pada based on



mean > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai motivasi belajar siswa memenuhi asumsi homogen. Hasil uji hipotesis menunjukkan Wilks lamda memiliki nilai sig. = 0,000. Nilai sig. pada Pillai's Trace, Hotelling Trace, dan Roy's largest root juga memperlihatkan nilai sebesar 0,000 yang artinya < 0,05. Nilai signifikansi tersebut menjadi dasar yang mempertegas adanya pengaruh model pembelajaran make a match terhadap motivasi belajar siswa.

## Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran make a match terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut disebabkan karena beberapa factor. Pertama, model pembelajaran make a match dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peran guru dalam dunia pendidikan, seorang guru harus mampu menerapkan aktivitas pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam menjalani proses pembelajaran (Jamaludin et al., 2020; Partovi & Razavi, 2019). Meningkatkan motivasi siswa berdampak pada perolehan hasil belajar yang maksimal baik dari segi pengetahuan, sikap maupun keterampilannya (Anandari et al., 2019; Taştan et al., 2018). Setelah diterapkan model pembelajaran make a match terlihat bahwa siswa mengalami peningkatan motivasi belajar. Dalam kegiatan belajar siswa diarahkan untuk secepat mungkin mendapatkan pertanyaan atau jawaban dari kartu yang diterima, hal ini menambah semangat siswa (Annisa & Wakijo, 2019; Ayal et al., 2022). Model pembelajaran ini juga menuntut siswa untuk bersosialisasi dengan siswa lainnya, dan siswa mengeluarkan kekuatannya untuk percaya diri, berbicara, berdiskusi dan menjadi pemimpin untuk menemukan jawaban solusi yang tepat dari pembelajaran yang dijalankan (Flores, 2021; Pratama & Zulherman, 2022). LO

Kedua, model pembelajaran make a match dapat meningkatkan suasana belajar aktif. Pembelajaran yang menyenangkan diperoleh dari proses pembelajaran yang mampu menjadikan siswa baik secara fisik maupun mental terlibat dalam proses pembelajaran (Rahayu et al., 2019; Setyowati & Masrukan, 2016). Proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (Prihanawati & Hidayah, 2018; Zarkasi & Taufik, 2019). Seorang guru dalam mengelola proses pembelajaran harus mampu memberikan situasi yang interaktif yaitu situasi dimana terjadinya hubungan timbal balik antara siswa dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran (Maharani & Kristin, 2017; Supardi, 2014). Model pembelajaran ini mampu memaksimalkan kemampuan siswanya untuk berpikir kreatif, mengubah paradigma siswa yang eksklusif menjadi siswa yang berpikir inklusif. Selain itu model ini dapat menyajikan pembelajaran yang menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa untuk dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Annisa & Wakijo, 2019; Ayal et al., 2022). Ketiga, model pembelajaran make a match dapat meningkatkan pemahaman siswa. Seorang pendidik yang menginginkan kualitas pembelajaran yang maksimal harus mampu mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan memberikan dampak atau perubahan terhadap kemampuan akademik siswa (Dewi et al., 2021; Laa et al., 2017). Dengan menerapkan metode kooperatif siswa akan semakin aktif, terlatih untuk bersosialisasi, dan pembelajaran lebih interaktif (Ali, 2021; Isa et al., 2017; Putra et al., 2018). Selain itu pembelajaran kooperatif juga dapat menjadikan siswa lebih kreatif dan inovatif sebagai hasil dari proses pembelajaran yang di alaminya. Kelebihan dari model pembelajaran *make a match* yaitu siswa belajar dalam suasana yang menyenangkan sambil mencari pasangan dan kegiatan pembelajaran melahirkan suasana kegembiraan bagi siswa. Temuan sebelumnya juga menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan (Kusumaningrum et al., 2014; Mahuda, 2017).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi aktif (Krisdayati & Kusmariyatni, 2020; Suryani et al., 2017). Disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* efektif diterapkan dalam pembelajaran IPS khususnya untuk kelas V SD. Implikasi penelitian ini yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* mengakomodir ketiga hal yaitu siswa diberikan motivasi untuk senantiasa berhasil dalam aktivitas pembelajaran yang dilakukan (ekspektasi), siswa diberikan gambaran tentang penilaian yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran (instrumentalis) dan siswa diberikan penghargaan kepada siswa yang tercepat menemukan pasangannya (valensi).

#### 4. SIMPULAN

Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata motivasi siswa lebih tinggi jika dibandingkan dengan rata-rata motivasi pada kelas kontrol. Hasil uji efektifitas juga menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi belajar siswa. Disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 87 Manipi.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Agustiana, I. G. A. T., Agustini, R., Ibrahim, M., & Tika, I. N. (2020). Perangkat Pembelajaran (RPS dan SAP) IPA Model (OPPEMEI) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa PGSD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 309–323. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25190>.
- Agustini, D., Lian, B., & Sari, A. P. (2020). School'S Strategy for Teacher'S Professionalism Through Digital Literacy in the Industrial Revolution 4.0. *International Journal of Educational Review*, 2(2), 160–173. <https://doi.org/10.33369/ijer.v2i2.10967>.
- Ahyar, H., Maret, U. S., Andriani, H., Sukmana, D. J., Mada, U. G., Hardani, S.Pd., M. S., Nur Hikmatul Auliya, G. C. B., Helmina Andriani, M. S., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Number March).
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(01), 247–264.
- Amri, M., Saharuddin, S., & Ahmad, L. O. I. (2019). The Implementation of Islamic Education: The Process of Instilling Akhlakul Karimah (Noble Characters) for Madrasah Tsanawiyah Students. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 4(1). <https://doi.org/10.24042/tadris.v4i1.4070>.
- Amris, F. K., & Desyandri. (2021). Pembelajaran Tematik Terpadu menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2171–2180. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.689>.
- Anam, N. (2021). Formulasi Belajar dan Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Multiple Intelligences di Lembaga Pendidikan. *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 12–34. <https://doi.org/10.53515/cji.2021.2.1.12-34>.
- Anandari, Q. S., Kurniawati, E. F., Piyana, S. O., Melinda, L. G., Meidiawati, R., & Fajar, M. R. (2019). Development of Electronic Module: Student Learning Motivation Using the Application of Ethnoconstructivism-Based Flipbook Kvisoft. *Jurnal Pedagogik*, 06(02), 416–436.
- Andriah, A., & Amir, M. F. (2021). Mobile Learning Based on Procedural and Conceptual Knowledge on Fractional for Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(4), 567. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i4.40819>.

- Anggraini, D., Relmasira, S., & Tyas Asri Hardini, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (Stad) Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Pada Peserta Didik Kelas 2 Sd. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 324. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v1i1.379>.
- Annisa, & Wakijo. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Trimurjo. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 7(1). <https://doi.org/10.24127/pro.v7i1.2043>.
- Asri, Junaid, R., & Saputra, S. (2020). The development of learning model through video documentary to improve environmental knowledge of coastal residents of Palopo City, Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(3), 396–407. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i3.23358>.
- Ayal, C. S., Rohmawati, B., & Talib, T. (2022). In The Use Of Make A Match Learning Models, Scramble Learning Models, And Conventional Learning Models To Improve Student. *Science Map Journal*, 4(2). <https://doi.org/10.30598/jmsvol4issue2pp74-81>.
- Brinus, K. S. W., Makur, A. P., & Nendi, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i2.439>.
- Christopoulos, A., & Sprangers. (2021). Integration of educational technology during the Covid-19 pandemic: An analysis of teacher and student receptions. *Cogent Education*, 8(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2021.1964690>.
- Demirel, M., & Dağyar, M. (2016). Effects of Problem-Based Learning on Attitude: A Meta-analysis Study. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 12(8), 2115–2137. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2016.1293a>.
- Dewi, N. K. T. Y., Sugiarta, I. M., & Parwati, N. N. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Berbantuan Alat Peraga untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Journal of Education Action Research*, 5(1), 40–47. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i1.31789>.
- Diani, R., Yuberti, Y., & Syafitri, S. (2016). Uji Effect Size Model Pembelajaran Scramble dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MAN 1 Pesisir Barat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(2), 265–275. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i2.126>.
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). Metodologi Penelitian. In *Madani media*. Malang: Madani Media.
- Flores, J. A. A. (2021). The semiotics of writing: How adult L2 learners with emergent literacy make meaning in assessment texts through writing. *Journal of Second Language Writing*, 51. <https://doi.org/10.1016/j.jslw.2021.100793>.
- Hartanti, A. S., & Yuniarsih, T. (2018). Pengaruh Kompetensi Profesional Guru Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 167. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9452>.
- Harumini, N. L., Sudana, D. N., & Tastra, I. D. K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD di Gugus VII Kecamatan Sukasada Tahun Pelajaran 2016/2017. *Mimbar PGSD Undikhsa*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jjgds.v5i2.10637>.
- Hendra, Y., & Rahayu, T. (2020). The Effectiveness of Teams Games Tournament (TGT) and Make A Match Learning Models on Collaboration Ability in Science Learning-Meta-Analysis. *International Journal of Elementary Education*, 4(4). <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i4.30205>.



- Hidayat, A. G., Haryati, T., Pendidikan, S., Sekolah, G., Studi, P., & Sejarah, P. (2022). Pembelajaran Tematik Integratif pada Mata Pelajaran IPS dalam Kurikulum 2013 di SDN Teke Kecamatan Palibelo. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(3), 202–210. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i3.176>.
- Hutama, F. S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Using Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 113. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8359>.
- Isa, M., Khaldun, I., & Halim, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tai Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 1(2), 213–223. <https://doi.org/10.24815/jipi.v1i2.9696>.
- Jamaludin, G. M., Supriatna, D., & Burhani, A. Z. (2020). the Effect of Online Learning System During the Covid-19 Pandemic on Students' Learning Motivation and Interest in Learning. *Jurnal Tatsqif*, 18(2), 169–182. <https://doi.org/10.20414/jtq.v18i2.2795>.
- Khasana, I. N., Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. (2018). Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran IPS Di SD Mutiara Singaraja. *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*, 6(2), 205–214. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20292>.
- Krisdayati, & Kusmaryatni. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Minat Baca. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 156–159. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v8i2.24935>.
- Kurnia, R. (2014). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match di Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 3(4), 14–20.
- Kusumaningrum, Parmiti, & Wibawa. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2013/2014. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v2i1.4532>.
- Laa, N., Winata, H., & Meilani, R. I. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 139. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8115>.
- Maharani, O. D. tri, & Kristin, F. (2017). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30738/wa.v1i1.998>.
- Mahuda, I. (2017). Pembelajaran Kooperatif Co-Op Co-Op Dengan Pendekatan Open-Ended Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sma. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 10(2), 31–39. <https://doi.org/10.30870/jppm.v10i2.2028>.
- Meo, L., We'u, G., & BS, Y. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 38–52. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i1.97>.
- Murtono, M., & Utaminingsih, S. (2019). Development of Learning Models Make A Match Assisted Media Puzzle to Improve Thinking Skills of Class Fourth Elementary School Students. ... 2019: *Proceeding of the ...*
- Nasri, N. M., & Mansor, A. N. (2016). Teacher Educators' Perspectives on the Sociocultural Dimensions of Self-Directed Learning. *Creative Education*, 07(18), 2755–2773. <https://doi.org/10.4236/ce.2016.718257>.
- Nirmayani, L. H., & Dewi, N. P. C. P. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Sesuai Pembelajaran Abad 21 Bermuatan Tri Kaya Parisudha.

- Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(3), 378–385. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.39891>.
- Partovi, T., & Razavi, M. R. (2019). The effect of game-based learning on academic achievement motivation of elementary school students. *Learning and Motivation*, 68. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2019.101592>.
- Piñeiro-Cossio, J., Fernández-Martínez, A., Nuviala, A., & Pérez-Ordás, R. (2021). Psychological wellbeing in physical education and school sports: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(3), 1–16. <https://doi.org/10.3390/ijerph18030864>.
- Pramilu, E., Purnomo, D., & Artharina, F. P. (2019). Pengaruh Motivasi Siswa Setelah Mendapat Model Circuit learning terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 369. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i3.19477>.
- Pratama, A., & Zulherman, Z. (2022). The Effect of Cooperatif Type Make a Match Models on Science Outcome of Class V Students of SDN Semanan 11 West Jakarta. *Journal of Instructional and ...*
- Pratiwi, R. H. (2018). Metode Pembelajaran “Make A Match” Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar IPA. *Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 5(1), 37–43. <https://doi.org/10.25273/florea.v5i1.2291>.
- Prihanawati, D. R., & Hidayah, N. (2018). Pengaruh Keaktifan Mengikuti Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Kemandirian Siswa Kelas V Sd Negeri Cibuk Lor Seyegan Sleman Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 1(1), 35. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v1i1.68>.
- Putra, I. B. P. A., Pujani, N. M., & Juniartina, P. P. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 1(2), 80. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v1i2.17215>.
- Putri, W. N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.18326/lisania.v1i1.1160>.
- Rahayu, N., Karso, K., & Ramdhani, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran LAPS-Heuristik. *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*, 2(2). <https://doi.org/10.30738/indomath.v2i2.4536>.
- Rahmah, N. (2018). Belajar Bermakna Ausubel. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1), 43–48. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i1.54>.
- Rahmi, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2021). Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Siswa SD melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5136–5142. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1640>.
- Rai Sawitri, N. N., Suniasih, N. W., & Sujana, I. W. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Circ Berbasis Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips Siswa. *Mimbar Ilmu*, 23(2), 61–67. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i2.16420>.
- Romandhon, B. F. L., Qudus, N., & Sudana, I. M. (2020). The Effectiveness Of Co-Op Co-Op & Make A Match Combination Models In Online Learning. *Journal of Vocational and ...*, 5(2). <https://doi.org/10.15294/jvce.v5i2.31506>.
- Setyowati, N., & Masrukan, B. E. S. M. (2016). Penggunaan Alat Peraga untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Mata Diklat Matematika Materi Peluang Di Kelas X AP B Semester 2 SMK N 1 Bawen. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 7(1), 24–30. <https://doi.org/10.15294/kreano.v7i1.4831>.
- Shoimin, A. (2018). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.

Yogyakarta:AR-Ruzz Media.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV.
- Sukardjo, M., & Salam, M. (2020). Effect of concept attainment models and self-directed learning (SDL) on mathematics learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(3), 275–292. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13319a>.
- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53–68. <https://doi.org/10.33830/jp.v20i1.235.2019>.
- Sunarti, Rahmawati, S., & Wardani, S. (2016). Pengembangan Game Petualangan “Si Bolang” sebagai Media Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 5(1), 58–68. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.8365>.
- Supardi, A. (2014). Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(2), 161–167. <https://doi.org/10.30659/pendas.1.2.161=167>.
- Surya, Y. F. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ips Menggunakan Model Inkuiri Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 46(1), 12–15. <https://doi.org/10.15294/lik.v46i1.10155>.
- Suryani, D. A. P., Sujana, I. W., & Ida Bagus Gede Surya Abadi. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Mediapermainan Tts Terhadap Kompetensi-pengetahuan IPS Siswa Kelas V Gugus I Dalung Tahun Ajaran 2016/2017. *e-Journal PGSD Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, 5(2), 1–8. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.11513>.
- Taştan, S. B., Davoudi, S. M. M., Masalimova, A. R., Bersanov, A. S., Kurbanov, R. A., Boiarchuk, A. V., & Pavlushin, A. A. (2018). The impacts of teacher’s efficacy and motivation on student’s academic achievement in science education among secondary and high school students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(6), 2353–2366. <https://doi.org/10.29333/ejmste/89579>.
- Tembang, Y., Sulton, & Suharjo. (2017). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Gambar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori Penelitian, dan Pengembangan*, 2(6), 812–817. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i6.9402>.
- Tinedi, V., Yohandri, Y., & Djamas, D. (2018). How Games are Designed to Increase Students’ Motivation in Learning Physics? A Literature Review. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 335(1), 1–6. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/335/1/012065>.
- Vista, Hermita, & Zufriady. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbantuan Media Question Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 161 Pekanbaru. *Jurnal Tunjuk Ajar*, 2(1), 20–29. <https://doi.org/10.31258/jta.v2i1.20-29>.
- Zarkasi, Z., & Taufik, A. (2019). Implementasi Pembelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif Macro-Enabled untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)*, 7(2), 169–188. <https://doi.org/10.21093/sy.v7i2.1787>.