

# Keefektifan Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Matematika

Seftiana Arnista<sup>1</sup>, Henry Januar Saputra<sup>2</sup>, Mira Azizah<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Universitas PGRI Semarang Indonesia  
Semarang, Indonesia

Email: arnista11@gmail.com<sup>1</sup>, januarsautra04@undiksha.ac.id<sup>2</sup>, azizah88@undiksha.ac.id<sup>3</sup>

## Abstrak

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika dan kurangnya motivasi belajar siswa. Hal tersebut disebabkan kurangnya pembelajaran yang efektif dalam mengoptimalkan kemampuan pemahaman materi matematika siswa dan pembelajaran membosankan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *Pre-Experimental Design* dengan menggunakan tes dan non tes. Teknik analisis data yaitu dengan analisis data awal (*pretest*) dan data akhir (*posttest*) yang menggunakan uji normalitas dan uji beda t-test. Untuk analisis motivasi belajar siswa menggunakan uji analisis data observasi motivasi belajar. Untuk rata-rata nilai test sebelum diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Make a match* adalah 59,1 dengan 15 siswa yang dinyatakan tidak tuntas dan 7 siswa dinyatakan tuntas. Setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Make a Match* nilai rata-rata *posttest* adalah 78,6 dengan 3 siswa dinyatakan tidak tuntas dan 19 siswa dinyatakan tuntas. Presentase kenaikan hasil belajar adalah 19,5%. Hal tersebut diperkuat dengan hasil perhitungan uji t hasil belajar diperoleh  $t_{hitung} = 13,663$  db  $N-1 = 22-1=29$  dengan taraf signifikan 5% sebesar 2,074 karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $13,663 > 2,074$ ) dan hasil nilai rata-rata angket motivasi sebelum diberi perlakuan adalah 66 dan setelah diberi model pembelajaran *make a match* nilai rata-rata 80,6. Data tersebut didukung oleh analisis menggunakan uji-t dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $20,167 > 2,074$ .

**Kata kunci:** Model pembelajaran *make a match*, hasil belajar, motivasi belajar.

## Abstract

The background that promotes this research is the low learning outcomes of mathematics and the lack of student motivation. This is due to the lack of effective learning in optimizing students' understanding of mathematics material and boring learning. This type of research is quantitative research in the form of Pre-Experimental Design using tests and non-tests. Data analysis technique is the analysis of initial data (*pretest*) and final data (*posttest*) using normality test and t-test different test. For the analysis of student motivation to use the data analysis of observation of learning motivation observation. For the average test score before being treated using the Make a match learning model was 59.1 with 15 students who were declared incomplete and 7 students declared complete. After being treated with the Make a Match learning model the average score of the *posttest* was 78.6 with 3 students declared incomplete and 19 students declared complete. The percentage increase in learning outcomes is 19.5%. This is reinforced by the results of the t test results obtained by learning  $tcount = 13,663$  dB  $N-1 = 22-1 = 29$  with a significant level of 5% of 2,074 because  $tcount > ttable$  ( $13,663 > 2,074$ ) and the results of the average value of the questionnaire motivation before being given the treatment was 66 and after being given a learning model make a match the average value was 80.6. The data is supported by analysis using t-test where  $tcount > ttable$  is  $20,167 > 2,074$ .

**Keywords:** make a match learning model, learning outcomes, learning motivation.

## 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha yang terencana yang diciptakan untuk menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan, memberikan pengetahuan kepada peserta didik baik dari segi mata pelajaran ataupun sikap, moral dan agama. Selain itu pendidikan sendiri memiliki beberapa tujuan diantaranya mencerdaskan kehidupan bangsa, membentuk karakter bangsa menjadi lebih baik lagi. Sebagaimana dicantumkan pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritul keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Kaharuddin (2018) Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan masyarakat dengan tujuan membantu umat manusia khususnya masyarakat Indonesia. Maksudnya, pendidikan harus mampu mewujudkan manusia seutuhnya. Dengan adanya pendidikan, diharapkan manusia mampu menyadari potensi yang ia miliki

sebagai makhluk yang berakal dan berpikir. Dengan berpikir, manusia akan menemukan tujuan kehadirannya sebagai makhluk yang telah diberi akal oleh Allah SWT.

Menurut Djamarah dan Zain (2013: 44), proses pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan. Proses pembelajaran ini sebagai penentu keberhasilan seorang guru mengajar. Menurut Eka Fitri (2013) Dalam dunia pendidikan, Perencanaan sering dikaitkan dengan pembelajaran. Pembelajaran merupakan salah satu sub sistem pendidikan selain kurikulum. Proses pembelajaran yang berlangsung selalu mengikuti perkembangan kurikulum. Pembelajaran berkaitan dengan bagaimana mengajarkan yang terdapat dalam kurikulum. Dengan adanya pembelajaran, perencanaan yang sudah dibuat oleh guru dapat terealisasi sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Menurut M. Jufri Dolong (2016) Sistem perencanaan pembelajaran dalam pendidikan merupakan proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan yang akan menimbulkan perubahan pada dirinya yang memungkinkan ia berfungsi sesuai kompetensinya dalam kehidupan masyarakat. Dilihat dari sudut pengertian dan defenisi, dengan demikian pendidikan itu ialah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui bimbingan, pengajaran dan atau latihan yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah. Menurut Susanto (2016: 183) matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Hamalik dalam Kompri (2015: 231) motivasi sangat menentukan tingkat keberhasilan atau gagalnya perbuatan belajar siswa. Belajar tanpa adanya motivasi kiranya sangat sulit untuk berhasil.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II yaitu Ibu Tri Panuntun, S.Pd di SD Negeri Wedarijaksa 02 Kabupaten Pati menyatakan bahwa siswa kelas II pada mata pelajaran matematika hasil belajarnya masih rendah karena siswa belum memahami konsep matematika, siswa juga masih berbicara dengan teman sebangku dan masih senang bermain, sehingga menjadi salah satu faktor kurang berhasilnya proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Proses belajar mengajar pada umumnya masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan belum menggunakan media yang inovatif sehingga proses pembelajaran kurang maksimal. Proses pembelajaran guru belum menerapkan diskusi kelompok sehingga pembelajaran berpusat pada guru. Tingkat keaktifan siswa masih rendah tentu hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. KKM yang ditentukan oleh guru kelas II di SD Negeri Wedarijaksa 02 Kabupaten Pati tersebut adalah 70 dengan jumlah siswa 22 (laki-laki yang berjumlah 12 siswa dan perempuan berjumlah 10 siswa). Melihat dari hasil Ujian Tengah Semester mata pelajaran matematika masih terdapat 68% siswa belum mampu memenuhi kriteria ketuntasan minimal( KKM ).

Hasil belajar siswa banyak yang belum memenuhi KKM disebabkan karena siswa kurang aktif dalam pembelajaran, siswa senang bermain, senang berbicara dengan teman sebangkunya ketika guru sedang menjelaskan materi, dan belum diterapkannya model pembelajaran yang inovatif yang menjadikan siswa merasa bosan ketika menerima materi pembelajaran. Untuk membuat siswa menjadi termotivasi dan aktif dalam proses belajar mengajar salah satu caranya dengan mengajak siswa untuk belajar sambil bermain. permainan dalam sebuah proses belajar mengajar sangat membantu siswa dalam menerima materi pembelajaran. Belajar sambil bermain dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar dan aktif di dalamnya, karena dalam sebuah permainan diperlukan kerja sama antar siswa yang satu dengan yang lain.

Permasalahan di atas perlu adanya perubahan pembelajaran, dimana pembelajaran yang semula berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa. Kurangnya penggunaan model-model pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, pemahaman dan hasil belajar siswa. Salah satu perubahan yang dapat dilakukan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Penerapan model pembelajaran *make a match* ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan karakteristik siswa yang masih senang bermain. Menurut Deschuri (2016) Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang menarik, upaya yang harus dilakukan guru adalah memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan model pembelajaran yang tepat diharapkan mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar sehingga hasil belajarnya pun dapat ditingkatkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) dengan teknik *make a match*. Menurut Khoirunnisa (2015) Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif dan melibatkan siswa belajar dalam kondisi yang menyenangkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokkan / tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Pernyataan tersebut didukung oleh Huda (2017: 251) model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu soal-soal maupun kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya sesuai batas waktu yang telah ditentukan. Menurut Huda (2017: 253) kelebihan model pembelajaran ini adalah (1) dapat meningkatkan aktivitas

belajar siswa (baik secara kognitif maupun fisik) karena adanya unsur permainan dan model ini menyenangkan, Sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. (2) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (3) melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar, dan (4) sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi. Menurut jurnal Puspitasri (2016) faktor penting yang dapat dijadikan dalam suatu keberhasilan pembelajaran adalah motivasi belajar siswa, karena motivasi belajar adalah perumahan energi pada pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan dan keinginan yang dapat mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan perilaku individu untuk belajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pujiati (2018) dengan judul "Keefektifan Model Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II Semester 2 SD Negeri Ngeling 01 Jepara". Hasil penelitian menunjukkan, rata-rata kelas yang sebelum diberi perlakuan sebesar 68,472, dan setelah diberi perlakuan sebesar 83,056.

Berdasarkan uraian di atas dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDN Wedarijaksa 02. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SDN Wedarijaksa 02 untuk menguji "Keefektifan Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Matematika Kelas II SD Negeri Wedarijakas 02 Pati".

## 2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Wedarijaksa 02 Kabupaten Pati. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 18 Maret sampai 20 Maret 2019 pada tahun pembelajaran 2018/2019.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat:

1. Variabel Bebas (X)  
Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu model pembelajaran *Make a Match*.
2. Variabel Terikat (Y)  
Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar dan motivasi belajar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas II SD N Wedarijaksa 02 Pati.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design* dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*. Menurut Sugiyono (2017: 110-111) dalam desain ini menggunakan pretest sebelum diberi perlakuan dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Sugiyono (2017: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas IIB SD Negeri Wedarijaksa 02 Kabupaten Pati.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017: 118). Sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas IIB SD Negeri Wedarijaksa 02 Kabupaten Pati sebanyak 22 Siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

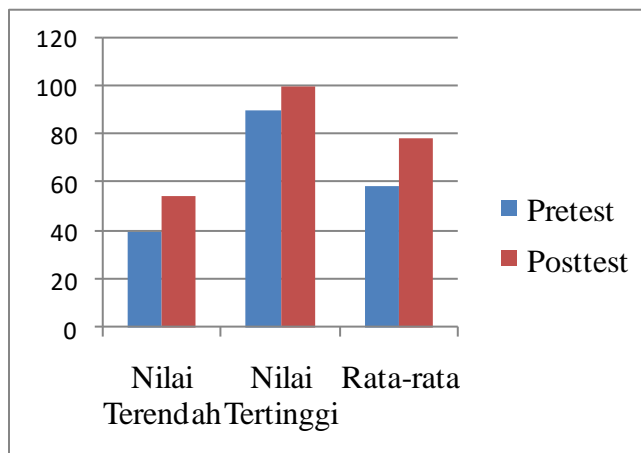
Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2017: 118). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling*. *Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumentasi, tes, dan angket. Teknik analisis instrumen penelitian berupa uji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan taraf kesukaran

Teknik analisis data berupa analisis data adapun rumus yang digunakan uji normalitas awal (*pretest*) dan uji normalitas akhir (*posttest*). Kemudian menggunakan rumus uji t atau uji hipotesis selanjutnya uji ketuntasan belajar berupa uji ketuntasan belajar individual dan uji ketuntasan belajar klasikal. Dengan kriteria siswa telah menguasai sekurang-kurangnya 70% terhadap materi setiap bahasan yang diajarkan. Ketuntasan individu dan klasikal  $\geq 70$  tuntas.

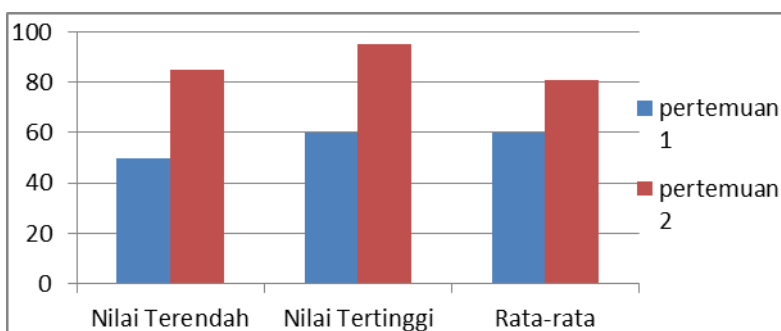
### 3. Hasil dan Pembahasan

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti selama melakukan penelitian maka diperoleh data hasil belajar siswa dalam ranah kognitif (pengetahuan) yaitu nilai *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:



Gambar 1. Nilai Terendah, Tertinggi dan Rata-rata *Pretest-Posttest*

Rata-rata nilai hasil belajar pretest adalah 59,1 dengan 7 siswa yang dinyatakan tuntas dan 15 siswa yang dinyatakan tidak tuntas. Setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Make a Match* rata-rata hasil belajar nilai rata-rata posttest adalah 78,6 dengan 19 siswa yang dinyatakan tuntas dan 3 siswa dinyatakan tidak tuntas. Untuk persentasi kenaikan hasil belajar adalah 19,5%.



Gambar 2. hasil angket motivasi belajar siswa

Rata-rata nilai hasil angket motivasi sebelum diterapkannya model pembelajaran *make a match* (*pretest*) adalah 66,0 dan setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran *make a match* rata-rata nilai angket motivasi belajar siswa adalah 80,60. Sehingga terlihat sangat jelas ada perbedaan yang signifikan dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*.

#### A. Uji Analisis Persyaratan Data

##### 1. Analisis Uji Normalitas Awal

Uji normalitas awal digunakan untuk mengetahui apakah hasil awal (*pretest*) dan hasil angket motivasi belajar berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 1. Normalitas Awal Test Hasil Belajar

	Data				Kesimpulan
	N	A	L <sub>0</sub>	L <sub>tabel</sub>	
Hasil Belajar	22	0,05	0,158	0,190	Berdistribusi Normal

Berdasarkan Tabel 1 di atas diperoleh taraf signifikan 5% didapat  $L_{tabel} = 0,190$  dengan diperoleh  $L_0 < L_{tabel}$  atau  $(0,158 < 0,190)$  dan  $L_0 < L_{tabel}$  atau  $(0,158 < 0,190)$  maka  $H_a$  diterima, sehingga sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

**Tabel 2.** Normalitas awal motivasi belajar

	Data				Kesimpulan
	N	A	$L_0$	$L_{tabel}$	
Hasil Belajar	22	0,05	0,087	0,190	Berdistribusi Normal

Berdasarkan Tabel 2 di atas diperoleh taraf signifikan 5% didapat  $L_{tabel} = 0,190$  dengan diperoleh  $L_0 < L_{tabel}$  atau  $(0,087 < 0,190)$  dan  $L_0 < L_{tabel}$  atau  $(0,087 < 0,190)$  maka  $H_a$  diterima, sehingga sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Uji normalitas akhir digunakan untuk mengetahui apakah hasil akhir (*posttest*) dan hasil angket motivasi belajar berdistribusi normal atau tidak.

**Tabel 3.** Normalitas akhir hasil belajar

	Data				Kesimpulan
	N	A	$L_0$	$L_{tabel}$	
Hasil Belajar	22	0,05	0,169	0,190	Berdistribusi Normal

Berdasarkan Tabel 3 di atas diperoleh taraf signifikan 5% didapat  $L_{tabel} = 0,190$  dengan diperoleh  $L_0 < L_{tabel}$  atau  $(0,169 < 0,190)$  dan  $L_0 < L_{tabel}$  atau  $(0,169 < 0,190)$  maka  $H_a$  diterima, sehingga sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

**Tabel 4.** Normalitas akhir motivasi belajar

	Data				Kesimpulan
	N	A	$L_0$	$L_{tabel}$	
Hasil Belajar	22	0,05	0,112	0,190	Berdistribusi Normal

Berdasarkan Tabel 4 di atas diperoleh taraf signifikan 5% didapat  $L_{tabel} = 0,190$  dengan diperoleh  $L_0 < L_{tabel}$  atau  $(0,112 < 0,190)$  dan  $L_0 < L_{tabel}$  atau  $(0,112 < 0,190)$  maka  $H_a$  diterima, sehingga sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

## B. Uji Hipotesis (Uji t)

**Tabel 5.** Hasil Perhitungan Uji-t Hasil Belajar

Hasil Belajar	Rata-rata	N	Md	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$
Pretest	59,1	22	19,54	13,663	2,074
Posttest	78,6				

Berdasarkan perhitungan diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 13,663 sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 2,074 db =  $N-1 = 22-1 = 21$ , dan taraf signifikan sebesar 0,05. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $13,663 > 2,074$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Make a Match* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Wedarijaksa 02 Pati.

**Tabel 6.** Hasil Perhitungan Uji-t Motivasi Belajar

Hasil Belajar	Rata-rata	N	Md	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$
Pretest	66	22	14,602	20,167	2,074
Posttest	80,60				

Berdasarkan perhitungan Tabel 6 diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 20,167 sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 2,074 db =  $N-1 = 22-1 = 21$ , dan taraf signifikan sebesar 0,05. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $20,167 > 2,074$  maka  $H_0$

ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Make a Match* efektif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas II SDN Wedarijaksa 02 Pati.

### C. Uji Ketuntasan Belajar

Dari perhitungan ketuntasan belajar klasikal nilai *pretest* diperoleh 31,8% dari jumlah keseluruhan. Sedangkan perhitungan ketuntasan belajar klasikal pada *posttest* bahwa jumlah siswa 22 siswa yang mengikuti tes sebanyak 19 siswa yang mencapai ketuntasan belajar sesuai nilai KKM dan sebanyak 3 siswa yang belum dapat mencapai ketuntasan belajar sesuai nilai KKM. Dari perhitungan diatas yang menggunakan rumus ketuntasan belajar klasikal diperoleh 86,4% dari jumlah keseluruhan.

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata nilai *pretest* adalah 59,1 terdapat 7 siswa yang dinyatakan tuntas dan 15 siswa dinyatakan tidak tuntas. Setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran *make a match* nilai rata-rata *posttest* adalah 78,6 dengan 19 siswa dinyatakan tuntas dan 3 siswa dinyatakan tidak tuntas. Hal tersebut diperkuat dengan hasil perhitungan uji-t hasil belajar diperoleh  $t_{hitung} = 13,663$  db  $N-1 = 22-1 = 21$  dengan taraf signifikan 5% sebesar 2,074 karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $13,663 > 2,074$ ) maka hal ini menunjukkan bahwa uji-t hasil belajar signifikan. Meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar siswa dikarenakan saat proses pembelajaran siswa ikut berpartisipasi dan lebih memperhatikan saat pembelajaran berlangsung, yang dimana pada saat proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match*.

Hasil peroleh nilai motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* diperoleh nilai rata-rata sebesar 66 dan pada pertemuan saat menggunakan model pembelajaran *make a match* diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,6. Sehingga terlihat jelas ada perbedaan yang signifikan pada pembelajaran tanpa menggunakan model di awal sebelum diterapkannya model pembelajaran dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *make a match*. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa saat diterapkannya model pembelajaran *make a match* lebih baik dari pada sebelum diterapkannya model pembelajaran *make a match*, sehingga model pembelajaran *make a match* efektif terhadap motivasi belajar siswa kelas IIB pada pembelajaran matematika SDN Wedarijaksa 02 Pati. Hal tersebut diperkuat dengan hasil perhitungan uji-t hasil angket motivasi diperoleh  $t_{hitung} = 20,167$  db  $N-1 = 22-1 = 21$  dengan taraf signifikan 5% sebesar 2,074 karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $20,167 > 2,074$ ) maka hal ini menunjukkan bahwa uji-t motivasi belajar signifikan. Meningkatnya nilai rata-rata motivasi belajar siswa dikarenakan saat proses pembelajaran siswa ikut berpartisipasi, lebih memperhatikan saat pembelajaran berlangsung dan pembelajaran yang menarik, yang dimana pada proses pembelajaran menggunakan model *make a match*.

Hal ini sejalan dengan apa yang di sampaikan oleh Hamalik dalam Kompri (2015: 231) yaitu motivasi belajar memegang peran yang sangat penting dalam pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa adanya motivasi kiranya sangat sulit untuk berhasil. Menurut Uno (2016: 23) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar sehingga mengadakan perubahan tingkah laku. Pelaksanaan model *make a match* selain membuat siswa lebih aktif dan juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Pelaksanaan dalam pembelajaran ini lebih mengarah pada sistem belajar sambil bermain. Interaksi belajar yang terjadi lebih didominasi siswa dengan siswa, selama aktivitas siswa saat pembelajaran benar-benar dari potensi siswa.

Penggunaan model pembelajaran *make a match* membuat siswa lebih berinteraksi dalam proses pembelajaran, sehingga membuat siswa lebih bersemangat dan hasil belajarnya meningkat. Hal ini sesuai dengan teori belajar Vygotsky dalam Henry Dkk (2015: 25) yang menekankan pada interaksi sosial sebagai sebuah mekanisme untuk mendukung perkembangan kognitif. Dengan interaksi sosial yang terjalin antar anggota anggota kelompok, siswa lebih mudah memahami materi dengan bertanya dengan anggota kelompok yang lebih memahami materi tersebut sehingga dalam perkembangan kognitif yang dilihat dari hasil belajar siswa meningkat. Dari urain tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *make a match* efektif terhadap hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa kelas II SDN Wedarijaksa 02 Pati.

## 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian di SDN Wedarijaksa 02 Pati bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* efektif terhadap hasil belajar dan motivasi belajar matematika siswa kelas II SDN Wedarijaksa 02 Pati, dengan rincian sebagai berikut: 1) Terdapat peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*, dengan rata-rata *pretest* mencapai 59,1 sedangkan nilai rata-rata *posttest* mencapai 78,6. Hal ini berarti bahwa nilai *posttest* pada kelas IIB SDN Wedarijaksa 02 Pati setelah menggunakan model *make a match*

lebih baik dari nilai *pretest* sebelum menggunakan model *make a match*. 2) Terdapat peningkatan nilai motivasi belajar (*pretest*) dan nilai motivasi (*posttest*), dengan rata-rata hasil nilai angket motivasi belajar (*pretest*) mencapai 66 sedangkan nilai rata-rata hasil nilai angket motivasi (*posttest*) mencapai 80,6. Hal ini berarti bahwa motivasi belajar pada kelas IIB SDN Wedarijaksa 02 Pati setelah menggunakan model *make a match* lebih baik dari sebelum menggunakan model *make a match*.

Beberapa saran yang dikemukakan sehubungan dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, sebagai berikut: 1) Guru hendaknya memakai model pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Misalnya dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* ataupun dengan model dan media yang sesuai dengan materi pembelajaran, dan supaya proses belajar mengajar siswa tidak merasa bosan dan monoton melainkan siswa dapat ikut aktif kreatif dalam mengikuti proses belajar mengajar. 2) Penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi jika nantinya akan meneliti dengan model pembelajaran yang sama.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Deschuri, Cani. 2016. *Penerapan Model Kooperatif Teknik Make A Match dengan Media Kartu Klop untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kenampakan Alam dan Buatan*. <http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/3042>. Diakses 13 Mei 2019.
- Eka Fitri, Annisa, dk. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/download/3032/1520>. Diakses 13 Mei 2019.
- Huda, Miftahul. 2014. *Coooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kaharuddin, Andi. 2018. *Keefektifan Model Make A Match dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Diakses 13 Mei 2019.
- Khoirunnisa, dkk. 2015. *Efektivitas Model Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Archaeobacteria dan Eubacteria di SMA*. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php>. Diakses 13 Mei 2019.
- Kompri. 2015. *Motivasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- M. Jufri Dolong. H. 2016. *Sudut Pandang Perencanaan dalam Pengembangan Pembelajaran*. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/viewFile/3213/3059>. Diakses 13 Mei 2019.
- Pujiati, Shela Sri. 2018. *Keefektifan Model Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II Semester 2 SD Negeri 01 Jepara*. *Jurnal Sekolah*, Vol 2 No 4. 2018.
- Puspitasari, Erika. 2016. *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Think Pair Share (TPS) di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan*, Vol 1 No 7.2016. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/download/6589/2814>. Diakses 4 April 2019
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Uno, Hamzah B. 2016. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.