

The Effectiveness of the Make a Match Type of Cooperative Learning Model on Student Learning Motivation in Pkn Elementary School Class v Subjects

[Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn SD Kelas V]

Rosa Dwi Agustin¹⁾, Machful Indra Kurniawan^{*,2)}

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

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

*Email Penulis Korespondensi: machfulindra.k@umsida.ac.id

Abstract. *The purpose of this research was to find out and analyze the influence of the make a match type of cooperative learning model on the learning motivation of fifth grade students in PKN subjects at SD Candipari 1 Porong, there is a problem of low student motivation in PKN lessons. This research was conducted using quantitative methods with this type of experimental research. The research was conducted using the pre-experimental design method with one group pretest-posttest. Data collection techniques were carried out using test questions and observations of 14 students. The SPSS application is used in data analysis techniques using the Wilcoxon test. The results of the research using the cooperative learning model of the make a match type show that the cooperative learning model influences the learning motivation of fifth grade students in PKN learning, so the hypothesis is accepted. It is known that the aspects of knowledge, attitudes, skills, spiritual greatly impact on student motivation. The results showed that the use of the make a match cooperative learning approach had a significant effect on the learning motivation of fifth grade students at SD Candipari 1 Porong.*

Keywords - cooperative learning model make a match, motivation to learn

Abstrak. *Tujuan penelitian ini dilakukan yaitu untuk mengetahui dan menganalisis Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe make a match Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran PKN Di SD Candipari 1 Porong, terdapat permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa pada pelajaran PKN. Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode pre-experimental design dengan one group pretest-posttest. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan soal test dan observasi sebanyak 14 siswa. Adapun Aplikasi SPSS digunakan dalam teknik analisis data yang menggunakan uji Wilcoxon. Hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe make amatch yaitu menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada pembelajaran PKN, sehingga hipotesis diterima. Diketahui bahwa aspek pengetahuan, sikap, keterampilan, spiritual sangat berdampak pada motivasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif ragam make a match berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Candipari 1 Porong.*

Kata Kunci - model pembelajaran kooperatif make a mach, motivasi belajar.

I. PENDAHULUAN

Belajar adalah kegiatan perubahan perilaku yang dibawa oleh pengalaman dapat digunakan untuk mengidentifikasi pembelajaran sebagai hasil dari mengikuti kegiatan pengalaman. Belajar adalah sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur yaitu tubuh dan jiwa [1]. Gerakan tubuh yang terlihat harus sejalan dengan proses jiwa untuk melakukan transformasi. gerakan fisik tubuh harus bertepatan dengan proses batin. Perubahan yang didapat tidak hanya perubahan fisik, tetapi juga perubahan mental akibat masuknya kesan-kesan baru. Perubahan akibat proses belajar adalah perubahan yang mempengaruhi tingkah laku seseorang dari interaksi siswa dengan lingkungannya. Proses belajar mengajar merupakan inti dari keseluruhan proses pendidikan dengan guru sebagai pemegang peran utama pembelajaran [2]. Dalam proses pembelajaran tersirat adanya kesatuan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan antara siswa belajar dan guru menyampaikan pengetahuan [3].

Pembelajaran merupakan metode mengajar siswa yang direncanakan, dilakukan, dan metodis yang memungkinkan mereka berhasil menyelesaikan tujuan pembelajaran mereka [4], [5]. Kualitas pembelajaran siswa saat ini sungguh sangat indah, terutama pada mata pelajaran tertentu seperti pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar [6] Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) penting, karena yang diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia [7].

Pendidikan Kewarganegaraan dapat dipahami sebagai pendidikan yang disengaja bagi siswa untuk menjadi patriot masa depan yang melindungi negara dan negaranya. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan media pengajaran yang meng-Indonesiakan para siswa secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab [8]. Hakikatnya pendidikan kewarganegaraan merupakan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dengan membangun kehidupan dan kejayaan bangsa dan negara dengan menumbuhkembangkan jati diri dan nilai-nilai kebangsaan sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban [9]. Pendidikan kewarganegaraan juga dikenal sebagai PKn adalah seluruh pengetahuan dari guru yang dipindahkan ke pikiran siswa [10].

Pendidikan kewarganegaraan merupakan sebuah cara untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa yang memiliki pengalaman, dan pengetahuan serta nilai-nilai yang digunakan untuk berpartisipasi aktif di masyarakat [11]. Salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam semua jenjang pendidikan adalah mata pelajaran kewarganegaraan. Siswa kurang menyukai pelajaran PKn dibandingkan topik lain karena mereka menuntut banyak antusiasme dari mereka. Karena motivasi siswa yang rendah, khususnya di kelas PKn, guru cenderung mengajar dengan cara yang sangat repetitif dan tidak menarik di kelas. Hal ini mengakibatkan motivasi yang buruk bagi siswa, khususnya dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Untuk memastikan bahwa siswa termotivasi untuk belajar dan berhasil dalam situasi ini, diperlukan metode dan strategi tertentu.

Motivasi merupakan yang ada pada diri seseorang yakni kekuatan pendorong yang akan mewujudkan suatu perilaku untuk mencapai tujuan kepuasan dirinya. Motivasi adalah masalah yang berada dalam proses yang menciptakan, mempertahankan, dan mengelola minat di kelas [12]. Dalam proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar anak dalam proses pembelajaran. Anak-anak yang minat belajarnya tinggi akan lebih mungkin untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar [13]. Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar serta menuntut siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran kooperatif adalah tipe *make a match* (mencari pasangan) [14].

Model pembelajaran *make a match* adalah model dimana guru akan menyiapkan kartu yang berisi soal dan jawaban berupa gambar/kartu tentang suatu konsep, yang nantinya akan dipasangkan oleh siswa [15]. Model implementasi ini akan dimulai dengan meminta siswa untuk menemukan kartu yang serupa atau menghubungkan antara jawaban dan pertanyaan dengan batas waktu tertentu. Teknik pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan, salah satu kelebihan dari teknik ini adalah Siswa menemukan teman saat terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan tentang suatu konsep atau topik. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu komponen dari metodologi pembelajaran *make a match*. Model *make a match* mengajarkan siswa bagaimana memiliki sikap sosial yang positif dan bagaimana melatih bekerja sama untuk meningkatkan kecepatan belajar siswa. Teknik ini didasarkan pada filosofi *homo homini socius*, yang berpendapat bahwa manusia adalah makhluk sosial [16].

Dalam hasil wawancara tanggal 31 Agustus 2022 di SD Candipari. Guru mata pelajaran PKn menjelaskan bahwa salah satu kendala yang dihadapi kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran yang telah diberikan. Hal ini terjadi sebagai akibat dari guru yang tidak memberikan dorongan yang cukup atau sebagai akibat dari perjuangan siswa untuk memperoleh materi yang akan memicu minat mereka untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, motivasi belajar kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran yang telah direncanakan menghambat proses pembelajaran. Selain itu, salah satu faktor yang akan mempengaruhi seberapa baik siswa belajar adalah motivasi mereka. Baik sumber motivasi internal maupun eksternal dapat mempengaruhi perilaku siswa. Motivasi belajar ini diperlukan berbagai metode khusus. Penggunaan metode pengajaran monoton dan tidak kreatif akan menimbulkan kejenuhan pada siswa akan muncul dalam kondisi seperti ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Sunardi menunjukkan bahwa pada sebuah kesulitan di kelas, memicu motivasi siswa adalah sebuah proses membangkitkan, memelihara, mengendalikan hasil belajar. Motivasi belajar pada anak harus dapat ditumbuhkan dalam sebuah proses belajar mengajar di dalam kelas. Motivasi belajar yang tinggi akan berpengaruh dalam partisipasi atau aktivitas pada anak dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Sehingga tanpa adanya kurang motivasi untuk belajar, sangat sulit bagi pihak terkait pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Kondisi ini dapat dialami oleh siswa SDN III Sambirejo kelas IV. Motivasi di kalangan siswa masih rendah. Disebabkan oleh faktor-faktor antara lain pelajaran PKn yang ditawarkan pada jam terakhir, ketidakpedulian siswa pada pelajaran PKn, kesulitan mereka dalam menguasai materi, kondisi input siswa yang relatif rendah, dan penyebaran cara-cara yang tidak tepat [17].

Peneliti merumuskan masalah pada siswa kelas IV SD Negeri III Sambirejo dirumuskan peneliti sebagai upaya mendorong pembelajaran PKn melalui beberapa tindakan antara lain: berdialog dengan teman sekelas dengan menguraikan batasan-batasan masalah. lingkungan kelas, perilaku guru, dan observasi efektifitas mengajar guru dengan menggunakan gaya mengajar yang dimaksud adalah semua hal yang dapat dipelajari dari observasi kelas. Mengidentifikasi siswa yang terlibat dan tidak melalui berbagai metode pengumpulan data dapat membantu mengidentifikasi individu. Peneliti mengatasi masalah terhadap motivasi belajar siswa dengan cara penerapan pembelajaran kooperatif *make a match* akan digunakan oleh peneliti untuk mengatasi masalah motivasi belajar siswa sebagai Salah satu metode untuk mendorong belajar. Metode *make a match* adalah metode belajar dengan mencari pasangan.

Dalam metode pembelajaran *make a match*, murid memilih pasangan tergantung pada seberapa akurat mereka menjawab pertanyaan pada kartu flash yang disediakan guru. Metode *make a match* bertujuan untuk meningkatkan partisipasi kelas dari siswa dan meningkatkan pembelajaran. Siswa mencari pasangan sambil belajar tentang suatu konsep atau topik dalam lingkungan yang menyenangkan, yang merupakan keuntungan dari metode ini [18]. Pendekatan *make a match* dapat meningkatkan keinginan mereka untuk belajar kewarganegaraan dengan memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam studi mereka, yang akan mengarah pada retensi pengetahuan dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. *Make a Match* adalah teknik yang digunakan untuk mendorong partisipasi siswa di kelas guna meningkatkan pembelajaran. Manfaat dari metode ini adalah “siswa mencari pasangan sambil belajar tentang suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan”. Pendekatan *make a match* dapat meningkatkan motivasi untuk belajar PKn dengan mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam studi mereka, yang akan mengarah pada retensi pengetahuan dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan hal tersebut di atas, penting bagi siswa yang belajar kewarganegaraan di sekolah dasar untuk memahami peran informasi dalam motivasi belajar. Khususnya pada kelas-kelas PKn yang signifikan dalam ranah pendidikan dan diajarkan di sekolah dasar. Karena siswa tidak bosan saat bermain sambil belajar, maka teknik pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan salah satu strategi pengajaran terbaik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Pembelajaran siswa dapat dimaksimalkan dengan menggunakan *make a match* Tipe untuk membantu mereka memahami materi tentang Kebebasan Berorganisasi. sehingga pembelajaran siswa akan maksimal.

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah: Apakah penggunaan Model Pembelajaran Make A Match berpengaruh terhadap Efektivitas belajar siswa kelas V dalam pembelajaran Pkn di SD Candipari 1. Terkait demikian, tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Make A Match terhadap efektivitas belajar siswa kelas V dalam pembelajaran Pkn.

II. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Kuantitatif eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan, karena jika penelitian tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berkaitan dengan hubungan sebab akibat [19]. Design Penelitian ini menggunakan pre-experimental design dengan one group pretest-posttest. Berikut rancangan dalam penelitian ini:

Tabel 1. Rancangan penelitian One Group Pretest-Posttest Design

| Pre-test | Treatment | Post-test |
|----------|-----------|-----------|
| O1 | X | O2 |

Dimana :
 O1 : *Pretest* sebelum diberikan perlakuan
 X : Perlakuan menggunakan media kartu
 O2 : *Posttest* setelah diberikan perlakuan

Dimana penelitian ini menggunakan tes yang diawali dengan sebelum pembelajaran dimulai dan sesudah pembelajaran diberikan, untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran PKn kelas V SD [20]. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Candipari 1 Porong Tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 14 peserta didik. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar tes dan observasi. Adapun teknik analisis data menggunakan uji Wilcoxon dengan bantuan program SPSS.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 1 September 2022 di kelas V SD Candipari 1 Porong. Motivasi belajar dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan empat aspek, yaitu pengetahuan, sikap, keterampilan dan spiritual. Berikut hasil pretest dan posttest motivasi belajar siswa:

Tabel 2. Nilai *Prestest* dan *Postest* Motivasi Belajar

| No Absen | Pengetahuan | | Sikap | | Keterampilan | | Spiritual | | Skor Total Motivasi | |
|----------|-------------|---------|---------|---------|--------------|---------|-----------|---------|---------------------|---------|
| | Pretest | Postest | Pretest | Postest | Pretest | Postest | Pretest | Postest | Pretest | Postest |
| 1 | 70 | 90 | 7.50 | 12.75 | 66.67 | 100.00 | 66.67 | 100.00 | 210.83 | 302.75 |
| 2 | 65 | 85 | 11.25 | 13.50 | 33.33 | 66.67 | 66.67 | 100.00 | 176.25 | 265.17 |
| 3 | 85 | 95 | 11.25 | 14.25 | 66.67 | 100.00 | 66.67 | 100.00 | 229.58 | 309.25 |
| 4 | 50 | 80 | 7.50 | 12.75 | 66.67 | 100.00 | 66.67 | 100.00 | 190.83 | 292.75 |
| 5 | 65 | 75 | 11.25 | 12.75 | 33.33 | 66.67 | 66.67 | 100.00 | 176.25 | 254.42 |
| 6 | 55 | 85 | 11.25 | 13.50 | 66.67 | 100.00 | 66.67 | 100.00 | 199.58 | 298.50 |
| 7 | 75 | 80 | 7.50 | 14.25 | 66.67 | 100.00 | 66.67 | 100.00 | 215.83 | 294.25 |
| 8 | 65 | 85 | 11.25 | 13.50 | 33.33 | 66.67 | 66.67 | 100.00 | 176.25 | 265.17 |
| 9 | 50 | 95 | 7.50 | 13.50 | 66.67 | 100.00 | 66.67 | 100.00 | 190.83 | 308.50 |
| 10 | 45 | 85 | 11.25 | 12.75 | 66.67 | 100.00 | 33.33 | 66.67 | 156.25 | 264.42 |
| 11 | 55 | 90 | 9.00 | 13.50 | 33.33 | 66.67 | 33.33 | 100.00 | 130.67 | 270.17 |
| 12 | 60 | 80 | 10.50 | 13.50 | 66.67 | 100.00 | 66.67 | 66.67 | 203.83 | 260.17 |
| 13 | 55 | 75 | 9.00 | 14.25 | 100.00 | 100.00 | 66.67 | 100.00 | 230.67 | 289.25 |
| 14 | 65 | 85 | 10.50 | 13.50 | 33.33 | 100.00 | 66.67 | 100.00 | 175.50 | 298.50 |

Berdasarkan tabel di atas, untuk pengetahuan siswa nilai tertinggi untuk pretest sebesar 75 dengan nilai terendah sebesar 45. Pengetahuan siswa nilai tertinggi untuk posttest sebesar 95 dan nilai terendah sebesar 75. Aspek sikap untuk *pretest* diperoleh nilai tertinggi sebesar 11,25 dan terendah sebesar 7,50, adapun nilai *posttest* tertinggi sebesar 14,25 dan terendah sebesar 12,75. Aspek keterampilan untuk *pretest* diperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dengan nilai terendah sebesar 33,33, adapun nilai *posttest* diperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dan terendah 66,67. Aspek spiritual untuk *pretest* diperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah 33,33, adapun untuk nilai *posttest* diperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah 66,67. Untuk nilai total keseluruhan aspek pada *pretest* diperoleh nilai tertinggi sebesar 230,83 dan nilai terendah 130,67 sedangkan nilai *posttest* diperoleh nilai tertinggi 309,25 dan nilai terendah sebesar 254,42.

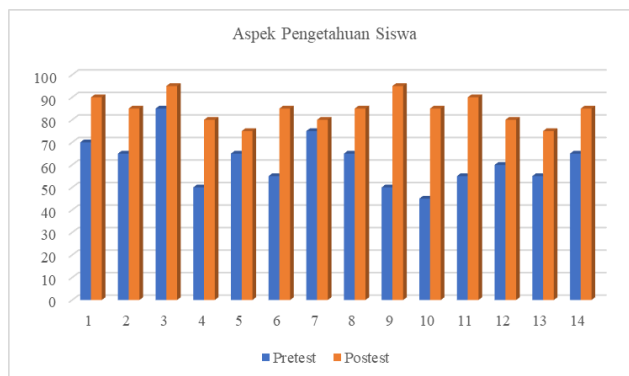
Adapun hasil uji hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

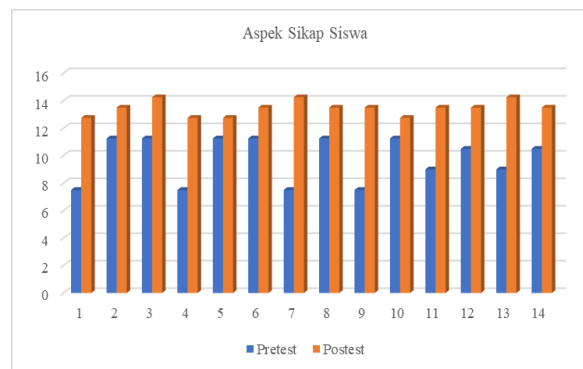
| Aspek | Uji Wilcoxon | | | Eta Square | |
|------------------|--------------|------------------------|------------|-------------|----------|
| | Z | Asymp. Sig. (2-tailed) | Keterangan | Eta Squared | Kategori |
| Pengetahuan | -3,326 | 0,001 | Signifikan | 0,419 | Kecil |
| Sikap | -3,306 | 0,001 | Signifikan | 0,122 | Kecil |
| Keterampilan | -3,275 | 0,001 | Signifikan | 0,720 | Sedang |
| Spiritual | -3,418 | 0,001 | Signifikan | 0,174 | Kecil |
| Motivasi Belajar | -3,297 | 0,001 | Signifikan | 0,959 | Besar |

Model pembelajaran kooperatif *make a match* pada pembelajaran PKN diakui memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Candipari 1 Porong berdasarkan temuan perhitungan pada tabel di atas sehingga Hipotesis diterima. Diketahui pengaruh model pembelajaran terhadap aspek pengetahuan, sikap dan spiritual dalam kategori kecil, sedangkan pada aspek keterampilan memiliki pengaruh kategori sedang. Hal ini menunjukkan bagaimana pembelajaran PKN dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan metode *make a match*. Penerapan pembelajaran dengan teknik berpasangan membuat suasana belajar lebih asik dan menyenangkan.

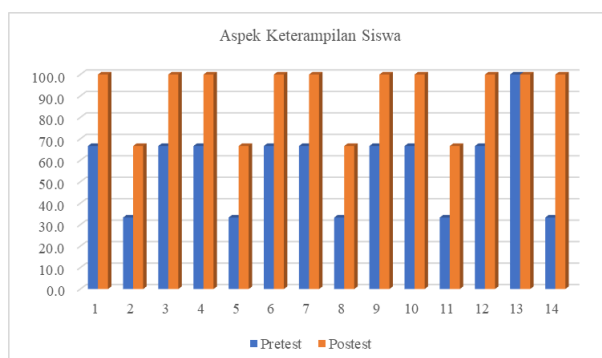
Perbedaan disetiap aspek disajikan pada gambar sebagai berikut:



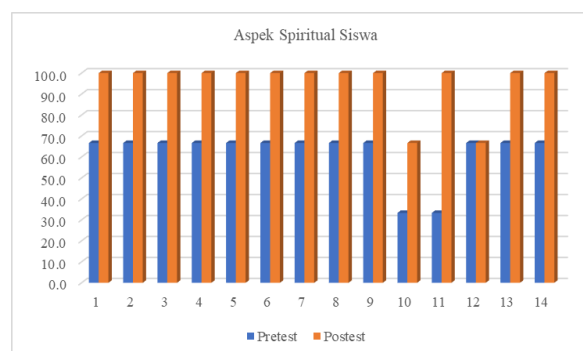
Gambar 1. Aspek Pengetahuan Siswa



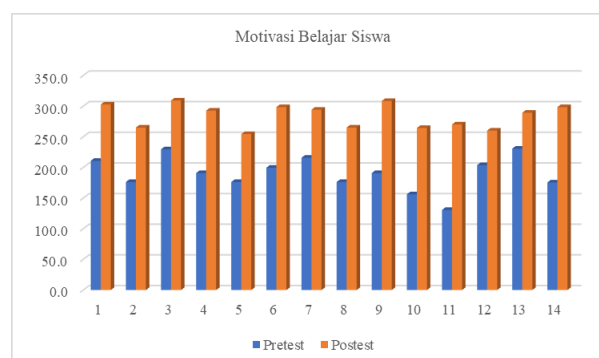
Gambar 2. Aspek Sikap Siswa



Gambar 3. Aspek Keterampilan Siswa



Gambar 4. Aspek Spiritual Siswa



Gambar 5. Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan gambar 1, diketahui bahwa pada nilai pretest diperoleh nilai pengetahuan terendah sebesar 45 dan nilai maksimum sebesar 85. Adapun nilai posttest untuk nilai terendah sebesar 75 dan nilai maksimum sebesar 95. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan nilai pengetahuan yang signifikan setelah diterapkan model pembelajaran *make a match*. Berdasarkan gambar 2, diketahui bahwa sikap siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran *make a match* memperoleh nilai terendah sebesar 7,5 dengan nilai tertinggi sebesar 11,25. Adapun setelah diterapkan model pembelajaran diperoleh nilai terendah sebesar 12,75 dan nilai tertinggi sebesar 14,25. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan nilai terendah dan nilai tertinggi dari sikap siswa setelah menggunakan model pembelajaran *make a match*.

Berdasarkan gambar 3 terkait dengan spiritual siswa, sebelum diterapkannya model pembelajaran diperoleh nilai terendah sebesar 33,33 dengan nilai tertinggi sebesar 66,67. Adapun setelah dilakukan penerapan model pembelajaran diperoleh nilai terendah sebesar 66,67 dan nilai tertinggi sebesar 100. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai spiritual siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *make a match*. Berdasarkan gambar 4 terkait dengan keterampilan siswa, sebelum diterapkannya model pembelajaran *make a match* diperoleh nilai terendah sebesar 33,33 dan nilai tertinggi sebesar 100. Adapun setelah dilakukan penerapan model pembelajaran diperoleh nilai terendah

sebesar 66,67 dan nilai tertinggi sebesar 100. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai terendah keterampilan siswa setelah diterapkan model pembelajaran *make a match*.

Berdasarkan gambar 5 diketahui gambaran keseluruhan aspek motivasi belajar yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan sikap dan spiritual. Sebelum diterapkannya model pembelajaran diperoleh nilai terendah sebesar 130,67 dengan nilai tertinggi sebesar 230,67. Adapun setelah diterapkannya model pembelajaran diperoleh nilai terendah sebesar 254,42 dengan nilai tertinggi sebesar 309,25. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar sesudah diterapkannya model pembelajaran *make a match*.

Model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* merupakan teknik mencari suatu pasangan. Teknik ini membuat kecocokan (mencari suatu pasangan). Adapun kelebihan teknik ini yaitu siswa mencari suatu pasangan dengan belajar tentang suatu konsep dan topik yang suasananya menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* mengajarkan siswa harus lebih terlibat dalam menemukan atau menyelesaikan jawaban dan menjalankan disiplin dalam waktu yang dialokasikan [21]. Model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* memadukan prinsip demokratis di mana siswa terlibat secara aktif pada kegiatan pembelajaran termasuk di dalamnya siswa bebas memilih materi yang akan dipelajari sesuai dengan topik yang dibahas [22].

Model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* adalah teknik pengajaran yang digunakan guru ketika mengajar mata pelajaran (materi) tertentu. Dalam memilih model perlu diperhatikan materi pelajaran, kemampuan kognitif siswa, dan fasilitas yang tersedia sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pendekatan *make a match* bentuk strategi pengajaran yang diciptakan oleh Lorna Curran adalah paradigma pembelajaran kooperatif. Paradigma pembelajaran kooperatif teknik *make a match* memberi siswa kesempatan untuk berkolaborasi dengan orang lain saat mereka belajar. Untuk siswa dari segala usia dan tingkat akademik, metode ini dapat diterapkan [23].

Menurut Lorna Curran, langkah-langkah proses "*make a match*" yaitu: a) Guru membuat berbagai macam kartu dengan berbagai ide atau tema yang sesuai untuk sesi review; b) Setiap siswa diberikan sebuah kartu c) Setiap siswa mempelajari soal atau jawaban pada kartu yang dimilikinya; d) Setiap siswa mencari pasangan yang memiliki kartu yang cocok untuknya, kartu tersebut memiliki dua bagian satu adalah kartu pertanyaan dan yang lainnya adalah kartu jawaban. e) Satu poin diberikan kepada setiap siswa yang mencocokkan kartunya dalam waktu yang ditentukan.; f) Setelah siswa bisa menemukan pasangan, siswa bisa mempresentasikan hasilnya di depan kelas; g) Setelah satu putaran pengocokan lagi, kartu-kartu itu, sehingga siswa menerima kartu yang berbeda dari yang mereka miliki sebelumnya; h) Siswa dibantu guru untuk menarik kesimpulan sebagai kegiatan yang sudah dilakukan. Selanjutnya guru menutup pelajaran [24].

Model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* Terdapat kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model pembelajaran kooperatif *make a match* antara lain: a) dapat meningkatkan aktivitas akademik bagi siswa baik secara kognitif maupun fisik; b) Menyenangkan karena menggabungkan permainan; c) dapat meningkatkan motivasi siswa dan pengetahuan mereka tentang materi yang sedang dipelajari; d) Efektif dalam mengembangkan rasa percaya diri siswa dalam memberikan presentasi; dan e) Berhasil mengembangkan kedisiplinan siswa di lingkungan kelas. Metode *make a match* memiliki kelemahan sebagai berikut: a) Waktu akan terbuang sia-sia jika strategi tidak dikembangkan secara efektif; b) Saat pertama kali menggunakan pendekatan tersebut, beberapa siswa merasa tidak nyaman berpasangan dengan lawan jenis; c) Selama presentasi berpasangan, banyak siswa yang kurang memperhatikan jika guru tidak menggerakkan kelas dengan baik; d) Dalam menghukum peserta yang tidak mendapat pasangan, guru harus berhati-hati dan bijaksana karena dapat membuat siswa merasa tidak nyaman.; dan e) Jika menggunakan model ini lagi secara terus menerus akan membuat bosan [25].

Proses pembelajaran yang dilakukan dengan *make a match* pada kelas V SD Candipari 1 Porong meningkatkan kegembiraan dan antusiasme siswa, dan memiliki kemampuan untuk menginspirasi mereka untuk menjadi lebih terlibat dalam belajar mereka. Siswa lebih termotivasi ketika proses pembelajaran berlangsung, yang dibuktikan dengan seluruh siswa bersemangat dan selalu antusias terutama dalam memilih pasangan. Siswa yang sebelumnya kurang aktif bertanya kini menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran yang tidak hanya didominasi oleh siswa pintar atau juara kelas. dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran karena adanya dorongan dari pasangan atau rekan belajarnya.

Terdapat perbedaan yang signifikan dengan penerapan pembelajaran dengan metode *make a match* pada tingkat pengetahuan siswa, sikap, keterampilan dan juga tingkat spiritual siswa. Pembelajaran yang dilakukan dengan *make a match* Siswa dapat menjadi lebih terlibat dan antusias dalam belajar mereka. Ada beberapa penyebab motivasi siswa. Siswa memiliki kesempatan untuk belajar sambil bermain berkat faktor pertama, yaitu pendekatan pembelajaran *make a match*. Menemukan pasangan adalah tujuan permainan, yang mencakup kartu jawaban dan pertanyaan. Ketika kegiatan dipecah dengan permainan, siswa menjadi lebih tertarik pada pelajaran mereka. Dorongan intrinsik siswa meningkat dengan bermain, yang mengarah pada perasaan bahagia. Perasaan positif ditampilkan oleh siswa berupa rasa ingin tahu yang mendorong motivasi belajar mereka lebih tinggi Siswa yang memiliki motivasi, akan cenderung lebih terlibat dalam proses pembelajaran terutama dalam mencari jawaban, sehingga rasa ingin tahu yang dirasakan siswa dapat terpecahkan [25].

Faktor kedua yang membentuk motivasi belajar adalah adanya bimbingan yang diberikan oleh guru. Pada proses pembelajaran dengan *make a match* guru memberikan bimbingan yang membuat Siswa berkeinginan untuk berkerjasama untuk mencari jawaban dari kartu yang mereka pegang dan bersedia melakukannya [27]. Kondisi ini, membuat hubungan siswa dengan guru maupun dengan sesama siswa, serta perlakuan dari guru yang ramah dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar. Faktor ketiga adalah tepuk tangan dan poin yang diberikan kepada pasangan siswa yang mampu mengidentifikasi pasangan dan mendeskripsikan hasil diskusi. Adanya keinginan untuk mendapatkan penghargaan tersebut, mampu memotivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar [28].

Pada proses belajar kemampuan untuk termotivasi belajar sangat penting untuk proses pembelajaran tanpa itu tidak mungkin untuk menyelesaikan kegiatan belajar. Siswa yang termotivasi untuk belajar terlibat dalam kegiatan belajar karena faktor eksternal yang menginspirasi, memotivasi, dan membimbing mereka. Motivasi internal siswa untuk belajar adalah satu-satunya sumber kegiatan belajar, dan motivasi internal inilah yang menjamin kesinambungannya dan memberi mereka tujuan sehingga kegiatan belajar dapat mengarah pada hasil yang dibutuhkan oleh topik tersebut. Motivasi belajar adalah faktor psikologis utama yang mendorong kegiatan belajar siswa untuk mencapai suatu tujuan adalah motivasinya untuk belajar. Dorongan internal siswa untuk belajar mengarah pada kegiatan belajar yang berakibat pada perubahan tingkah laku dan memberikan arah kegiatan belajar agar tujuan dapat tercapai [29].

Secara umum, tujuan motivasi adalah membangkitkan keinginan dan kemauan seseorang untuk mengambil tindakan. Sehubungan dengan itu, motivasi belajar memegang peranan penting dalam kegigihan dan keefektifan belajar yang dilakukan oleh individu. Motivasi belajar dapat dilakukan dengan meningkatkan perhatian, relevansi, kepercayaan diri dan kepuasan siswa dalam belajar. Motivasi belajar adalah keinginan siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar dan mengejar tujuan belajar dikenal sebagai motivasi belajar. Motivasi belajar dapat juga diartikan sebagai Proses menciptakan situasi yang membuat Seseorang menginginkan sesuatu, tetapi jika mereka tidak menyukainya, ingin menetralkan atau menghindari perasaan seperti itu juga dapat dilihat sebagai motivasi untuk belajar. Motivasi belajar adalah baik yang berasal dari dalam maupun dari luar pembelajar (dengan melakukan serangkaian upaya untuk menetapkan kondisi tertentu), merupakan penggerak umum yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan [31].

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal bagi siswa yang sedang belajar untuk melakukan perubahan perilaku, umumnya dengan beberapa indikator atau unsur pendukung [32]. Setiap individu memiliki keterampilan yang berbeda, begitu pula dalam belajar satu sama lain pasti berbeda. Dalam hal ini siswa dalam kegiatan pembelajaran memperoleh hasil yang maksimal pada penugasan kompetensi dengan indikator yang ditentukan. Untuk mencapai hal tersebut diperlukan motivasi belajar yang tinggi dalam belajar agar tujuan pembelajaran tercapai [33].

Motivasi belajar mengutamakan respon kognitif, seperti kecenderungan siswa untuk menyelesaikan tugas akademik praktis dan mencari manfaat darinya. Siswa yang bersemangat untuk belajar akan berkonsentrasi selama di kelas, membaca materi untuk memahaminya, dan menggunakan alat belajar tambahan. Motivasi belajar adalah Serangkaian tindakan diambil untuk menciptakan kondisi yang diperlukan bagi seseorang untuk mau belajar. Motivasi seseorang untuk belajar dianggap sebagai kondisi psikologis yang mendorong gerakan menuju tujuan yang bermanfaat, mengubah perilaku, dan mengubah persepsi untuk memungkinkannya mewujudkan tujuan hidupnya [34].

Selaras dengan studi yang dilakukan Ari dan Wibawa, yang memperoleh hasil bahwa pembelajaran dengan *make a match* memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi siswa dalam belajar [16]. Siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, berkerjasama untuk menemukan jawaban dari soal, dan menjadi lebih antusias akibat keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran, yang semuanya berpengaruh terhadap pengetahuan. Setiap individu memiliki kemampuan yang berbeda-beda, begitu pula dalam belajar satu sama lain pasti berbeda [35]. Dalam hal ini siswa dalam kegiatan pembelajaran memperoleh hasil yang maksimal pada penugasan kompetensi dengan indikator yang ditentukan. Untuk mencapai hal tersebut diperlukan motivasi belajar yang tinggi dalam belajar agar tujuan pembelajaran tercapai [36].

Konsisten dengan studi yang dilakukan Zulviah dan Setiawati, yang memperoleh hasil menunjukkan antusiasme siswa kelas VIII dalam pembelajaran PPKn dipengaruhi secara signifikan oleh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* [37]. *Make a match* memiliki kelebihan mampu menciptakan suasana belajar lebih aktif dan juga menyenangkan serta menciptakan rasa tanggungjawab yang tinggi. Jika guru dapat secara efektif memotivasi siswanya, akan ada dorongan dan keinginan yang baik untuk belajar lebih banyak di dalam diri siswa. Dalam proses pendidikan, motivasi sangatlah penting. Siswa dapat memahami manfaat belajar dan tujuan belajar yang akan membantunya tercapai jika diberikan motivasi yang baik dan memadai. Secara khusus, motivasi belajar diharapkan mampu membangkitkan gairah belajar pada anak yang enggan belajar karena pengaruh ekstrinsik. Selain itu, dapat menciptakan kebiasaan belajar pada siswa yang bersemangat belajar, yang dapat meningkatkan hasil belajar [38].

Model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* merupakan teknik mencari suatu pasangan. Teknik ini membuat kecocokan (mencari suatu pasangan). Adapun kelebihan teknik ini adalah Siswa secara aktif mencari teman sambil belajar tentang suatu konsep dan topik dalam suasana santai. Semua siswa dan semua topik bisa mendapatkan keuntungan dari teknik ini. Siswa lebih terlibat dan tertarik untuk belajar ketika lingkungan belajar menyenangkan [39]. Motivasi memiliki peran dalam penguasaan belajar, dimana siswa yang belajar diharapkan pada situasi yang

menuntut jawaban, yang dapat diselesaikan sebagai akibat dari apa yang telah dilakukan atau dialami. Motivasi belajar sebagai modal yang harus dipenuhi agar tujuan belajar dapat tercapai dengan maksimal.

Penerapan pembelajaran Menggunakan teknik *make a match*, guru dapat membantu dan menginspirasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, mau bekerjasama dengan teman untuk mencari tahu jawaban dari soal yang diberikan, sehingga tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan pendidikan semakin meningkat. Pembelajaran kooperatif dengan teknik *make a match* melibatkan lebih dari sekedar penguasaan materi., melainkan berdiskusi dengan siswa lain dalam memecahkan masalah. Model pembelajaran *make a match* memberi siswa alat yang mereka butuhkan untuk membangkitkan motivasi belajar baik secara kelompok maupun sendiri sehingga mereka dapat menemukan jawaban dari pertanyaan. Ini juga mengembangkan kemampuan berpikir mereka karena mereka berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan proses pembelajaran [40].

Model pembelajaran dengan teknik *make a match* lebih efisien ketika model pembelajaran kooperatif digunakan untuk memotivasi siswa selama proses pembelajaran. Model ini memberi siswa ruang yang mereka butuhkan untuk membangun pengetahuan, mengembangkan keterampilan, bekerja dengan kelompok untuk mendiskusikan ide, dan merasa bebas untuk mengungkapkan pendapatnya. Teknik *make a match* juga memupuk budaya peduli satu sama lain, mendukung proses belajar satu sama lain, dan mengembangkan rasa diri [41]. . Proses pembelajaran perlu direncanakan dengan baik agar lebih berhasil dan efisien, yang akan mempengaruhi motivasi belajar siswa tentunya. Guru memiliki peran penting dalam membantu siswa belajar, membimbing mereka, dan memicu minat mereka untuk terus belajar.

Penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* melibatkan siswa secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan mencari pertanyaan dan jawaban yang ditawarkan oleh guru pada kartu, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Beberapa siswa juga menerima kartu jawaban, dalam hal ini mereka harus memilih pasangan dari masing-masing kelompok. Untuk memungkinkan belajar siswa yang lebih efektif, pendidik harus mampu mengubah lingkungan belajar. Semua ini saling terkait dengan peran yang dimainkan pendidik dalam proses pendidikan. Agar siswa terinspirasi untuk terlibat dalam kegiatan pendidikan, guru harus menginspirasi mereka. Sebagai pendidik, pengarah, dan pembimbing, guru memiliki tanggung jawab untuk menginspirasi dan mendukung siswanya secara terus-menerus agar mereka terlibat dan bersemangat dalam belajar. Agar orang tersebut tergerak untuk bertindak, motivasi berfungsi sebagai penggerak, penggerak, dan penyemangat [42].

Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam memperluas pengetahuannya dengan menggunakan metodologi pembelajaran kooperatif *make a match* [43]. Karena lingkungan belajar yang menyenangkan, siswa dapat mengingat dan memahami materi pelajaran. Siswa juga dapat mengembangkan kemampuan kerjasama, kekompakan, dan keterampilan manajemen waktu dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif *make a match* untuk menyelesaikan suatu pekerjaan atau masalah. Diharapkan siswa akan termotivasi untuk belajar dan mencapai hasil belajar yang baik. keinginan untuk belajar Ada perbedaan besar antara anak-anak yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif dan mereka yang diajar menggunakan model tradisional. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa paradigma pembelajaran kooperatif *make a match* lebih memenuhi kebutuhan pendidikan siswa.

Studi lain yang mendukung hasil penelitian ini yaitu penelitian Making, Bulu dan Nahak yang menunjukkan bahwa bagaimana pembelajaran kooperatif paradigma “make match” dapat meningkatkan motivasi belajar siswa [44]. Menurut penelitian Rasul, paradigma pembelajaran kooperatif *make a match* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa [45]. Penelitian Silalahi, Dabukke dan Sihite yang menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif *make a match* di kelas memiliki dampak yang baik terhadap motivasi belajar siswa [46]. Penelitian Yasmini menunjukkan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif menggunakan tipe *make a match* memiliki tingkat motivasi belajar yang jauh lebih tinggi daripada siswa yang belajar menggunakan model konvensional [47]. Penelitian Mariskhana menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran cooperative learning *Make a Match membantu meningkatkan motivasi belajar siswa* [48]. Studi Widayanti dan Sukirno menunjukkan bagaimana model pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk menerapkan strategi *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa [49]. Penelitian Sari dan Arifin menunjukkan bahwa Penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif gaya *make a match* pada siswa dinilai dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa [50]. Penelitian Sesfaot, Bien dan Abi menunjukkan bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *make a match* [51].

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Candipari 1 Porong pada pembelajaran PKN. Besarnya pengaruh pembelajaran terhadap motivasi belajar dalam kategori besar atau kuat. Mengacu pada kesimpulan penelitian, diharapkan guru untuk lebih aktif dalam menerapkan model pembelajaran *make a match* agar siswa memiliki motivasi lebih dalam belajar sehingga tujuan dari pembelajaran PKN dapat tercapai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada pihak sekolah SD Candipari 1 Porong yang sudah berperan penting dan meluangkan waktu dalam membantu melakukan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] M. M. Chusni *et al.*, “Strategi Belajar Inovatif,” *Pradina Pustaka*. 2021.
- [2] A. Q. Numan and M. S. Islam, “An assessment of the teaching and learning process of public and BRAC primary schools in Bangladesh,” *Educ. 3-13*, vol. 49, no. 7, pp. 845–859, Oct. 2021, doi: 10.1080/03004279.2020.1809488.
- [3] A. Alp Christ, V. Capon-Sieber, U. Grob, and A. K. Praetorius, “Learning processes and their mediating role between teaching quality and student achievement: A systematic review,” *Studies in Educational Evaluation*, vol. 75. 2022. doi: 10.1016/j.stueduc.2022.101209.
- [4] R. Ananda, *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019.
- [5] V. M. R. M. and P. Ramesh, “Analysis on quality of learning in e-Learning platforms,” *Adv. Eng. Softw.*, vol. 172, 2022, doi: 10.1016/j.advengsoft.2022.103168.
- [6] D. Kariadi and W. Suprpto, “Model Pembelajaran Active Learning Dengan Strategi Pengajuan Pertanyaan untuk Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran PKn,” *Educatio*, vol. 13, no. 1, 2018, doi: 10.29408/edc.v12i1.838.
- [7] U. Chotimah, Kurnisar, Ermanovida, and N. Juaninah, *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis HOTS*. Palembang: Bening Media Publishing, 2020.
- [8] E. Parawangsa, D. A. Dewi, and Y. F. Furnamasari, “Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD),” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 3, 2021.
- [9] M. I. Kurniawan, *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar*. 2018. doi: 10.21070/2018/978-602-5914-32-4.
- [10] H. Hariyanto, “PERANAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN TERHADAP PEMBANGUNAN KARAKTER BANGSA,” *Learn. J. Inov. Penelit. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 1, 2021, doi: 10.51878/learning.v1i1.205.
- [11] S. Hasyda, Uslan, J. Muhsam, A. S. Muh, U. Aiman, and K. D. Bili, *Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- [12] D. Urhahne, “Motivation to learn and problem solving,” *Educ. Psychol.*, vol. 41, no. 9, pp. 1079–1081, Oct. 2021, doi: 10.1080/01443410.2021.1998304.
- [13] E. Nzaramyimana, “Effectiveness of GeoGebra towards Students’ Active Learning, Performance and Interest to Learn Mathematics,” *Int. J. Math. Comput. Res.*, vol. 09, no. 10, pp. 2423–2430, 2021, doi: 10.47191/ijmcr/v9i10.05.
- [14] L. A. Reese, “Make Me a Match: Prevalence and Outcomes Associated with Matching Programs in Dog Adoptions,” *J. Appl. Anim. Welf. Sci.*, vol. 24, no. 1, pp. 16–28, Jan. 2021, doi: 10.1080/10888705.2020.1867985.
- [15] M. Topandra and Hamimah, “Model Kooperatif Tipe Make A Match dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 4, no. 2, 2020.
- [16] N. Luh Putu Merta Ari and I. Made Citra Wibawa, “Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam,” *J. Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 7, no. 3, 2019.
- [17] Sunardi, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar PKN,” *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, 2014.
- [18] Isjoni, *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta, 2007.
- [19] Z. Mubarak, *Penelitian Kuantitatif dan Statistik Pendidikan (Cara Praktis Meneliti Berbasis Contoh Aplikatif dengan SPSS)*. Tasikmalaya: CV. Pustaka Turats Press, 2021.
- [20] A. S. Hamdi and E. Bahruddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Deepublish, 2014.
- [21] A. A. Fitriani, F. A. Hidayat, and D. Suranti, “Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Gambar Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres 60 Kabupaten Sorong,” *J. BASA (barom. Sains) Inov. Pembelajaran IPA*, vol. 2, no. 2, pp. 17–21, 2021.
- [22] A. A. Anggraeni, Veryliana, and I. Fatkhu, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika,” *Int. J. Elem. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 218–225, 2019.
- [23] S. Suwarni, *Senangnya Belajar Membaca Lancar Dengan Model Pembelajaran Make A Match Berbantu Media Kartu Huruf Pada Siswa Kelas 1 SD*. Surakarta: UNISRI Press, 2021.

- [24] A. Asis, W. K. S. Achmad, and S. Suarlin, "Evaluasi Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat Di Kota Makassar," *Pinisi J. Educ.*, vol. 1, no. 2, 2021.
- [25] Suhono, *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia*. Surakarta: UNISRI Press, 2022.
- [26] M. I. Kurniawan, "Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Strategi Active Learning," *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 6, no. 1, 2017, doi: 10.21070/pedagogia.v6i1.764.
- [27] Kasiti, *Asyiknya Belajar Membaca Dengan Model Pembelajaran Make A Match Berbantu Media Kartu Huruf Pada Siswa Kelas I*. Surakarta: UNISRI Press, 2021.
- [28] E. Elshareif and E. A. Mohamed, "The effects of E-learning on students' motivation to learn in higher education," *Online Learn. J.*, vol. 25, no. 3, 2021, doi: 10.24059/olj.v25i3.2336.
- [29] A. Kurniawan *et al.*, *Manajemen Kelas*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- [30] Yustina and I. Mahadi, *Problem Based Learning (PBL) Berbasis Higher Order Thingking (HOTS) Melalui E-Learning*. Klaten: Lakeisha, 2019.
- [31] S. Nurhalimah, *Media Sosial dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi*. Sleman: Deepublish, 2019.
- [32] P. Luarn, C. C. Chen, and Y. P. Chiu, "Enhancing intrinsic learning motivation through gamification: a self-determination theory perspective," *Int. J. Inf. Learn. Technol.*, pp. 2056–4880, 2023, doi: 10.1108/IJILT-07-2022-0145.
- [33] Y. Geng and L. Jin, "Researching older adults' motivation to learn English in the Chinese universities of the third age: An elicited metaphor analysis," *System*, vol. 114, p. 103032, Jun. 2023, doi: 10.1016/j.system.2023.103032.
- [34] P. S. Rahmat, *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018.
- [35] F. Tentama, Subardjo, and M. H. Abdillah, "Motivation to learn and social support determine employability among vocational high school students," *Int. J. Eval. Res. Educ.*, vol. 8, no. 2, 2019, doi: 10.11591/ijere.v8i2.18188.
- [36] F. Irfan and E. N. Savitri, "The Effect of The Make A Match Model Assisted with Question Answer Card in The Excretion System Material on Students' Motivation and Cognitive Learning ...," *Unnes Sci. Educ. J.*, 2022.
- [37] R. C. Zulviah and H. Setiawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Ppkn Peserta Didik Kelas Viii Di Smpn 1 Kragilan," *Pelita Bumi Pertiwi*, 2020.
- [38] M. R. Layn and A. A. Setyo, "Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Kota Sorong," *MUST J. Math. Educ. Sci. Technol.*, vol. 6, no. 2, 2021, doi: 10.30651/must.v6i2.7587.
- [39] H. H. Nur Fidiyanti, "Effect Of Implementation Of Cooperative Learning Model Make A Match Technique On Student Learning Motivation In Social Science Learning," *Int. J. Pedagog. Soc. Stud.*, vol. 2, no. 1, 2017, doi: 10.17509/ijposs.v2i1.8667.
- [40] E. Wahyuningsih, S. Haryanto, and P. Pardimin, "Penerapan model pembelajaran kooperatif teknik make a match untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi," *Teach. Educ. Res.*, vol. 1, no. 1, 2019, doi: 10.33292/ter.v1i1.8.
- [41] R. Ardhanty, M. Karmila, and S. Suyitno, "Keefektifan Model Make A Match Berbantu Media Tabel Perkalian Terhadap Motivasi Belajar Matematika," *J. Lesson Learn. Stud.*, vol. 2, no. 3, 2019, doi: 10.23887/jlls.v2i3.19510.
- [42] M. Qaddafi, M. S. Iqbal, and Hasninda, "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Make a Match Terhadap Motivasi Belajar," *J. Pendidik. Fis.*, vol. 10, no. 1, pp. 67–74, 2017.
- [43] D. Retnaningsih, "Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Kalam Cendekia J. Ilm. Kependidikan*, vol. 8, no. 2, 2020, doi: 10.20961/jkc.v8i2.42538.
- [44] M. H. A. Making, V. R. Bulu, and R. L. Nahak, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar Inpress Labat Kota Kupang," *SPASI J. Mhs. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 100–115, 2021.
- [45] A. Rasul, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas VII SMP Yapis Timika," *Mandalika Math. Educ. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 65–75, Jun. 2021, doi: 10.29303/jm.v3i1.2592.
- [46] T. M. Silalahi, B. E. Dabukke, and W. M. Sihite, "Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas III SDN 066652 Bakti Luhur," *J. Didact. Math.*, vol. 3, no. 2, pp. 78–84, Nov. 2022, doi: 10.34007/jdm.v3i2.1441.
- [47] W. Y. Yasmini, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar IPS," *Ganaya J. Ilmu Sos. dan Hum.*, vol. 2, no. 2, 2019.

- [48] K. Mariskhana, “Penerapan Metode Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Madrasah Tsanawiyah Miftahul Falah Jakarta,” *Cakrawala-Jurnal Hum.*, vol. 20, no. 1, pp. 11–15, 2020.
- [49] A. Widayanti and S. Sukirno, “Penerapan Model Pembelajaran Teknik Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa,” *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 16, no. 1, Jul. 2018, doi: 10.21831/jpai.v16i1.20169.
- [50] R. D. K. Sari and M. B. U. B. Arifin, “Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kraton pada Tema 6,” *Model. J. Progr. Stud. PGMI*, vol. 9, no. 1, pp. 281–291, 2022, doi: <https://doi.org/10.36835/modeling.v9i1.1206>.
- [51] L. Seasfaot, Y. I. Bien, and A. M. Abi, “Penerapan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Matematika Siswa,” *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 4, no. 2, pp. 454–460, Jun. 2020, doi: 10.31004/cendekia.v4i2.236.