



MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA KELAS 1 SD ISLAM ALAM BUNAYYA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*

[Increasing The Motivation To Learn Mathematics In Grade 1 Of Islamic Elementary School Alam Bunayya Through Cooperative Learning Model Type Make A Match]

Miftahul Sholichah¹⁾, Akhtim Wahyuni^{*2)}

¹⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email : miftahulsholicha@gmail.com

²⁾ Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email : akhtimwahyuni@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to increase the motivation to learn mathematics of grade 1 elementary school students during the transition and adaptation of learning situations between kindergarten and elementary school education levels through the Make a Match type cooperative learning model. this is a Classroom Action Research (PTK) conducted at SDI Alam Bunayya, Prambon sub-district, the research subject is class 1 semester 1 of the 2022/2023 school year 16 students. Each cycle shows progress, from the pre-cycle which is only 19% and in cycle I it increases by 56.25%. However, the results still do not meet the achievement indicators so further action is needed in cycle II. In cycle II the level of student learning motivation increased by 87.5%, these results have met the action achievement indicator applied by 80%. It is concluded that the Make a Match type cooperative learning model is proven to increase students' motivation to learn mathematics.*

Keywords: *motivation, cooperative learning model, Make a Match typ*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa SD kelas 1 yang berada pada masa transisi dan adaptasi situasi belajar antara jenjang pendidikan TK dan SD melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDI Alam Bunayya kecamatan Prambon, dengan subjek penelitian kelas 1 semester 1 tahun ajaran 2022/2023 dengan 16 siswa. Penelitian ini menggunakan instrumen wawancara, observasi dan dokumentasi dengan analisis data secara deskriptif kualitatif. Dari penelitian ini menunjukkan progres pada setiap siklusnya, dari prasiklus yang hanya 19% dan pada siklus I meningkat sebesar 56,25%. Namun hasil masih belum memenuhi indikator capaian tindakan sehingga perlu dilakukan tindakan selanjutnya pada siklus II. Pada siklus II tingkatan motivasi belajar siswa meningkat 87,5%, hasil tersebut sudah memenuhi indikator capaian tindakan yang diterapkan sebesar 80%. Maka dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.*

Kata Kunci: *motivasi, model pembelajaran kooperatif, Make a Match*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Peran pendidikan sangat signifikan bagi manusia terutama dalam membentuk sikap dan perbuatan dalam kehidupan sehari-harinya sebagai manusia yang unggul, cerdas dan berkarakter [1]. Untuk mewujudkan pendidikan yang mampu mengembangkan potensi yang dimiliki siswa hendaknya didukung dengan pendidikan yang sesuai dengan minat peserta didiknya. Minat merupakan sumber motivasi belajar, motivasi merupakan kebutuhan, melalui motivasi seseorang akan tergerak untuk melakukan suatu tindakan yang mereka inginkan [2].

Motivasi sebagai kekuatan kompleks, dorongan, kebutuhan, pernyataan ketegangan atau mekanisme yang memunculkan dan mempertahankan keberlangsungan kegiatan yang ingin dilakukan agar menuju arah tercapainya tujuan yang diharapkan. Motivasi dan belajar memiliki kaitan yang sangat erat, dimana antara motivasi dan belajar saling mempengaruhi satu sama lain. Belajar merupakan perubahan perilaku secara relatif bersifat permanen dan potensialnya muncul sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilatar belakangi untuk mencapai suatu tujuan [3]. Motivasi dapat membawa pengaruh yang besar dalam melepaskan tenaga yang luar biasa, yakni dimana siswa yang semula bermalas-malasan menjadi rajin dalam belajar.

Motivasi belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa hasil belajar akan optimal jika ada motivasi. Namun sangat disayangkan di lapangan masih ditemukan peserta didik dengan motivasi belajar yang rendah terutama pada mata pelajaran matematika. Siswa dapat dinyatakan memiliki motivasi belajar matematika yang tinggi jika menunjukkan usaha untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahamannya pada matematika. Motivasi belajar matematika merupakan dorongan semangat belajar siswa yang muncul secara sadar maupun tidak sadar dengan tujuan memperoleh pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap setelah mengikuti pembelajaran matematika [4].

Dengan ini guru memiliki peran yang penting dalam memunculkan motivasi belajar matematika siswa, yaitu dengan merancang dan menyusun perangkat pembelajaran yang tepat. Sebagai mana tercantum dalam peraturan pemerintah Nomer 19 tahun 2005, Tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 28 ayat 3 butir (a) mengemukakan bahwa kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran salah satunya meliputi kompetensi perancangan dan pelaksanaan

pembelajaran, serta pengembangan siswa untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.

Maka dengan demikian guru hendaknya mampu untuk merancang dan menyusun pembelajaran yang dapat merangsang minat siswa sehingga mereka termotivasi. Dari hasil pengamatan yang dilakukan di SD Islam Alam Bunayya Prambon pada kelas I tahun ajaran 2022/2023 diperoleh hasil bahwa 7 dari 16 siswa menunjukkan tingkatan motivasi yang rendah terutama dalam mata pelajaran matematika. Hal ini ditinjau dari kondisi kelas yang tergolong tidak kondusif, dengan ditemukannya banyak siswa yang lebih berfokus pada kegiatan masing-masing seperti bermain sendiri, mengobrol bersama teman dan berlarian di dalam kelas.

Kondisi tersebut didasrai faktor transisi dari jenjang pendidikan taman kanak-kanak ke jenjang pendidikan sekolah dasar. Bahwa prinsipnya pembelajaran dijenjang taman kanak-kanak, anak belajar melalui permainan [5]. Pada jenjang ini bagi mereka segala kegiatan yang dilakukan terasa seperti permainan yang menyenangkan, demikian halnya belajar mengurutkan angka maupun menghitung.

Sedangkan memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar anak dihadapkan dengan situasi belajar yang lebih serius dan mengharuskan mereka untuk mulai mempelajari materi secara logis terutama pada mata pelajaran matematika. Matematika merupakan ilmu pengetahuan umum yang melandasi sarana pengembangan kemampuan berfikir logis dan sistematis seorang individu [6]. Sehingga untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan minat serta dapat meningkatkan motivasi belajar, dengan demikian peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

Model pembelajaran merupakan merupakan bentuk gambaran pembelajaran dari awal hingga akhir yang dirancang oleh guru secara khas [7]. Model pembelajaran terdiri dari kerangka konseptual yang dirancang oleh guru dengan ke khasannya dengan memuat gambaran prosedur sistematis pengorganisasian kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran di mana siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil untuk belajar dan bekerjasama secara kolaboratif dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen yang berisikan empat hingga enam orang siswa [8].

Model pembelajaran *Make a Match* atau bisa disebut membuat pasangan merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif, dimana model pembelajaran ini dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan suatu model pembelajaran konseptual yang aktif, kreatif, interaktif dan menyenangkan bagi siswa untuk mempelajari suatu konsep pembelajaran dengan menyenangkan, mudah dan berkesan [9].

Model pembelajaran *Make a Match* adalah model pembelajaran dimana pendidik menyiapkan kartu yaitu berupa kartu soal atau permasalahan dan kartu jawaban lalu siswa bertugas untuk mencocokkan antar kartu soal dan jawabanya [10]. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* memiliki karakteristik: (1) siswa diajak untuk bermain sambil belajar; (2) mengembangkan karakter siswa yang aktif, kreatif dan inovatif; (3) memberikan peluang pada siswa untuk berinteraksi dengan temannya untuk memunculkan motivasi belajar dalam diri siswa. Karakteristik Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* memiliki kaitan yang erat dengan dengan karakteristik siswa yang suka bermain [11].

Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* siswa dapat lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sebab dalam model pembelajaran ini mengandung unsur permainan kelompok. Kooperatif tipe *Make a Match* merupakan salah satu jenis permainan yang dapat melatih siswa agar lebih cermat dan memiliki pemahaman yang kuat terhadap suatu materi pokok [12]. Salah satu peneliti mengemukakan salah satu kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah meningkatkan motivasi belajar siswa [13].

Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* akan terbangun suasana belajar yang menyenangkan dan disamping itu motivasi matematika siswa akan muncul. Dimana melalui permainan yang menyenangkan siswa akan terdorong untuk berusaha meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka pada suatu pembelajaran matematika. Dengan demikian Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat membantu siswa belajar beradaptasi dengan pembelajaran di jenjang sekolah dasar. Sehingga adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Make a*

Match sebagai bentuk usaha dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa SD Islam Alam Bunayya kelas 1 tahun ajaran 2022/2023.

II. METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDI Alam Bunayya kecamatan Prambon, dengan subjek penelitian kelas I semester 1 tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 16 siswa. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh pendidik sebagai bentuk upaya untuk memecahkan masalah serta meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK ini dilaksanakan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui strategi mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas oleh Jhon Elliot dan Dave Ebbutt yang diawali dengan perencanaan, lalu tindakan, dilanjutkan dengan pengamatan dan refleksi.

Dalam mengumpulkan dan mengelola data, peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Instrumen wawancara yang digunakan berfokus pada upaya memperoleh informasi terkait bentuk kegiatan pembelajaran, masalah dan hambatan dalam pembelajaran sebelum dilakukannya tindakan. Lembar observasi dikembangkan berdasarkan teori indikator motivasi belajar menurut Hamzah B.Uno, yang terdiri dari 6 indikator dari faktor internal dan faktor eksternal. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data sebagai bahan dalam melakukan analisis dan telaah dalam mengukur seberapa besar tindakan yang diberikan dapat meningkatkan motivasi belajar matematika melalui analisis data secara deskriptif kualitatif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam dua siklus, hal ini dilakukan agar dapat mencapai target tindakan yang diharapkan. Dalam setiap siklus terdapat empat tahapan berdasarkan desain model penelitian tindakan kelas oleh Jhon Elliot dan Dave Ebbutt terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dalam rancangan penelitian ini peneliti bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika melalui materi pecahan KD 3.2 dan 4.2 pada Tema 3 Kegiatan Subtema 1 Kegiatan pagi hari di SD Islam Alam Bunayya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Pra Siklus

Pada pra siklus kegiatan pembelajaran dilaksanakan menggunakan model dan metode yang biasa digunakan oleh guru. Pada tahapan ini peneliti melakukan pengamatan kondisi subjek dan di samping itu guna memperoleh informasi terkait masalah dan hambatan selama pembelajaran, maka peneliti melakukan wawancara pada guru kelas. Dari hasil observasi dan wawancara diperoleh hasil bahwasanya kondisi kelas tergolong tidak kondusif, hal ini ditunjukkan dengan banyak siswa yang lebih berfokus pada kegiatan masing-masing seperti bermain sendiri, mengobrol bersama teman dan berlarian di dalam kelas.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru, kondisi tersebut didasari siswa yang masih berada pada tahapan beradaptasi menyesuaikan diri antara situasi belajar di TK yang santai dengan situasi belajar di SD yang mengharuskan mereka lebih serius dan berfikir logis. Dengan demikian motivasi belajar siswa dapat dikatakan rendah, terutama pada mata pelajaran matematika yang mengharuskan mereka untuk belajar berfikir secara logis dan sistematis. Dari observasi dan wawancara diperoleh data sebagai berikut:

Tabel.1 Persentase Motivasi Belajar Matematika Pra Siklus

No	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Tinggi	3	19%
2.	Sedang	4	25%
3.	Rendah	9	56%

Data di atas menunjukkan dari jumlah keseluruhan siswa 16 atau 100%, siswa dengan motivasi belajar yang tinggi hanya sebanyak 3 siswa atau 19%, 4 siswa atau 25%nya menunjukkan kategori sedang dan 9 siswa atau 56% menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Dapat disimpulkan data menunjukkan motivasi belajar subjek penelitian tergolong rendah maka diperlukannya untuk dilakukan inovasi pembelajaran. Peneliti melakukan penelitian dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada siklus I dan siklus II sebagai bentuk upaya untuk mengatasi permasalahan, sehingga dengan demikian diharapkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika dapat meningkat.

Siklus I**Gambar 1.** Pelaksanaan siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan dalam 2 pertemuan dengan durasi 2 jam pembelajaran menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Dari hasil observasi diperoleh kelebihan dan kekurangan dari penerapan siklus I, kelebihan tersebut diantaranya: 1) Siswa mulai menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. 2) Minat dan motivasi siswa untuk mempelajari materi pelajaran matematika mulai menunjukkan peningkatan. 3) Kondisi kelas mulai berjalan kondusif. Adapun kekurangannya mencakup: 1) Motivasi belajar siswa masih belum memenuhi indikator capaian tindakan yang ditentukan. 2) Siswa masih berusaha memahami alur model pembelajaran yang diterapkan. 3) Beberapa siswa keberatan dengan pembagian kelompok dan perpindahan tempat duduk selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung. Secara persentase hasil observasi motivasi belajar siswa disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Persentase Motivasi Belajar Matematika Siklus I

No	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Tinggi	9	56,25%
2.	Sedang	5	31,25%
3.	Rendah	2	12,5%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil observasi dari jumlah keseluruhan subjek penelitian yang berjumlah 16 siswa 9 siswa (56,25%) menunjukkan motivasi belajar yang tinggi, 5 siswa (31,25%) menunjukkan tingkatan motivasi sedang dan 2 siswa (12,5%) menunjukkan tingkatan rendah. Dapat disimpulkan tingkatan motivasi siswa dikatakan mengalami peningkatan dari pra siklus yang hanya 19% siswa memiliki motivasi tinggi dan pada siklus I meningkat menjadi 56,25%. Meninjau hasil persentase observasi siklus I yang diperoleh masih terdapat siswa yang memiliki motivasi dengan kategori sedang dan rendah sebesar 43,75%, hal ini dirasa belum memenuhi indikator capaian tindakan yang ditentukan sebelumnya maka peneliti berupaya untuk melanjutkan siklus II dengan mempertimbangkan hasil refleksi yang diperoleh. Diharapkan dengan pelaksanaan siklus II menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika dapat lebih meningkat lagi.

Siklus II**Gambar 1.** Pelaksanaan siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan dalam 2 pertemuan dengan durasi 2 jam pelajaran. Pada pelaksanaan siklus II ini peneliti kembali menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yang telah disesuaikan dengan mempertimbangkan hasil refleksi pada siklus I. Observasi pada siklus II ini peneliti memperoleh hasil yang menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan tindakan siklus I diantaranya: 1) Terjadinya peningkatan minat dan motivasi belajar matematika siswa yang tinggi. 2) Siswa menunjukkan antusias yang tinggi dalam mengikuti

pelajaran. 3) Kegiatan pembelajaran berjalan dengan kondusif tanpa adanya perselisihan dalam pembagian kelompok. Secara persentase hasil observasi motivasi belajar siswa disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Persentase Motivasi Belajar Matematika Siklus II

No	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Tinggi	14	87,5%
2.	Sedang	2	12,5%
3.	Rendah	0	0%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil observasi dari jumlah keseluruhan subjek penelitian yang berjumlah 16 siswa 14 siswa (87,5%) menunjukkan motivasi belajar yang tinggi, 2 siswa (12,5%) menunjukkan tingkatan motivasi sedang dan tidak ada siswa pada tingkatan rendah atau 0%. Dapat disimpulkan tingkatan motivasi siswa dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 87,5% dari pra siklus yang hanya 19% dan pada siklus I 56,25%. Hasil yang diperoleh dari tindakan siklus II dapat dinyatakan berhasil memenuhi indikator capaian tindakan yang ditentukan. Maka dengan ini penelitian tindakan kelas cukup sampai pada siklus II karena sebagian besar siswa sudah mencapai tingkatan motivasi belajar yang tinggi melebihi indikator capaian tindakan yang di terapkan sebesar 80%.

Pembahasan Hasil Penelitian

Motivasi belajar merupakan salah satu prilaku utama peserta didik yang paling mempengaruhi pembelajaran [14]. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi dapat membawa pengaruh yang besar dalam melepaskan tenaga yang luar biasa, yakni siswa yang semula tidak fokus dalam pembelajaran menjadi bersungguh-sungguh dalam belajar. Motivasi merupakan dorongan dari dalam diri siswa agar siswa tergerak untuk menciptakan pola interaksi dengan lingkungan sekitarnya, di mana motivasi belajar siswa dipengaruhi rangsangan sehingga dapat membangkitkan rasa ingin siswa dalam melakukan sesuatu [15]. Guru tidak dapat menuntut siswa untuk memiliki motivasi intrinsik dengan sendirinya, akan tetapi guru dapat berfokus pada kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk dapat memiliki motivasi baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar perlunya strategi pembelajaran yang menyenangkan serta dapat mengkonstruksi materi yang dipelajari. Belajar sambil bermain merupakan salah satu upaya memunculkan motivasi siswa dalam belajar, dengan bermain sambil belajar dapat membantu siswa menerima materi pembelajaran serta memungkinkan siswa untuk bekerjasama dengan siswa yang lainnya [16]. Dalam penelitian ini untuk menyelesaikan permasalahan motivasi belajar matematika peneliti menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah model pembelajaran konseptual yang aktif, kreatif, interaktif dan menyenangkan bagi siswa untuk mempelajari suatu konsep pembelajaran dengan menyenangkan, mudah dan berkesan bagi siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif serta melibatkan siswa untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran dengan kondisi yang menyenangkan. [17] dalam penerapannya model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* diawali dengan siswa yang diarahkan untuk mencari pasangan kartu yang berisikan soal atau awaban sebelum batas waktu yang ditentukan guru, lalu siswa yang dapat mencocokkan kartu dengan benar akan mendapat poin.

Hasil penelitian yang dilakukan di SDI Alam Bunayya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas 1 yang mana berada pada masa transisi dan adaptasi situasi belajar antara jenjang pendidikan TK dan SD. Hasil tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwi dan Oktavianur [18]. yang menunjukkan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam pembelajaran matematika terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di jenjang sekolah dasar.

IV. SIMPULAN

Ditinjau dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas 1 SDI Alam Bunayya semester 1 tahun ajaran 2022/2023. Pernyataan tersebut didasari hasil penelitian yang menunjukkan progres pada setiap siklusnya dari pra siklus yang hanya 19% dan pada siklus I sebesar 56,25% dan 87,5% pada siklus II.

UCAPAN TERIMAKASIH

Keberhasilan dan kelancaran penelitian ini tidak terlepas dari dukungan orang-orang sekitar, dengan ini peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada (1) Orang tua dan keluarga saya yang tanpa henti selalu memberikan doa, dukungan moral, dan semangat dalam setiap langkah perjalanan penyelesaian tugas akhir ini, (2) Ibu Dr. Akhtim Wahyuni, M.Ag. selaku pembimbing, atas bimbingan, arahan, dan dukungannya dalam mengarahkan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini, (3) Seluruh guru dan tenaga pendidik SD Islam Alam Bunayya terutama Ibu Puji Rahayu, S.S., M.Hum dan Ibu Aminatuz Zuhriyah M.Pd.I, atas panduan, masukan, dan saran yang berharga dalam pengembangan tugas akhir ini. (4) Teman-teman seperjuangan terutama Imada, Isyana dan Aldy yang telah berbagi pengalaman, ilmu, serta motivasi yang telah membantu penulis mengatasi berbagai tantangan, (5) Semua pihak yang telah membantu dan berkontribusi dalam penelitian ini, meskipun tidak bisa disebutkan satu per satu. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan sumbangsih dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan sekolah dasar.

REFERENSI

- [1] Nugraha, M. F., Hendrawan, B. H., Pratiwi, A. S., Permana, R., Saleh, Y. T., Nurfitri, M., Nurkamilah, M., Trilesatri, A., & Husen, W. R. (2020). *Pengantar pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar*. EDU PUBLISHERAhyar, D. B., Prihastari, E. B., Rahmadsyah, Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D.
- [2] Trygu. (2020). *Motivasi Dalam Belajar Matematika*. Guepedia.
- [3] Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Deepublish.
- [4] Heriyati, H. (2017). *Pengaruh Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika*. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 7(1).
- [5] Mufarizuddin, M. (2017). *Peningkatan Kecerdasaan Logika Matematika Anak Melalui Bermain Kartu Angka Kelompok B Di Tk Pembina Bangkinang Kota*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 62-71. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.32>
- [6] Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish.
- [7] Rahman, T. (2018). *Aplikasi Model-model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas*. CV. Pilar Nusantara.
- [8] Widayanti, A. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Teknik Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Aktivitas Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16(1), 57-66.
- [9] Rahmayanti, I. D. S., & Koeswanti, H. D. (2017). *Penerapan Model Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Siswa Kelas Iv Sd Negeri Diwak*. UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 5(3), 209-18.
- [10] Sari, M. G., & Harni, H. (2021). *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar*. Journal of Basic Education Studies, 4(1), 120-142.
- [11] Pratiwi, L. C., Reffiane, F., & Huda, C. (2018). *Pengaruh model pembelajaran make a match berbantu media kabar (kartu bergambar) materi sifat-sifat cahaya terhadap hasil belajar siswa kelas iv sdn sidoharjo 01 kabupaten tegal*. Jurnal Lensa Pendas, 3(2), 65-72.
- [12] Wahyuni, A., & Sari, N. F. (2022). *Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Metode Bermain Kooperatif Tipe Make A Match pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(6), 6961-6969. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2300>
- [13] Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish.
- [14] Susanti, L. (2020). *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*. Elex Media Komputindo.
- [15] Anggraeni, A. A. A., & Veryliana, P. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika*. International Journal of Elementary Education, 3(2), 218-225.
- [16] Arnista, S., Saputra, H. J., & Azizah, M. (2019). *Keefektifan Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Matematika*. MIMBAR PGSD Undiksha, 7(3).
- [17] M., Yuniansyah, Zanthi, L. S., Fauzi, M., Mudrikah, S., Widyaningrum, R., Falaq, Y., & Kurniasari, E. (2021). *Model-Model Pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- [18] Siwi, D. A. (2018). *Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Make A Match*. Jurnal Dikdas Bantara, 1(1).

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.