



Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV

Meilita Kurnia Sandra¹, Feny Rita Fiantika², Susi Hermin Rusminati³

^{1,2,3} PGSD, Fakultas Pedagogi dan Psikologi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Abstract

Received: 06 Maret 2024

Revised: 22 Maret 2024

Accepted: 30 Maret 2024

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah lemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswa memiliki motivasi dalam belajar. Guru harus membangkitkan motivasi belajar siswa. Guru masih menggunakan model pembelajaran yang tidak disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang membuat pembelajaran jadi kurang menarik dan peserta didik kurang bersemangat dalam belajar. Sehingga motivasi belajar peserta didik juga rendah. Oleh karena itu, tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SD kelas IV. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimental Design* dengan menggunakan *Posttest-Only control design*. Sampel penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* dan didapat kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol dengan jumlah masing-masing kelas adalah 25 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket, dan tes. Menggunakan metode analisis statistik uji *Manova*. Berdasarkan hasil uji *Manova* menunjukkan bahwa ada Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya.*

Keywords:

Model Pembelajaran Make a Match, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

(*) Corresponding Author: kurniasandra@gmail.com.

How to Cite: Sandra, M. K., Fiantika, F. R., & Rusminati, S. H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11112218>.

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan suatu negara adalah salah satu faktor terpenting dalam pertumbuhannya secara keseluruhan. Menetapkan dan mencapai tujuan pembangunan di sektor pendidikan merupakan bagian penting dari keseluruhan misi Indonesia untuk meningkatkan kualitas hidup manusia di seluruh negeri. Menurut Artini dkk. (2019), kualitas pendidikan dapat ditingkatkan melalui beberapa cara, seperti penyediaan sarana dan prasarana pendidikan yang lebih baik, pelatihan dan sertifikasi guru, pemutakhiran kurikulum, dan pengembangan kurikulum baru. Namun salah satu cara yang paling penting adalah dengan menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang lebih baik. Pendidikan menggambarkan kebutuhan-kebutuhan penting manusia yang perlu dipenuhi jika manusia ingin memenuhi tuntutan hidupnya. Tingkat pendidikan yang dimiliki individu mempunyai dampak mendasar terhadap seberapa efektif mereka mampu mengurus diri sendiri dan keluarganya. Sistem pendidikan suatu negara dapat menjadi landasan bagi pembangunan perekonomian suatu negara. Gagasan bahwa pendidikan merupakan komponen penting bagi perkembangan manusia yang

berkembang mendasari proses pembentukan pandangan dunia individu melalui penyediaan instruksi dan arahan. Peserta didik, pengajar, tujuan, materi/program/kurikulum, pendekatan dan sarana prasarana, serta keadaan dan kondisi lingkungan pendidikan, semuanya merupakan komponen yang diperlukan untuk menjamin kelangsungan proses pendidikan. Menurut Santia dan Fiantika (2017), kemampuan siswa di Indonesia dalam menarik kesimpulan, memperluas informasi, dan membangun hubungan antar konsep perlu ditingkatkan. Menurut penelitian Mini dan Zohriah tahun 2020, prestasi pendidikan yang unggul berkorelasi langsung dengan pengalaman belajar siswa yang positif.

Sistem pendidikan di Indonesia mempunyai tantangan yang cukup besar berupa proses pembelajaran yang tidak efektif. Jika anak mempunyai minat terhadap apa yang diajarkan, maka proses pendidikan berhasil. Tanggung jawab mendorong anak-anak untuk belajar terletak pada guru mereka. Untuk melibatkan siswa agar belajar secara efektif (Manizar, 2015) dan menciptakan hasil pembelajaran yang baik, guru harus memiliki banyak akal. Dalam konteks ini, tujuan kelas adalah untuk memfasilitasi perolehan informasi yang disajikan oleh siswa. Sementara itu, para instruktur belum meninggalkan penggunaan metode pengajaran standar. Oleh karena itu, siswa akan merasa proses belajarnya kurang menarik, dan akibatnya motivasinya untuk melanjutkan pendidikan pun berkurang. Apalagi jika paradigma pembelajaran yang digunakan tidak tepat. Dampak langsung dari hal ini adalah kurangnya motivasi belajar anak. Tanpa siswa atau guru, sulit untuk memiliki proses pendidikan yang produktif. Kualitas pendidik yang mengajar seorang siswa mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap taraf pendidikan siswa tersebut. Oleh karena itu, para pendidik ditugaskan untuk mengembangkan beragam strategi pedagogi inovatif dan segar yang mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan akademis dan memberi mereka kesempatan untuk sepenuhnya mencapai potensi mereka.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menurut (Fiantika et al., 2022) merupakan kunci yang membuka pintu pada bidang ilmu lain dan merupakan kunci yang membuka pintu pada ilmu pengetahuan. Sedangkan anak kelas IV masih dalam tahap berpikir konkrit tentang konsep matematika yang memerlukan pembelajaran deduksi (Kondolele et al., 2022). Perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada anak seperti penalaran, analisis kritis, pengorganisasian dan kreativitas difasilitasi dengan pembelajaran matematika yang merupakan komponen fundamental pendidikan. Menurut Zhoga dan Fiantika (2021), pendidikan matematika hendaknya dimulai sejak sekolah dasar dan tersedia bagi semua anak untuk lebih mempersiapkan mereka menghadapi masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Karena matematika mencakup begitu banyak topik, maka matematika dimasukkan dalam kurikulum semua jenjang pendidikan, dari sekolah dasar hingga pasca sekolah menengah.

Sayangnya, tidak semua siswa tertarik pada konsep matematika. Menurut Ningsih dkk. (2018), faktor signifikan yang menyebabkan rendahnya prestasi siswa pada mata pelajaran matematika adalah kurangnya minat dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Ketika hal ini terjadi, guru kelas kurang memperhatikan keterampilan berpikir kritis siswanya dan hanya sedikit terlibat dalam pendidikan yang sebenarnya. Para pendidik telah beralih ke metode pengajaran yang lebih sedikit dalam beberapa tahun terakhir. Memberikan model pembelajaran yang tepat kepada siswa dirasa bermanfaat (Prayitno et al., 2021). Pembelajaran matematika memerlukan motivasi belajar supaya siswa bisa terus belajar dan mendapat hasil belajar yang maksimal. Peserta didik kesulitan untuk memupuk pembelajaran karena cenderung menghafal banyak rumus yang harus dipahami. Penulis penelitian ini merasa bahwa guru akan mendapatkan manfaat dari penggunaan berbagai model pembelajaran selama proses pembelajaran matematika untuk meningkatkan keterlibatan siswa di kelas dan memastikan bahwa mereka mencapai tujuan penelitian. Keyakinan ini didukung oleh temuan penelitian.

Peneliti dari salah satu lembaga menemukan bahwa siswa kelas IV kesulitan berkonsentrasi di kelas karena suasana dan kondisi tempat mereka belajar. Hal ini terlihat ketika guru menjelaskan topik matematika di depan kelas, siswa cenderung kurang memperhatikan karena bebas berpartisipasi dalam aktivitas seperti berbicara atau menggambar. Kedua, suasana kelas kurang menarik dari yang seharusnya. Ketika profesor matematika mendengar suara-suara, melihat gerakan, atau bahkan melihat beberapa siswanya tertidur di kelas, mereka tahu bahwa siswanya tidak memperhatikan. Selain itu, banyak sekolah yang masih menggunakan metode pengajaran kuno, sehingga pembelajaran matematika menjadi suatu usaha yang melelahkan bagi anak-anak. Penulis sampai pada kesimpulan bahwa motivasi siswa dan kapasitas guru dalam menerapkan model pembelajaran matematika secara efektif masih kurang. Penting bagi guru untuk mengetahui sejarah siswa dan kepribadian mereka. Dalam situasi ini, khususnya pada tingkat sekolah dasar, keinginan anak meliputi kemampuan bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan merasakan atau melakukan sesuatu secara instan (Sumantri, 2015). Selain itu, mereka senang memiliki pilihan untuk melakukan sesuatu yang berbeda setiap hari.

Berdasarkan temuan penelitian tersebut, tampak bahwa tindakan yang paling efektif adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang berpotensi meningkatkan kesempatan pendidikan. *Make a Match* merupakan paradigma pembelajaran yang mendorong siswa bekerja sama dan berlatih mencari informasi dengan meminta rekomendasi kartu calon pasangan dari teman sekelasnya. Oleh karena itu sangat penting mengadopsi paradigma pembelajaran *Make a Match*, hal ini menjelaskan mengapa penting untuk mengadopsi paradigma pembelajaran *Make a Match*. Meningkatkan minat belajar siswa merupakan hal yang baik untuk

meningkatkan prestasi akademik siswa, karena hal ini akan meningkatkan minat belajar siswa.

Menurut Artini dkk. (2019), dengan menggunakan metode ini memberikan guru kemampuan untuk menumbuhkan lingkungan kelas di mana siswa merasa nyaman mengungkapkan pikirannya dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.. Model pembelajaran ini menggunakan media kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang diberikan kepada peserta didik secara langsung dan peserta didik dapat berinteraksi dengan teman serta gurunya. Sekaligus waktu didalam kelas digunakan untuk berdiskusi atau bekerja sama dalam kelompok, melatih keterampilan, dan menyempurnakan pemahaman materi yang lebih mendalam. Karena model pembelajaran Make a Match merupakan salah satu pembelajaran yang membuat peserta didik terlibat aktif. Model ini juga mengajarkan bagaimana peserta didik dapat menerima informasi serta mengeksplorasi pengetahuannya sendiri tanpa bantuan seorang guru. Tujuan dari pendekatan pengajaran yang dikenal sebagai "Make a Match" adalah untuk mendorong lebih banyak keterlibatan siswa di kelas.

Penulis mempunyai ketertarikan untuk mengembangkan sistem pembelajaran yang sesuai, khususnya model pembelajaran kooperatif semacam "Make a Match". Hal ini dikarenakan penulis tertarik untuk mencoba membangun sistem pembelajaran yang sesuai. Paradigma pembelajaran yang dikenal dengan Make a Match berfokus pada proses mencocokkan kartu individu untuk membentuk pasangan. Menurut (Rusman, 2018), strategi pembelajaran yang dikenal dengan "Make a Match" memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok kecil untuk berdiskusi dan membangun ide satu sama lain sebelum menerapkan ide mereka sendiri. Model "Make a Match" dikembangkan oleh Lorn Curran. (Huda, 2019) Model ini memiliki banyak tujuan, namun semuanya berpusat pada gagasan bahwa pengguna harus dapat belajar sambil tetap bersenang-senang. Kegiatan Make a Match seperti ini sangat bagus karena menginspirasi anak-anak untuk menjalin hubungan satu sama lain dan belajar dalam kelompok. Agar dapat menerapkan strategi pembelajaran Make a Match dengan benar, seorang guru pertama-tama harus membuat kartu pertanyaan dan kartu jawaban, kemudian membagikan kartu-kartu tersebut kepada siswa, dan kemudian meminta siswa mencari pertanyaan-pertanyaan tersebut dan berusaha menjawabnya atau menawarkan jawaban. jawaban dalam jangka waktu yang ditentukan. Kartu soal akan diberi hadiah bagi yang menjawab soal dengan benar. Dimungkinkan untuk mendukung pembelajaran matematika kolaboratif dengan menggunakan strategi Make a Match, serta strategi kemitraan lain yang sebanding. Make a Match merupakan sebuah konsep yang didirikan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi akademik siswa serta meningkatkan minat mereka terhadap materi pelajaran yang dipelajarinya. Siswa diberi kesempatan untuk mengekspresikan diri secara artistik selama berada di dalam kelas dengan menggunakan proses yang

ditentukan dalam teknik Make a Match. Hal ini dicapai tanpa mengurangi pentingnya kursus itu sendiri.

Seperti yang telah dibahas pada bagian sebelumnya mengenai latar belakang, penulis memiliki ketertarikan khusus untuk menentukan bagaimana paradigma pembelajaran Make a Match mempengaruhi motivasi siswa dan konsekuensi pembelajaran mereka di seluruh spektrum bidang matematika. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menyelidiki, melalui kacamata Model Pembelajaran Make a Match, siswa Kelas IV sekolah dasar serta minat dan keberhasilan mereka dalam mata pelajaran matematika.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut (Fiantika, 2022) Penelitian kuantitatif merupakan sebuah penelitian ilmiah yang sistematis dan dimaksudkan untuk mengkaji fenomena dan bagian-bagiannya serta hubungan-hubungan yang terdapat di dalamnya. *Posttest-Only Control Design* yang merupakan jenis dari desain *Quasi Experimental*, digunakan sebagai pendekatan dalam penelitian ini. Ini adalah contoh Desain Kuasi Eksperimental. Kelompok pertama diberikan perlakuan (X), sedangkan kelompok kedua diberikan perlakuan (Y) berdasarkan model yang berbeda. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana strategi pembelajaran *Make a Match* mempengaruhi tingkat keterlibatan dan kinerja yang ditunjukkan siswa.

Penyelidikan dilakukan dengan melibatkan lima puluh siswa SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya. Peserta yang berjumlah dua puluh lima orang dari masing-masing kelompok pembelajaran konvensional dan *Make a Match*. Pengambilan sampel acak cluster digunakan untuk memilih sampel penelitian untuk penelitian ini karena merupakan metode yang paling efektif untuk memilih ukuran sampel dalam situasi ketika objek penelitian benar-benar umum. Dasar dari teknik ini dikembangkan dengan memilih dua dari tiga kelas yang ada untuk digunakan sebagai titik awal.

Menurut Sugiyono (2019), pengumpulan data adalah prioritas pertama dan utama dari setiap penelitian karena ini adalah tujuan mendasar dari setiap penyelidikan. Data untuk penelitian ini dikumpulkan melalui penggunaan tes dan kuesioner. Salah satu unsur yang menyusun instrumen penelitian ini disebut dengan Tes Hasil Belajar. Survei kedua disebut Survei Sikap dan Motivasi Belajar. Berdasarkan hasil ini, maka dimungkinkan untuk memanfaatkan soal-soal post-test sebagai sarana menilai perkembangan siswa dalam matematika. Sebelum instrumen dapat digunakan, terlebih dahulu harus melalui serangkaian uji untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas yang didukung dengan IBM SPSS Statistics 25 for Windows menghasilkan skor $r_{hitung}(\text{Corrected Item-Total Correlation}) \geq r_{tabel}$ sebesar 0,423 yang menunjukkan bahwapengujian tersebut

valid. Tingkat signifikansi analisis reliabilitas juga diperkirakan menggunakan Cronbach's Alpha. Hasil uji reliabilitas yang dilakukan dengan bantuan SPSS *Statistics 25 for windows* dikatakan $\geq 0,7$ yang menunjukkan bahwa item pertanyaan dapat dipercaya. Hal itu dibuktikan dari hasil tesnya. Setelah ditentukan bahwa instrumen tersebut valid dan reliabel, instrumen tersebut selanjutnya dapat dikirimkan kepada responden untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Untuk mengumpulkan informasi-informasi yang diperlukan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket tentang motivasi belajar dan pemeriksaan hasil belajar. Untuk tujuan mengumpulkan informasi untuk penelitian ini, digunakan daftar periksa kuesioner dan sejumlah pertanyaan berbeda dengan pilihan jawaban ganda. Setelah itu dilakukan analisis dengan bantuan IBM SPSS *Statistics 25 for Windows*.

Hasil analisis statistik deskriptif data hasil belajardisajikan dalam bentuk tabel dengan kolom-kolom berlabel "maksimum", "minimum", "mean", dan "standar deviasi". Hasil analisis statistik inferensial disajikan dalam bentuk data One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test untuk data yang berdistribusi normal dan data Homogeneity of Variances untuk menunjukkan homogenitas data. Setelah pengumpulan dan pengorganisasian data yang relevan, uji Manova dilakukan dengan menggunakan SPSS 25.0 untuk memvalidasi atau membatalkan hipotesis kerja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari data post-test dan angket dalam penyelidikan ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh paradigma pembelajaran Make a Match terhadap tingkat motivasi dan prestasi akademik yang ditunjukkan anak sekolah dasar. Hasil penelitian dapat dipecah menjadi beberapa kategori berikut:

a. Angket Motivasi Belajar

Hasil perhitungan pada data setelah dilakukan post-test dengan hasil pada kelas kontrol yang terdiri 25 peserta didik didapatkan jumlah mean 69,52. Sedangkan data yang didapat pada kelas eksperimen yang terdiri 25 peserta didik didapatkan jumlah mean sebesar 83,64. Hal ini berarti secara umum penggunaan model pembelajaran Make a Match terhadap motivasi belajar di sekolah dasar ditinjau dari hasil angket memiliki perbedaan.

b. Tes Hasil Belajar

Hasil perhitungan pada data setelah dilakukan post-test dengan hasil pada kelas kontrol yang terdiri 25 peserta didik didapatkan jumlah mean 52,8. Sedangkan data yang didapat pada kelas eksperimen yang terdiri 25 peserta didik didapatkan jumlah mean sebesar 83,2. Hal ini berarti secara umum penggunaan model pembelajaran

Make a Match terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar ditinjau dari hasil post- test memiliki perbedaan.

Tabel 1. Uji Normalitas penggunaan model pembelajaran Make a Match terhadap motivasi belajar matematika peserta didik di sekolah dasar di tinjau dari hasil angket

Kelas	Sig.
Kontrol	,113
Eksperimen	,122

Hasil perhitungan kami ditunjukkan pada Tabel 1. Pada uji One Sample Kolmogorov Smirnov, nilai signifikansi (Sig.) untuk seluruh data kuesioner lebih besar dari ($>$) 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa syarat normalitas data penelitian motivasi belajar siswa telah terpenuhi dalam segala hal. Setelah itu, dilakukan pengujian yang disebut Homogeneity of Variances, yang menunjukkan bahwa seluruh data konsisten.

Tabel 2. Uji Normalitas penggunaan model pembelajaran Make a Match terhadap hasil belajar matematika peserta didik di sekolah dasar di tinjau dari hasil post-test

Kelas	Sig.
Kontrol	,154
Eksperimen	,159

Hasil perhitungan kami ditunjukkan pada Tabel 2. Pada uji One Sample Kolmogorov Smirnov, nilai signifikansi (Sig.) untuk seluruh data kuesioner lebih besar dari ($>$) 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa syarat normalitas data penelitian hasil belajar siswa telah terpenuhi dalam segala hal. Setelah itu, dilakukan pengujian yang disebut Homogeneity of Variances, yang menunjukkan bahwa seluruh data konsisten.

Tabel 3. Uji Homogenitas penggunaan model pembelajaran Make a Match terhadap motivasi belajar matematika peserta didik di sekolah dasar di tinjau dari hasil angket

LeveneStatistic		df1	df2	Sig.
Based on Mean	1.606	1	48	.211
Based on Median	1.529	1	48	.222
Based on Median and with adjusted df	1.529	1	47.710	.222

Based on trimmed mean	1.642	1	48	.206
-----------------------	-------	---	----	------

Berdasarkan output data pada Tabel 3. Uji Homogenitas diatas perhitungan data angket membuktikan nilai signifikansi (Sig.) based on mean sebesar $0,211 \geq 0,05$ Sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data model pembelajaran *Make a Match* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV adalah homogen atau sama.

Tabel 4. Uji Homogenitas penggunaan model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika peserta didik di sekolah dasar di tinjau dari hasil post-test

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Based on Mean	.053	1	48	.819
Based on Median	.031	1	48	.861
Based on Median and with adjusted df	.031	1	47.9	.861
Based on trimmed mean	.068	1	48	.795

Hasil perhitungan kami tunjukkan pada Tabel 4. Berdasarkan hasil Uji Homogenitas dan perhitungan data kuesioner, nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan mean adalah $0,819 \geq 0,05$ Sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV adalah homogen atau sama.

Tabel 5. Uji Homogenitas Matriks Varian/Covarian (Uji Box-M) sebagai salah satu uji prasyarat dalam manova pada penggunaan model pembelajaran *Make a Match* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik di sekolah dasar di tinjau dari hasil angket dan *post-test*

Box's M	.974
F	.310
df1	3
df2	414720.000
Sig.	.818

Berdasarkan *output* data pada Tabel 5. Uji Homogenitas Matriks Varian/Covarian diatas perhitungan data membuktikan nilai signifikansi (Sig.) $0,818 \geq 0,05$ Akibatnya, secara logis dapat disimpulkan bahwa matriks varians dan

kovarians dari variabel terikat adalah identik.

Tabel 6. Uji Hipotesis penggunaan model pembelajaran *Make a Match* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik disekolah dasar di tinjau dari hasil angket dan *post-test*

Tests of Between-Subjects Effects						
Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Motivasi Belajar	2492.180 ^a	1	2492.180	76.880	.000
	Hasil Belajar	11552.000 ^b	1	11552.000	70.654	.000
Intercept	Motivasi Belajar	293224.820	1	293224.820	9045.496	.000
	Hasil Belajar	231200.000	1	231200.000	1414.067	.000
Kelas	Motivasi Belajar	2492.180	1	2492.180	76.880	.000
	Hasil Belajar	11552.000	1	11552.000	70.654	.000
Error	Motivasi Belajar	1556.000	48	32.417		
	Hasil Belajar	7848.000	48	163.500		
Total	Motivasi Belajar	297273.000	50			
	Hasil Belajar	250600.000	50			
Corrected Total	Motivasi Belajar	4048.180	49			
	Hasil Belajar	19400.000	49			

a. R Squared = .616 (Adjusted R Squared = .608)

b. R Squared = .595 (Adjusted R Squared = .587)

Hasil Uji Hipotesis ditunjukkan pada Tabel 6 di atas, tingkat signifikansi dilambangkan dengan sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil selang kepercayaan 95% dengan pengujian dua sisi, jawaban H_a diterima tetapi H_o tidak. Oleh karena itu, dapat diambil kesimpulan bahwa paradigma pembelajaran *Make a Match* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya.

PEMBAHASAN

Melalui penelitian diketahui bahwa model pembelajaran *Make a Match* mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV serta berpengaruh terhadap motivasi siswa kelas IV. Keinginan belajar yang kuat sangatlah penting

bagi siswa sekolah dasar, karena hal ini akan mendorong prestasi akademik mereka. Anak-anak tidak mungkin mencapai keberhasilan akademis jika mereka tidak memiliki motivasi internal dalam diri mereka. *Make a Match* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang berpotensi membantu siswa dalam mencapaitujuan pembelajaran yang telah ditetapkannyasendiri. Model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan motivasi dan hasil belajar siswa karena dapat membimbing siswa untuk belajar bekerja sama dan mencari informasi yang diperoleh. Strategi pembelajaran aktif yang dikenal sebagai "menetapkan Kecocokan" memungkinkan siswa membuat hubungan antara berbagai jenispengetahuan dengan menggunakan nama permainan tersebut. Oleh karena itu, anak-anak yang menempuh pendidikan dengan cara ini dapat memperoleh kemampuan untuk bekerja sama dengan teman sekelasnya dan secara mandiri mengungkap informasi baru. Strategi pembelajaran *Make a Match* (Ibrahim, 2000) memudahkan untuk menarik hubungan antara berbagai jenis pengetahuan dan caraorang berinteraksi satu sama lain.

KESIMPULAN

Temuan penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya pada pokok bahasan “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV” menghasilkan pengamatan dan kesimpulan sebagai berikut: (1) model pembelajaran *Make a Match* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV; (2) model pembelajaran *Make a Match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Studi ini menunjukkan kepada peneliti secara langsung betapa pentingnya memperhatikan model pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Make a Match* adalah teknik pendidikan efektif yang mengajarkan siswa bagaimana bekerja sama sekaligus memberikan guru cara yang disederhanakan dalam menyebarkan informasi dalam bentuk kartu tanya jawab. Siswa belajar bagaimana berinteraksi satu sama lain melalui pengajaran semacam ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Artini, R. J., Adnyana, P., & Warpala, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media Couple Card terhadap Materi Sistem Ekskresi pada Manusia Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Banjar. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*,6(1), 33–43.
- Fiantika, F. R. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Fiantika, F. R., Kusmaharti, D., & Rusminati, S.

- H. (2022). Deskripsi Penalaran Spasial Mahasiswa Calon Guru Bergaya Belajar Visual. *Jurnal Magister Pendidikan Matematika (Jumadika)*, 4, 29–36.
- Huda, M. (2019). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Ibrahim, M. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. University Press.
- Kondolele, E., Goni, A., & Legi, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IVSD Katolik 14 ST Paulus Manado. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3, 53.
- Manizar, E. (2015). Peran Guru sebagai Motivator dalam Belajar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 171–188.
jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/Tadrib/article/view/1047
- Mini, S., & Zohriah, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 7, 74.
- Ningsih, S. K., Amaliyah, A., & Rini, C. P. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Berajah Journal*, 2(1), 44–48. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.48>
- Prayitno, S. H., Ladyawati, E., & Fiantika, F. R. (2021). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Dengan Model Pembelajaran Jucama Ditinjau Dari Gender. *Jurnal Wahana Universitas PGRI Adi Buana Surabaya*.
- Rusman. (2018). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (2nd ed.). Rajawali Pers.
- Santia, I., & Fiantika, F. R. (2017). Pengembangan BKS Berbasis MCK (Mathematical Content Knowledge) Sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Matematika Siswa SMP. *Jurnal Math Education Nusantara*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Zhoga, E., & Fiantika, F. R. (2021). Gamelan Sebagai Media Discovery Learning Untuk Mengetahui Kemampuan Representasi Matematik Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*.