

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS IV SDN 182 PEKANBARU**

Risa Wilia Ningsi¹, Siti Quratul Ain²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Islam Riau

[1risawilianingsi@student.uir.ac.id](mailto:risawilianingsi@student.uir.ac.id), [2quratulain@edu.uir.ac.id](mailto:quratulain@edu.uir.ac.id)

ABSTRACT

This study was motivated by the low levels of learning motivation and mathematics learning outcomes among fourth-grade students at SDN 182 Pekanbaru. The learning process, which tended to rely on conventional teaching methods, resulted in students being less active, less confident, and experiencing difficulties in understanding mathematical concepts. This study aimed to determine the effect of the Make A Match learning model on students' learning motivation and mathematics learning outcomes. The study employed a quantitative approach with an experimental research design. The population consisted of 118 fourth-grade students, with a sample of 60 students divided into an experimental class and a control class. The research instruments included a learning motivation questionnaire, learning achievement tests, observation sheets, and documentation. Data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing through the Independent Samples T-Test with the assistance of SPSS software. The results showed that the Make A Match learning model had a significant effect on students' learning motivation and mathematics learning outcomes. This was evidenced by the results of the Independent Samples T-Test, which showed a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$. Students' learning motivation in the experimental class increased from 63.9% (high category) to 92.4% (very high category), while their learning outcomes improved from an average score of 45.7 to 81.8. Therefore, the Make A Match learning model is effective in enhancing students' learning motivation and mathematics learning outcomes through active, interactive, and enjoyable learning activities.

Keywords: Make A Match, learning motivation, learning outcomes, mathematics, elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 182 Pekanbaru. Pembelajaran yang cenderung menggunakan metode konvensional menyebabkan siswa kurang aktif, kurang percaya diri, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Make A

Match terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 182 Pekanbaru. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan jenis eksperimen. Populasi penelitian berjumlah 118 siswa, dengan sampel sebanyak 60 siswa yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian meliputi angket motivasi belajar, tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* berbantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji *Independent Sample T-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 63,9% (kategori tinggi) menjadi 92,4% (kategori sangat tinggi), sedangkan hasil belajar meningkat dari rata-rata 45,7 menjadi 81,8. Dengan demikian, model pembelajaran *Make A Match* efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa melalui pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Make A Match*, motivasi belajar, hasil belajar, matematika, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Matematika memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, tidak hanya sebagai sarana penunjang bagi disiplin ilmu lain, tetapi juga sebagai landasan utama dalam berbagai aspek kehidupan. Penerapan matematika tidak hanya mencakup angka dan rumus, tetapi juga berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Safari & Nurhida, 2024). Matematika bukan hanya tentang hitungan, tetapi juga merupakan cara dan alat untuk menemukan solusi serta memahami pola dan relasi. Sebagai ilmu dasar, matematika memiliki keterkaitan yang kuat dengan kehidupan sehari-hari

serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika berperan dalam meningkatkan kemampuan menghitung, mengukur, menyusun rumus, serta menerapkannya dalam bentuk kalimat, tabel, diagram, maupun grafik. Selain itu, matematika merupakan ilmu yang bersifat objektif sehingga siswa dituntut memahami konsep-konsep matematika agar dapat menyelesaikan berbagai permasalahan. Pendapat ini sejalan dengan Masitoh & Prabawanto yang berpendapat bahwa pemahaman konsep adalah landasan dan tahap krusial dalam proses pembelajaran matematika (Yanala, et al., 2021).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan pola pengajaran yang berbeda dibandingkan mata pelajaran lainnya. Setiawan (dalam Aprilia & Astrian, 2024) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika menuntut adanya guru yang kreatif, proses belajar yang kreatif, lingkungan belajar yang kreatif, serta penyajian materi yang kreatif. Oleh karena itu, guru perlu merancang aktivitas pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan mengembangkan potensi siswa.

Pembelajaran matematika memiliki berbagai manfaat, seperti meningkatkan kemampuan berpikir logis, keterampilan menyelesaikan masalah, ketelitian, disiplin, kemampuan analisis, serta kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama (Rahmaini & Chandra, 2024). Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Menurut Asmelia & Fitri (dalam Riki & Kusno, 2023), motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal,

seperti minat dan bakat, serta faktor eksternal, seperti dukungan orang tua, guru, dan lingkungan belajar.

Kurangnya ketertarikan dan dorongan untuk belajar matematika membuat siswa tidak peduli terhadap kegiatan pembelajaran (Nisa et al., (dalam Budi et al., 2024). Oleh karena itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar (Saputro et al., (dalam Budi et al., 2024).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV, diperoleh informasi bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika tergolong cukup baik. Namun, masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan memahami materi sehingga hasil belajar yang diperoleh belum optimal. Selain itu, siswa masih menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, kurang percaya diri dalam mengerjakan soal, serta kurang aktif dalam pembelajaran.

Guru juga menyampaikan bahwa proses pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan hasil belajar siswa belum merata.

Berdasarkan hasil wawancara, guru belum pernah menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dalam pembelajaran matematika. Menurut guru, model pembelajaran yang interaktif dan melibatkan siswa secara aktif berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Selain motivasi, hasil belajar juga menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Lindsawari (dalam Fitri et al., 2022), hasil belajar diartikan sebagai perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *Make A Match*. Model pembelajaran *Make A Match* adalah tipe pengajaran kolaboratif yang menggunakan kartu dalam pelaksanaannya. Ciri khas dari model ini adalah siswa diharuskan untuk

menemukan pasangan kartu yang memuat jawaban dari pertanyaan terkait materi tertentu. Metode pembelajaran *Make A Match* mendorong siswa untuk berpikir cepat dan akurat dalam permainan kartu. Dengan menggunakan model ini, siswa juga melatih kemampuan sosial mereka, berinteraksi, dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka.

Menurut Wijendra (2020), model pembelajaran *Make A Match* merupakan bagian dari strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Selain itu, penerapan model *Make A Match* juga dapat membantu mengatasi kesulitan belajar siswa, khususnya dalam hal mengingat materi pembelajaran (Ernis & Wahyuni (dalam Syakila et al., 2024). Menurut Harefa (dalam Syakila et al., (2024), model *Make A Match* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran dengan keunggulan berupa aktivitas mencari pasangan dalam suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut, peneliti

tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 182 Pekanbaru.”**

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen bertujuan untuk menguji dan membuktikan pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel yang diteliti. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 182 Pekanbaru pada bulan Desember 2025 sampai April 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 182 Pekanbaru yang berjumlah 118 siswa, sedangkan sampelnya berjumlah 60 siswa. Kelas IV dipilih karena motivasi dan hasil belajar matematika siswa masih rendah, sehingga model *Make A Match* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

Menurut Sugiyono dalam Setiani (2023), variabel dalam penelitian adalah karakteristik atau kualitas atau nilai yang dimiliki oleh individu, benda, lembaga, atau aktivitas yang memiliki variasi tertentu yang ditentukan oleh

peneliti untuk dianalisis dan kemudian diambil kesimpulan. Variabel X dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Make A Match*, yaitu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kartu pasangan untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun variabel Y_1 adalah motivasi belajar dan variabel Y_2 adalah hasil belajar.

Data penelitian meliputi data pretest, posttest, dan observasi. Data pretest dan posttest berupa motivasi serta hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan. Sementara itu, data observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada kelas eksperimen selama proses pembelajaran berlangsung.

Instrument penelitian ini meliputi angket, tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu:

1. Analisis Deskriptif Kuantitatif (Motivasi Belajar)

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase skor motivasi belajar diadopsi dari Riduwan & Armusalin (2023), yaitu:

Persentase = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

2. Analisa Deskriptif Kuantitatif (Hasil Belajar)

Rumus yang digunakan untuk menghitung skor hasil belajar diadopsi dari Betriami & Efrizon (2022) adalah:

Rumus nilai rata-rata (Mean) $\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$

Hipotesis uji normalitas:

- a. H0: Data berdistribusi normal
- b. H1: Data tidak berdistribusi normal

Keputusan:

- a. Jika nilai signifikan (p) > 0,05 maka H0 diterima (data normal)
- b. Jika nilai signifikan (p) < 0,05 maka H1 ditolak (data tidak normal)

3. Uji Homogenitas

Kriteria pengambilan Keputusan:

Jika nilai signifikansi (Sig) > 0,05, maka data bersifat homogen.

- a. Jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05, maka data tidak homogen.

4. Uji Hipotesis (*Independent Sample T-Test*)

Kriteria pengambilan Keputusan:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka H₀ ditolak dan H₁ diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan.
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) ≥ 0,05, maka H₀ diterima dan H₁ ditolak,

yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

5. Penggunaan Software Statistik

Analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) untuk menguji normalitas dan hipotesis menggunakan paired sample t-test, guna mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Make A Match*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Deskripsi data dalam penelitian ini meliputi nilai rata-rata (mean), nilai tertinggi, nilai terendah, persentase, serta kategori motivasi dan hasil belajar siswa berdasarkan hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. Analisis Deskriptif

a. Analisis Deskriptif (Motivasi Belajar)

Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui perubahan dan tingkat ketercapaian motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1. Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa

Kelas	Jenis Data	Persentase	Kategori
Eksperimen	Pre-test	63,9%	Tinggi
Eksperimen	Post-test	92,4%	Sangat Tinggi
Kontrol	Pre-test	62,3%	Tinggi
Kontrol	Post-test	75%	Tinggi

Sumber: Peneliti.

Berdasarkan data pada tabel di atas, motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen saat pretest memperoleh skor 1.150 dari skor maksimal 1.800 dengan persentase 63,9% (kategori tinggi). Setelah diterapkan model pembelajaran *Make A Match*, skor posttest meningkat menjadi 1.664 dengan persentase 92,4% (kategori sangat tinggi). Dengan demikian, motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah penerapan model *Make A Match*.

Pada kelas kontrol, skor pretest sebesar 1.085 dari skor maksimal 1.740 dengan persentase 62,3% (kategori tinggi), kemudian meningkat pada posttest menjadi 1.305 dengan persentase 79% (kategori tinggi). Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas kontrol juga meningkat, namun peningkatannya lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Farhiza et al., (2023) yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan faktor yang berperan dalam memengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Rahmi & Yuswanti (2021) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran hendaknya dirancang agar siswa dapat berpartisipasi dan berinteraksi secara aktif serta mampu meningkatkan motivasi belajar mereka.

b. Analisis Deskriptif (Hasil Belajar)

Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Make A Match*. Data hasil belajar diperoleh melalui tes pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian dianalisis menggunakan nilai rata-rata (mean), nilai tertinggi, dan nilai terendah.

Tabel 2. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa

Kelas	Jenis Data	Jumlah Nilai	Jumlah Siswa	Rata-Rata	Kategori
Eksperimen	Pre-test	1.370	30	45,7	Cukup
Eksperimen	Post-test	2.455	30	81,8	Sangat Baik

Kelas	Jenis Data	Jumlah Nilai	Jumlah Siswa	Rata-Rata	Kategori
Kontrol	Pre-test	1.440	29	49,6	Cukup
Kontrol	Post-test	1.734	29	59,7	Cukup

Sumber: Peneliti.

Berdasarkan Tabel di atas, rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 45,7 (kategori cukup) dan meningkat menjadi 81,8 (kategori sangat baik) pada posttest setelah diterapkan model pembelajaran *Make A Match*. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Pada kelas kontrol, rata-rata nilai pretest sebesar 49,6 (kategori cukup) dan meningkat menjadi 59,7 (kategori cukup) pada posttest. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga model pembelajaran *Make A Match* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Wiladati & Fitriyeni (2025) yang menyatakan bahwa model pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Semakin aktif siswa dalam kegiatan belajar, semakin baik pula pemahaman yang diperoleh

sehingga hasil belajar dapat meningkat.

2. Uji Normalitas

a. Uji Normalitas Motivasi Belajar

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data motivasi belajar siswa berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 3. Uji Normalitas Angket Belajar Siswa

Test of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Nilai	Pre-test Eksperimen	.986	30	.950
	Post-test Eksperimen	.936	30	.071
	Pre-test Kontrol	.938	29	.090
	Post-test Kontrol	.932	29	.058
*. This is a lower bound of the true significane.				
a. Liliefors Significance Correction				

Sumber: Peneliti

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol seluruhnya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data motivasi belajar siswa pada kedua kelas berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas Hasil Belajar

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 4. Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa

Test of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.

Nilai	Pre-test Ekperimen	.934	30	.063
	Post-test Eksperimen	.932	30	.056
	Pre-test Kontrol	.972	29	.626
	Post-test Kontrol	.937	29	.083
*. This is a lower bound of the true significane.				
b. Liliefors Significance Correction				

Sumber: Peneliti

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol seluruhnya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data hasil belajar siswa pada kedua kelas berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Menurut Sari et al., pengujian ini dilaksanakan sebagai salah satu syarat penggunaan uji t, sehingga dapat dipastikan bahwa perbedaan yang terjadi antara kedua kelompok tidak disebabkan oleh perbedaan variasi data. Pengujian dilakukan menggunakan uji Levene dengan bantuan program SPSS versi 25.

Tabel 5. Uji Homogenitas Motivasi Belajar Siswa

Test of Homogeneity of Variance					
Hasil Angket		Levene Statistic	df 1	df 2	Sig .

Test of Homogeneity of Variance					
	Based on Mean	2.106	1	57	.152
	Based on Median	2.105	1	57	.152
	Based on Median and with adjusted df	2.105	1	41.157	.154
	Based on trimmed mean	2.419	1	57	.125

Sumber: Peneliti.

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,152 ($> 0,05$), sehingga varians data motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Dengan demikian, kedua kelompok memenuhi salah satu syarat untuk analisis statistik parametrik.

Tabel 6. Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa

Test of Homogeneity of Variance					
Hasil Tes Belajar		Levene Statistic	df 1	df 2	Sig .
	Based on Mean	1.405	1	57	.241
	Based on Median	1.592	1	57	.212
	Based on Median and with	1.592	1	56.888	.212

Test of Homogeneity of Variance					
	adjusted df				
	Based on trimmed mean	1.411	1	57	.240

Sumber: Peneliti.

Berdasarkan tersebut, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,241 ($> 0,05$), sehingga varians data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi motivasi belajar dan hasil belajar masing-masing sebesar 0,152 dan 0,241, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada kedua kelas memiliki varians yang homogen dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji *Independent Sample T-Test*.

4. Uji Hipotesis (*Independent Sample T-Test*)

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui pengumpulan data dan analisis data. Dalam penelitian, hipotesis memiliki peran penting sebagai dasar dalam mengarahkan proses pengujian untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antarvariabel yang diteliti (Azhari et

al., 2023). Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji hipotesis *Independent Sample T-Test*.

Menurut Paisal et al., uji *Independent Sample T-Test* merupakan uji statistik parametrik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok yang saling bebas atau tidak berpasangan.

a. Uji Hipotesis (*Independent Sample T-Test* Motivasi Belajar)

Tabel 7. Hasil Uji Independent Simple Test Motivasi Belajar

Independent Sample Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		T-test for Equality of Means					
									95% Confidence Interval off the difference
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower Upper
Hasil	Equal variances assumed	2.106	.152	18.624	57	.000	10.467	.562	9.341 11.592
	Equal variances not assumed			18.481	46.445	.000	10.467	.566	9.327 12.606

Sumber: Peneliti

Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, model pembelajaran *Make A Match* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 182 Pekanbaru. Selain itu, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa model *Make A Match* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Uji Hipotesis (*Independent Sample T-Test* Hasil Belajar)

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa kelas IV.

Tabel 8. Hasil Uji Independent Simple Test Hasil Belajar

Independent Sample Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		T-test for Equality of Means					
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval off the difference Lower Upper
Hasil	Equal variances assumed	1.404	.241	6.590	57	.000	22.040	3.345	15.343 28.738
	Equal variances not assumed			6.559	54.453	.000	22.040	3.355	15.315 28.766

Sumber: Peneliti.

Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, model pembelajaran *Make A Match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 182 Pekanbaru. Selain itu, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa model *Make A Match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran matematika yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Melalui kegiatan mencari pasangan kartu dan bekerja sama dengan teman, siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Sejalan dengan Rusmito & Salito (2024) menunjukkan bahwa model *Make A Match* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif serta meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa. Penelitian Atika & Amelia juga menegaskan bahwa pembelajaran matematika yang interaktif berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mendukung penggunaan model pembelajaran inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada siswa kelas IV SDN 182 Pekanbaru dan berfokus pada motivasi belajar serta hasil belajar matematika. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan sampel yang lebih luas dan mengkaji variabel lain yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 182 Pekanbaru. Hal ini dibuktikan melalui uji *Independent Sample T-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Penerapan model *Make A Match* meningkatkan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan persentase motivasi pada kelas eksperimen dari 63,9% (tinggi) menjadi 92,4% (sangat tinggi), sedangkan kelas kontrol meningkat dari 62,3% menjadi 75% (tinggi). Model ini juga meningkatkan hasil belajar matematika, dengan rata-rata nilai kelas eksperimen naik dari 45,7 menjadi 81,8, sementara kelas kontrol dari 49,6 menjadi 59,7.

Dengan demikian, model *Make A Match* efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa melalui pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan interaktif. Oleh karena itu, model ini dapat menjadi alternatif bagi guru dalam

meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ai Nuryani, R. R. (2024). Evaluasi Hasil Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 84.
- Aldi Masda Kusuma, P. M. (2021). Analisis Deskriptif Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Berbasis Software Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*.
- Atika, Y., & Amelia, S. (2024). The effect of Wordwall-based math educational games on the learning motivation of phase E students SMAS YLPI Pekanbaru. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 15(2), 123–132
- Ervina Azhari, L. M. (2023). Nalisis Faktor Penyebab Keterlambatan Proyek Pembangunan Gedung Laboratorium Terpadu Dan Perpustakaan Man 1 Maluku Tengah. *Journal Agregate*.
- Fadilah Safitri, E. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5Kota Jambi. *ISLAMIC PEDAGOGY: Journal of Islamic Education*, 88-89.
- Khoirunnisa, S. K. (2022). Analisis Manajemen Pendidikan Sekolah Dasar Berorientasi Multikultural. *Jurnal Eduscience (JES)*, 2059.

- Laili Rahmi, D. Y. (2021). Model Pembelajaran Picture and Picture pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Dharma PGSD*.
- Murnihati Sarumaha, D. H. (2022). Model Pembelajaran Inquiry Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Ipa Terpadu Siswa. *Ndrumi: Jurnal Pendidikan dan Humaniora*, 29
- Nadia Farhiza, L. R. (2023). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SDN 176 Pekanbaru.
- Nanda Ihsan Setia Budi, 1. A. (2024). Minat dan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 163.
- Novrianus Christian Yanala, H. B. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Matematika pada Materi Operasi Bilangan Bulat di SMP Negeri 4 Gorontalo. *Jambura Journal Of Mathematics Education*, 51
- Nurul Rahmaini, S. O. (2024). Pentingnya Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*.
- Piaget, J. (2021). *Teori perkembangan kognitif*. Pustaka Pelajar.
- Radha Aprilia, L. A. (2024). Analisis Peran Guru pada Pembelajaran Matematika dengan Metode Fun Learning di Sekolah Dasar Islam. 51.
- Riki, K. (2023). Analisis Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 135-137.
- Rusmito, H. A. D., & Salito. (2024). Penerapan strategi Make A Match untuk meningkatkan hasil belajar siswa di mata pelajaran matematika kelas 4 MIS Darul Kubu Raya. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(12), 70–78.
- Santrock, J. W. (2021). *Perkembangan anak (Edisi ke-15)*. Erlangga
- Wijendra, I. W. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia, Yusuf Safari, P. N. (2025). *Pentingnya Pemahaman Konsep Dasar Matematika Dalam Pembelajaran Matematika*. 11284