

**SKRIPSI**  
**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* MENGGUNAKAN MEDIA KARTU GAMBAR TERHADAP  
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA  
KELAS VIII SMPN 1 TUTALLU**



Oleh :  
**NURLIAH**  
**H0220516**

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk  
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT**

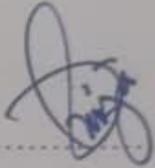
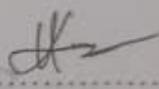
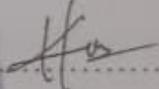
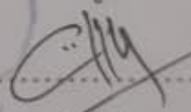
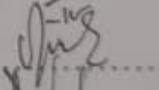
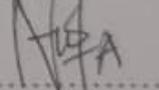
**2025**

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* MENGGUNAKAN MEDIA KARTU GAMBAR TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMPN 1 TUTALLU

NURLIAH  
H0220516

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Tanggal: 28 Mei 2025

PANITIAN UJIAN

Ketua Penguji	: Dr. Nur Aisyah Humairah, S.Si., M.Pd.	(.....  )
Sekretaris Ujian	: Dr. Herna., M.Pd.	(.....  )
Pembimbing I	: Dr. Herna., M.Pd.	(.....  )
Pembimbing II	: Irmawati, S.Pd.I., M.Pd.	(.....  )
Penguji I	: Sitti Inaya Masrura, S.Pd., M.Pd.	(.....  )
Penguji II	: Nursafitri Amin, S.Pd., M.Pd.,	(.....  )

Majene, 28 Mei 2025

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan

Dr. H. Ruslan, M.Pd

NIP. 196312311990031028



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Nurliah  
Nim : H0220516  
Program Studi : Pendidikan Matematika

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Majene, 28 Mei 2025

Yang membuat pernyataan



Nurliah  
NIM. H0220516

## ABSTRAK

**NURLIAH:** Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Menggunakan Media Kartu Gambar Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas VIII **Skripsi. Majene: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat, 2025.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menggunakan media kartu gambar terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Tutallu. Penelitian ini merupakan eksperimen dengan desain *quasi experimental nonequivalent control group*. Sampel terdiri atas 35 siswa yang dipilih melalui teknik *cluster sampling*, dengan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan VIII C sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, observasi aktivitas siswa, tes hasil belajar, dan angket motivasi belajar. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Hasil deskriptif menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen mencapai skor 76,67 (kategori tinggi), sedangkan kelas kontrol 40 (kategori rendah). Hasil belajar matematika kelas eksperimen mencapai 98 (kategori sangat tinggi) dan kelas kontrol 54 (kategori rendah). Nilai N-Gain motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 0,53 (sedang) dan kelas kontrol 0,04 (rendah). N-Gain hasil belajar kelas eksperimen sebesar 0,87 (tinggi), sedangkan kelas kontrol 0,18 (rendah). Hasil uji *t* menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  untuk kedua variabel, yang berarti terdapat perbedaan signifikan. Dengan demikian, model *Make A Match* dengan media kartu gambar efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran, Kooperatif Tipe *Make A Match*, Media Kartu Gambar, Motivasi Belajar, Hasil Belajar Matematika

## ABSTRACT

**NURLIAH:** The Effect of the Make A Match Type Cooperative Learning Model Using Image Card Media on the Motivation and Learning Outcomes of Mathematics Students in Grade VIII **Undergraduate. Majene: Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sulawesi Barat, 2025.**

This study aims to determine the effect of the Make A Match cooperative learning model using picture cards on the motivation and mathematics learning outcomes of class VIII students of SMPN 1 Tutallu. This study is an experiment with a quasi-experimental nonequivalent control group design. The sample consisted of 35 students selected through cluster sampling techniques, with class VIII B as the experimental class and VIII C as the control class. The instruments used included observation sheets for the implementation of learning, observation of student activities, learning outcome tests, and learning motivation questionnaires. Data analysis was carried out descriptively and inferentially. The descriptive results showed that the learning motivation of students in the experimental class reached a score of 76.67 (high category), while the control class was 40 (low category). The mathematics learning outcomes of the experimental class reached 98 (very high category) and the control class 54 (low category). The N-Gain value of the learning motivation of the experimental class was 0.53 (moderate) and the control class 0.04 (low). The N-Gain learning outcomes of the experimental class was 0.87 (high), while the control class was 0.18 (low). The t-test results show a significance value of  $0.000 < 0.05$  for both variables, which means there is a significant difference. Thus, the Make A Match model with picture card media is effective in increasing students' motivation and mathematics learning outcomes.

**Keywords:** Learning Model, Make A Match Type Cooperative, Picture Card Media, Learning Motivation, Mathematics Learning Outcomes

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu proses diri dalam upaya mengembangkan potensi, serta memanusiakan dirinya menuju kedewasaan dengan kecerdasan dan moral untuk mempersiapkan diri sebagai bagian dari pembangun bangsa Indonesia. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1), “Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran yang lebih baik agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya yang meliputi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan siswa”. Pendidikan dikatakan berhasil apabila tujuan dari pendidikan itu sendiri dapat tercapai. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah pengajaran berbagai mata pelajaran di sekolah, salah satunya mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah matematika.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang penting dalam pendidikan, matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Selain itu, matematika juga memiliki perannya yang sangat signifikan dalam melatih kemampuan berpikir logis dan analitis pada individu. Karena itu, pembelajaran matematika menuntut peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kreativitas, keterampilan, dan kemampuan mandiri yang tinggi dalam memahami serta mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari (Nurfitriyani, 2016). Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan dalam lingkup pendidikan sekolah. Menurut Siagin (2016, p. 60) tentang matematika adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri. Selain itu, menurut Johnson dan Rising (Qadry et al., 2021, p. 63) matematika adalah pola berpikir, mengorganisasikan, dan pembuktian yang logis. Dengan demikian matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat, representasinya dengan simbol dan padat, lebih berubah simbol mengenai ide daripada bunyi.

Pada umumnya matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh sebagian siswa. Menurut Sri Ayu & dkk (2021) Faktor penyebab kesulitan belajar matematika terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internalnya adalah kesehatan tubuh yang tidak optimal, cacat tubuh yaitu penglihatan yang lemah atau mata minus dan pendengaran yang kurang, kecerdasan yang rendah, minat siswa pada pelajaran matematika masih rendah, serta motivasi siswa dalam pembelajaran matematika juga rendah. Sedangkan faktor eksternalnya adalah faktor lingkungan sekolah yaitu penggunaan media pembelajaran matematika yang kurang inovatif, faktor lingkungan keluarga adalah orang tua kurang memperhatikan kegiatan belajar matematika siswa, suasana dirumah kurang baik saat siswa belajar matematika, kegiatan dalam masyarakat yaitu siswa yang terlalu banyak aktivitas sehingga kegiatan belajar siswa menjadi terbengkalai, dan faktor media massa yaitu pengaruh penggunaan gadget dan TV.

Motivasi adalah istilah yang paling sering dipakai untuk menjelaskan keberhasilan atau kegagalan hampir semua tugas yang rumit. Hampir semua pakar juga setuju bahwa suatu teori tentang motivasi berkenaan dengan faktor-faktor yang mendorong tingkah laku dan memberikan arah kepada tingkah laku itu, juga pada umumnya diterima bahwa motif seseorang untuk terlihat dalam satu kegiatan tertentu didasarkan atas kebutuhan yang mendasarinya (Kholid, 2017). Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinstik hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan kebutuhan belajar dan harapan dan cita-cita. Faktor eksternal yaitu adanya penghargaan, lingkungan yang kondusif dan kegiatan yang menyenangkan serta menarik. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku (Hermansyah, 2016). Menurut Prasetya (2017) Motivasi memiliki peran yang sangat signifikan dalam menentukan hasil dari proses pembelajaran. Banyak siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah hal ini akan berdampak terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada peserta didik yang diakibatkan oleh kegiatan belajar yang dilakukannya. Hasil belajar juga merupakan suatu pencapaian peserta didik yang dilihat dari seberapa banyak peserta didik menguasai materi yang telah diajarkan (Hikmawati, 2021, p. 2).

Hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antar berbagai faktor mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal (Kompri, 2017, p. 42). Hal ini dapat dilihat dari hasil *survey Program for International Student Asesment (PISA)* pada tahun 2022 yang menunjukkan penurunan hasil belajar secara internasional akibat pandemi covid-19, untuk skor matematika, Indonesia masih tertahan di posisi ke-69 dengan skor 388 dimana posisi ini termasuk 12 terbawa. (Alino, 2023).

Rendahnya hasil belajar matematika dan motivasi belajar matematika siswa juga terjadi di SMP Negeri 1 Tutallu. Hal ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 6-7 Februari 2024. Dari hasil wawancara terhadap guru pelajaran matematika kelas VII SMP Negeri 1 Tutallu yang telah naik kelas ke kelas VIII pada tahun ajaran 2024/2025 diperoleh bahwa hasil belajar matematika dan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII masih sangat rendah. Hal ini terlihat dari nilai ulangan harian, dan nilai Ulangan Tengah Semester (UTS), Rata-rata nilai ulangan harian siswa yaitu 50,0 dan nilai ulangan semester 57,5 terlihat bahwa masih banyak siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah yaitu, 70,00.

Dari hasil observasi yang dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu selain hasil belajarnya rendah ternyata motivasi belajar matematikanya juga rendah dilihat dari cara siswa dalam proses pembelajaran dimana banyak siswa yang tidak memperhatikan saat guru mengajar, siswa tidak dapat mengerjakan soal secara mandiri, ada siswa yang bercerita dalam kelas dan siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

Adapun salah satu solusi yang dapat digunakan untuk permasalahan di atas yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama antara siswa dalam kelompok. Model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan oleh guru adalah Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Berbagai model pembelajaran sudah terbukti dalam meningkatkan motivasi belajar. Salah satu diantaranya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dianggap mampu untuk meningkatkan motivasi belajar dan melibatkan siswa secara aktif saat pembelajaran berlangsung sehingga

materi yang tersampaikan juga dapat dipahami oleh siswa (Ernawati, 2016). Model pembelajaran *make a match* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk belajar sambil bermain (Perdana & Supriyono, 2018). Menurut Anggraeni (2019) Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Menurut Deschuri (2016) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* siswa akan lebih bersemangat karena model pembelajaran tersebut terdapat unsur permainannya, selain itu siswa pun dilibatkan langsung dalam pembelajaran. Model pembelajarana kooperatif tipe *make a match* ini mampu menciptakan kondisi kelas yang interaktif, efektif sebagai sarana untuk melatih keberanian siswa, serta mampu menghilangkan kebosanan siswa ketika pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran menjadi lebih efektif untuk meningkatkan berbagai kualitas dan kuantitas pembelajaran termasuk motivasi belajar ketika ditambahkan dengan media pendukung (Alputri, 2018). Media pendukung tersebut ialah media kartu gambar, berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini penulis tertarik menggunakan bantuan media gambar. Menurut Ramadhani (2021) Permainan yang digunakan yaitu mencari pasangan kartu jawaban soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi point dan yang tidak berhasil mencocokkan kartunya akan diberi hukuman sesuai dengan kesepakatan bersama. Orang yang pertama kali mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ialah Lorna Curran.

Media kartu gambar atau *Flashcard* merupakan media kartu gambar yang berisi gambar dan berasal dari buatan sendiri atau gambar yang sudah jadi dan digunakan untuk memudahkan siswa saat proses belajar (Hasmawi, 2017), media kartu gambar dijadikan sebagai media alternatif yang digunakan dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat menunjang motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa. Kartu gambar yang digunakan ialah kertas tebal berwarna, berbentuk persegi, dan berisi gambar dan konsep yang sesuai dengan materi yang di implementasikan dalam model pembelajaran *make a match*. Hasil peneliti lain tertarik dengan penambahan media dan model pembelajaran telah dilakukan oleh Aliputri (2018) motivasi dan hasil belajar kognitif melalui model pembelajaran

*make a match* berbantuan media kartu gambar. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media kartu gambar terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar matematika siswa SMP Negeri 1 Tutallu yang terlihat dalam proses pembelajaran matematika. Siswa kurang memperhatikan materi pada saat pembelajaran berlangsung.
2. Rendahnya hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 1 Tutallu. Dilihat dari nilai UTS yang nilai rata-rata 57,5 masih dibawa KKTP yang ditetapkan sekolah tersebut yakni 70.
3. Penggunaan model pembelajaran yang digunakan di SMP Negeri 1 Tutallu kurang inovatif, dimana pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran kooperatif yang membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran.

## **C. Batasan dan Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka batasan dan rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Batasan**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, batasan masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya motivasi siswa, kurangnya hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal matematika, selain itu, proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran langsung, peneliti ingin mengetahui perbandingan antara model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

### **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang di atas, maka rumusan masalah dari peneliti antara lain:

- a. Bagaimana motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a*

*match* menggunakan media kartu gambar?

- b. Bagaimana motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif?
- c. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media kartu gambar?
- d. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif?
- e. Apakah motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media kartu gambar lebih tinggi dibandingkan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif?
- f. Apakah hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media kartu gambar lebih tinggi dibandingkan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui deskripsi motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* Menggunakan media kartu gambar.
2. Untuk mengetahui deskripsi motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif.
3. Untuk mengetahui deskripsi hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* Menggunakan media kartu gambar.
4. Untuk mengetahui deskripsi hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif.
5. Untuk mengetahui apakah motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media kartu gambar lebih tinggi

dibandingkan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif.

6. Untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media kartu gambar lebih tinggi dibandingkan yang menggunakan model pembelajarankooperatif.
7. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media kartu gambar terhadap motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu?

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi seluruh tenaga pendidik sebagai tambahan informasi dan masukan. Penelitian ini juga diharapkan menjadi sumber informasi dan referensi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik digunakan pada saat proses pembelajaran didalam kelas.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Siswa**

Manfaat yang dapat diperoleh siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media kartu gambar diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika, dimana secara tidak langsung model ini juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika.

###### **b. Bagi Guru**

Manfaat yang diperoleh oleh guru yaitu sebagai masukan bagi guru untuk menciptakan suasana proses belajar yang menyenangkan dan membantu guru mengembangkan model pembelajaran yang lebih menarik.

###### **c. Bagi Peneliti**

Manfaat yang dapat diperoleh oleh peneliti yaitu sebagai wawasan peneliti tentang pelaksanaan pembelajaran di sekolah, bagaimana pelaksanaan pembelajaran disekolah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif

tipe *make a match* menggunakan media kartu gambar.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat membantu kegiatan pembelajaran di sekolah.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Hakikat Matematika dan Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Matematika**

Menurut Kamarullah (2017) Matematika merupakan ilmu yang selalu berkembang sesuai dengan tuntutan kebutuhan manusia akan teknologi. Oleh sebab itu matematika merupakan suatu mata pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang dan jenis pendidikan, sesuai dengan tingkatan kebutuhan setiap jenjang dan jenis pendidikan. Menurut Zebua et al (Jufri et al., 2021) matematika merupakan sarana untuk memecahkan berbagai permasalahan, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan disemua jenjang pendidikan. Banyak negara menjadikan matematika sebagai pelajaran wajib disekolah mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi padahal untuk setiap jenjang pendidikan harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Sejalan dengan itu menurut pendapat Komariyah & Laili (2018) bahwa matematika adalah pelajaran yang sangat penting diberikan kepada seluruh peserta didik, mengingat perkembangan teknologi yang semakin modern yang sangat membutuhkan manusia-manusia untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, logis dan sistematis.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang esensial di semua jenjang pendidikan karena perannya yang krusial dalam memecahkan masalah dan mendukung perkembangan teknologi. Matematika tidak hanya diajarkan di setiap tingkat pendidikan, tetapi juga disesuaikan dengan kebutuhan dan kemajuan teknologi yang relevan. Kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis yang dikembangkan melalui matematika sangat penting dalam menghadapi tuntutan dunia modern.

###### **b. Pembelajaran Matematika**

Menurut Masdul (2018) Pembelajaran adalah proses interaksi edukatif untuk membuat peserta didik belajar secara aktif dan mampu mengubah perilaku melalui pengalaman belajar. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang

lebih baik. Dan tugas guru/ pendidik adalah mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku peserta didik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Disini pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Ubabuddin, 2019).

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi edukatif antara peserta didik, pendidik, dan lingkungan belajar, yang bertujuan untuk membuat peserta didik belajar secara aktif dan mengubah perilaku melalui pengalaman belajar. Guru atau pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik. Ini sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mendefinisikan pembelajaran sebagai proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar di lingkungan belajar.

### **c. Tujuan Pembelajaran Matematika**

Tujuan pembelajaran matematika yang tercantum dalam Kurikulum 2013 yaitu agar peserta didik dapat: 1) memahami konsep matematika; 2) menggunakan pola sebagai dugaan dalam penyelesaian masalah, dan mampu membuat generalisasi berdasarkan fenomena atau data yang ada; 3) menggunakan penalaran pada sifat, melakukan manipulasi matematika baik dalam penyederhanaan, maupun menganalisa komponen yang ada dalam pemecahan masalah dalam konteks matematika maupun di luar matematika; 4) mengkomunikasikan gagasan, penalaran serta mampu menyusun bukti matematika dengan menggunakan kalimat lengkap, simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; 5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan; 6) memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai dalam matematika dan pembelajarannya; 7) melakukan kegiatan-kegiatan motorik yang menggunakan pengetahuan matematika; 8) menggunakan alat peraga sederhana

maupun hasil teknologi untuk melakukan kegiatan-kegiatan matematik (Kemendikbud dalam Syahril, 2014).

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah agar peserta didik memiliki kemampuan; (1) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (2) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (3) mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, (4) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah (Rizal, 2016, p. 176 ).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah untuk mengembangkan pemahaman konsep matematika, konsep menggunakan pola dan penalaran dalam penyelesaian masalah, kemampuan komunikasi matematika, sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, serta sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai dalam matematika. Ini termasuk pula kemampuan memecahan masalah, merancang model matematika, dan mengomunikasikan gagasan dengan berbagai media.

## **2. Model Pembelajaran**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Menurut Arend (Mulyono, 2018, p. 89) memilih istilah model pembelajaran didasarkan pada dua alasan penting. Pertama, istilah model memiliki makna yang lebih luas dari pada pendekatan, strategi, metode dan teknik. Kedua, model dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, apakah yang dibicarakan tentang mengajar di kelas atau praktik mengawasi anak-anak. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Menurut Wahab dalam Hamdayama (2016, p. 128) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah sebuah perencanaan pembelajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada

proses belajar agar dicapai perubahan yang spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan. Menurut Ibrahim (2017, p. 201), model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Artinya, model pembelajaran disusun dengan sistematis dengan tujuan agar siswa dapat mengorganisasikan pengalaman belajarnya dengan baik dan sebagai pedoman guru dalam proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu panduan atau kerangka kerja yang digunakan oleh guru untuk merencanakan dan mengorganisir proses pembelajaran agar siswa dapat mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Model-model ini memungkinkan pengorganisasian pengalaman belajar siswa dengan baik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara sistematis dan efektif.

#### **b. Ciri-ciri Model Pembelajaran**

Menurut Sutiah (2018, p. 49-50) mengidentifikasi ciri-ciri model pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Mempunyai misi atau tujuan Pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- 2) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas
- 3) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: a) urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax), b) adanya prinsip-prinsip reaksi, c) sistem, sosial, d) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- 4) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: a) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur. b) dampak pengiring yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 5) Membuat persiapan mengajar (desain intrusional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri model pembelajaran yaitu suatu model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kelas yang memiliki dasar kegiatan pembelajaran, untuk menunjang proses perbaikan pembelajaran, demi tercapainya tujuan pembelajaran serta memiliki dampak terhadap pembelajaran.

### 3. Model Kooperatif Learning ( Pembelajaran Kooperatif)

Menurut Rusman (2016, p. 202) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif (cooperative learning) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Menurut Esminarto dkk (2016, p. 18) pembelajaran kooperatif bergantung pada kelompok-kelompok kecil siswa. Meskipun isi dan petunjuk yang diberikan oleh guru merupakan bagian dari pembelajaran, namun pembelajaran kooperatif secara berhati-hati menggabungkan kelompok-kelompok kecil sehingga seluruh anggotanya dapat bekerja bersama untuk memaksimalkan pembelajaran dirinya dan pembelajaran satu sama lainnya. Masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari apa yang disajikan dan membantu teman anggotanya untuk belajar. Ketika kerjasama ini berlangsung, tim menciptakan atmosfer pencapaian, dan selanjutnya pembelajaran ditingkatkan.

Slaving dalam Lestari dan Yudhanegara (2015, p. 44) mengemukakan, bahwa cooperative learning atau pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja secara kolaboratif dalam suatu kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang siswa dengan struktur kelompok heterogen. Secara umum cooperative learning memiliki 4 fase-fase pembelajaran yaitu:

**Tabel 2.1 Fase-Fase Pembelajaran Kooperatif**

Fase	Deskripsi
<i>Grouping</i>	Siswa dikelompokkan dalam beberapa kelompok di mana masing-masing kelompok terdiri atas siswa yang heterogen, baik dari segi kemampuan, ras, agama, dan lain-lain.
<i>Interaction</i>	Siswa saling berinteraksi satu sama lain, baik antara sesama anggota kelompok maupun dengan kelompok lain dalam mengerjakan

	tugas yang diberikan guru
<i>Presentation</i>	Siswa mempresentasikan hasil pengerjaan kelompoknya serta mendiskusikannya dengan kelompok lain.
<i>Reward</i>	Guru memberikan penghargaan kepada siswa/kelompoksiswa yang unggul dalam belajar serta memotivasi siswa lainnya agar dapat mencapai presentasi akademik sesuai dengan yang diharapkan.

(Lestari & Yudhanegara, 2015, p. 44)

#### **4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

##### **a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang kegiatannya melibatkan peserta didik dengan peserta didik yang lain. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menekankan kegiatan pembelajaran yang dikaitkan dengan situasi nyata, dapat membuka wawasan berpikir yang beragam dari seluruh peserta didik karena model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini sangat efektif dalam membantu peserta didik dalam memahami materi melalui permainan mencari kartu jawaban dan pertanyaan, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran menyenangkan (Ramadhani, 2021). Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah salah satu teknik pembelajaran kooperatif. Peserta didik memiliki tanggung jawab lebih besar dalam pelaksanaan dalam pembelajaran dan bukan gurunya. Pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* melibatkan semua peserta didik yang ada di kelas (Khusuma dan Khoirunisa, 2018). Tujuan dari model pembelajaran ini adalah mengembangkan kerja sama, keterampilan belajar kooperatif dan penguasaan materi (Aliputri, 2018).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan pendekatan yang efektif dalam

menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan semua peserta didik dalam kelas, dan bertujuan untuk mengembangkan kerja sama, keterampilan belajar kooperatif, serta penguasaan materi pelajaran.

**b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

Menurut Kunandar (2018) langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, bagian depan berisi soal, sedangkan bagian belakang berisi jawaban
- 2) Setiap siswa mendapat satu kartu: tiap siswa memikirkan jawaban dan soal dari kartu yang dipegang
- 3) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya  
Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu, maka akan diberi hadiah atau point
- 4) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya
- 5) siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari

Menurut Bayu et.al (2021, p. 57) langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu :

**Tabel 2.2 Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match***

<b>Langkah – Langkah</b>	<b>Kegiatan Guru</b>
Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa belajar</li> <li>• Menyiapkan beberapa kartu-kartu soal dan kartu jawaban</li> </ul>
Menyajikan informasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan ceramah melalui bahan bacaan</li> </ul>
Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan kegiatan secara efektif dan efisien.</li> </ul>
Membimbing kelompok belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menginstruksikan kepada</li> </ul>

Langkah – Langkah	Kegiatan Guru
	<p>siswa agar siswa pemegang kartu soal dan kartu jawaban terpisah</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menginstruksikan siswa pemegang kartu soal mencari pasangannya di kartu jawaban.</li> <li>• Guru menginstruksikan siswa yang sudah menemukan pasangannya untuk melakukan diskusi dalam mencocokkan kartu soal dan kartu jawabannya.</li> <li>• Guru menginstruksikan siswa untuk menuliskan hasil pencocokan kartu soal dan jawaban pada lembar yang telah disediakan.</li> </ul>
Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya</li> </ul>
Memberikan penghargaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan penghargaan berupa pujian/hadiah/ penilaian pada pasangan yang sudah melakukan pencocokan kartu soal dan jawaban dengan benar.</li> </ul>

Bayu et al. (2021, p. 57)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe "*Make a Match*" efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui aktivitas yang interaktif dan kolaboratif. Menyajikan metode yang lebih sederhana dengan fokus pada pencocokan dan penghargaan dan menawarkan pendekatan yang lebih terstruktur dengan tambahan langkah diskusi, presentasi, dan evaluasi yang mendalam. Keduanya mempromosikan pembelajaran aktif dan kerjasama antar siswa, namun dengan tingkat detail dan kompleksitas yang berbeda.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

Kurniasih dan Sani (2015) menjelaskan bahwa kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah:

- 1) Kelebihan Model Pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

- a) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
  - b) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
  - c) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf keuntuntasan belajar secara klasikal.
  - d) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
  - e) Kerja sama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
  - f) Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh siswa.
- 2) Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* :
- a) Sangat memerlukan bimbingan guru untuk melakukan kegiatan.
  - b) Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
  - c) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

## **5. Media Kartu Gambar**

### **a. Pengertian Kartu Gambar**

Media kartu bergambar atau *flashcard* bisa diartikan sebagai media kartu yang berisi gambar, di mana gambar tersebut berasal dari buatan sendiri atau gambar yang sudah ada (Jannah & Hasmawati, 2017). Gambar yang terdapat dalam media tersebut harus menarik agar pembelajaran berlangsung menyenangkan (Pertiwi & Dwi, 2019). Media kartu bergambar termasuk dalam media grafis (Aliputri, 2018). Media grafis disebut juga sebagai media dua dimensi di mana memiliki ukuran panjang dan lebar (Aliputri, 2018). Media kartu bergambar yang digunakan berupa foto, gambar, bagan atau diagram, kartun, komik, poster grafik, dan lain sebagainya (Anggraeni et al., 2019). Media kartu bergambar yang digunakan dalam penelitian ini ialah kertas tebal berwarna, berbentuk persegi, dan berisi gambar dan konsep yang sesuai dengan materi yang akan di implementasikan dalam model pembelajaran *make a match*.

Media kartu bergambar berfungsi sebagai pembawa pesan-pesan instruksional berupa materi pembelajaran untuk siswa (Fatimah, 2017). Media tersebut digunakan untuk memudahkan siswa saat proses belajar di sekolah dan membangkitkan motivasi belajar siswa (Jannah & Hasmawati, 2017). Media tersebut tidak hanya meningkatkan motivasi belajar saja, melainkan dapat membuat siswa belajar dengan mengkonstruksi pemahamannya sendiri melalui

interaksi sosial di dalam kelas (Fatimah, 2017).

Dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar, yang merupakan bagian dari media grafis, berfungsi sebagai pembawa pesan instruksional dalam pembelajaran. Dengan gambar yang menarik, media ini memudahkan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Selain itu, interaksi sosial yang terjadi saat penggunaan media ini dapat membantu siswa dalam membangun pemahaman mereka sendiri.

### b. Langkah-langkah Pemberian Kartu Gambar

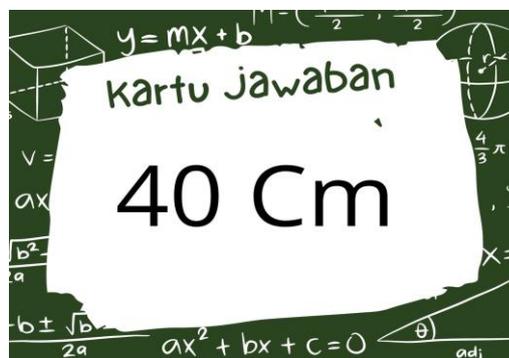
Langkah-langkah pemberian kartu gambar sebagai berikut:

- 1) Guru membagi siswa dalam 2 kelompok yaitu kelompok A dan kelompok
- 2) Setelah pembagian kelompok, kelompok A mendapat gambar kartu soal tentang bangun ruang, berikut merupakan contoh kartu soal:



Gambar 2.1 Kartu soal

- 3) Kemudian kelompok B mendapatkan kartu jawaban yang sesuai dengan soal yang telah di berikan pada kartu soal, berikut merupakan contoh kartu jawaban:



Gambar 2.2 Kartu Jawaban

- 4) Setelah itu Guru menginstruksikan siswa yang sudah menemukan pasangannya untuk melakukan diskusi dalam mencocokkan kartu soal dan kartu jawabannya.
- 5) Guru menginstruksikan siswa untuk menuliskan hasil pencocokan kartu soal dan jawaban pada lembar yang telah disediakan.

**c. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Menggunakan Media Kartu Gambar dalam Pembelajaran Matematika**

Menurut Alexon(2017) adapun penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu:

- 1) Kegiatan membuka pelajaran, misalnya mengawali pelajaran dengan berdoa, kegiatan apersepsi serta menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran
- 2) Kegiatan guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa
- 3) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban
- 4) Setiap siswa mendapat satu buah kartu
- 5) Setiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang
- 6) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya ( soal jawaban)
- 7) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
- 8) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
- 9) Kegiatan dilanjutkan seperti sesi pertama
- 10) Kesimpulan/penutup, kegiatan ini berlanjut untuk mengapresiasi siswa

**d. Kelebihan dan Kekurangan Kartu Gambar**

Kelebihan dari media kartu gambar berseri yaitu menjadikan pembelajaran menjadi aktif dan meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga terbantu dalam menuliskan cerita yang urut berdasarkan gambar. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmad (2017) , yang menyebutkan media kartu gambar berseri dapat memunculkan ide serta kreativitas dalam menulis berdasarkan pengamatan pada gambar. Adapun kelemahannya yaitu terbatasnya

topik cerita yang dibuat peserta didik dan sulitnya menemukan gambar yang sesuai dengan tema atau topik pembelajaran. Berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran menulis narasi berlangsung.

## **6. Motivasi Belajar Matematika**

### **a. Pengertian Motivasi Belajar Matematika**

Menurut Suzana dan Jayanto (2021) bahwa motivasi belajar matematika merupakan perubahan perilaku seseorang yang dibentuk dan diperoleh dari pengalaman atau pengetahuan sedangkan menurut Sitorus (2020, p. 58) menyatakan bahwa motivasi merupakan suatu hal yang dapat mempengaruhi tingkah laku manusia, selain itu motivasi sering disebut sebagai pendorong dan keinginan yang dapat membuat seseorang merasa bersemangat. Motivasi belajar matematika dapat diartikan sebagai motivasi keseluruhan siswa yang menjadi penyebab terjadinya aktivitas pembelajaran yang dapat menjamin kelangsungan kegiatan belajar serta memberikan arahan bagi kegiatan belajar tersebut, guna mencapai tujuan yang diharapkan (Winata, 2021)..

Berdasarkan beberapa definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam menentukan hasil belajar peserta didik, dalam hal ini motivasi belajar yang menjadikan perilaku untuk bekerja atau belajar dengan penuh inisiatif, kreatif, dan terarah.

### **b. Indikator Motivasi Belajar Matematika**

Indikator motivasi belajar matematika terdapat beberapa indikator motivasi belajar menurut Uno dalam (Abid, 2017), yang terdiri dari:

- 1) Adanya keinginan dalam mencapai keberhasilan
- 2) Timbulnya dorongan untuk belajar
- 3) Adanya keinginan dalam mencapai kesuksesan sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Nugroho (2022) terdapat 5 indikator motivasi belajar matematika yaitu sebagai berikut;

- 1) Ketekunan dalam belajar
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan
- 3) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar
- 4) Berprestasi dalam belajar
- 5) Mandiri dalam belajar

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Motivasi belajar siswa dapat diukur melalui berbagai indikator yang mencakup aspek keinginan, dorongan, ketekunan, ketangguhan, minat, prestasi, dan kemandirian. Kedua pandangan ini menekankan pentingnya baik faktor internal (seperti keinginan dan ketekunan) maupun faktor eksternal (seperti dorongan untuk belajar) dalam memotivasi siswa. Secara keseluruhan, motivasi belajar adalah kombinasi dari tujuan yang ingin dicapai, usaha dan ketekunan dalam belajar, kemampuan menghadapi kesulitan, perhatian terhadap pembelajaran, pencapaian prestasi, dan kemandirian dalam proses belajar.

### **c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Matematika**

Menurut Hariyanto (2022) mengatakan bahwa faktor-faktor yang paling dominan mempengaruhi motivasi belajar matematika siswa yaitu:

- 1) Faktor tindak lanjut guru terhadap tugas matematika dan mengulang kembali materi yang diajarkan oleh guru di rumah. Faktor ini menunjukkan bahwa motivasi siswa dipengaruhi oleh bagaimana guru memberikan pengajaran, apakah mereka dapat menjelaskan materi dengan jelas dan memberikan bantuan tambahan kepada siswa. Jika siswa merasa bahwa guru tidak memberikan dukungan yang memadai, motivasi mereka dapat menurun.
- 2) Faktor lingkungan sekolah dari ilmu pengetahuan yang di dapat dari pergaulan dengan teman –teman yang mempunyai pengetahuan yang luas. Faktor ini menunjukkan bahwa motivasi siswa dapat dipengaruhi oleh interaksi dengan teman sebaya di sekolah. Jika siswa bergaul dengan teman-teman yang memiliki pengetahuan luas dan saling berbagi informasi, hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.
- 3) Faktor dukungan orang tua yaitu pemberian apresiasi keluarga dan hubungan yang harmonis dalam keluarga. Faktor ini menunjukkan bahwa motivasi siswa juga dipengaruhi oleh dukungan dan hubungan yang baik dengan orang tua. Jika siswa mendapatkan apresiasi dan dukungan dari keluarga, hal ini dapat memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih baik.

Menurut Uno (2016, p. 12), adapun faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

### 1) Kebutuhan

Pada dasarnya semua tindakan yang dilakukan manusia adalah untuk memenuhi kebutuhannya. Oleh karena itu, kebutuhan dapat dijadikan sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

### 2) Pengetahuan tentang kemajuan sendiri

Mengetahui kemajuan yang telah diperoleh peserta didik dapat dijadikan sebagai faktor yang mempengaruhi motivasi belajar.

### 3) Aspirasi atau cita-cita

Motivasi belajar tampak pada keinginan anak sejak kecil seperti keinginan belajar berjalan. Keberhasilan mencapai keinginan tersebut menumbuhkan kemauan bergiat bahkan dapat menimbulkan cita-cita dalam kehidupan, timbulnya cita-cita dibarengi oleh perkembangan akal, moral, kemauan, bahasa dan nilai-nilai kehidupan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi siswa dan motivasi belajar peserta didik meliputi dukungan guru dalam pengajaran, lingkungan sekolah yang memadai, dukungan orang tua, kebutuhan individu, pengetahuan tentang kemajuan pribadi, dan aspirasi atau cita-cita. Dengan demikian, motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal yang saling berinteraksi.

## **7. Hasil Belajar Matematika**

### **a. Pengertian Hasil Belajar Matematika**

Hasil belajar matematika adalah perubahan yang dilakukan siswa sebagai hasil dari pengalaman belajarnya (Rahayu & Fitriyani, 2021). Menurut Herdiansyah (2022) hasil belajar matematika adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sejalan dengan ini menurut Rusman (Fauhah, 2021) hasil belajar matematika merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil pemahaman belajar yang diperoleh siswa setelah

mengikuti proses pembelajaran yang memuat pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah perubahan atau kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ini meliputi pemahaman konsep, pengembangan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, berbagai keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan. Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan tingkat pencapaian siswa yang dapat diukur melalui berbagai bentuk evaluasi yang telah disepakati dalam konteks pendidikan.

#### **b. Indikator Hasil Belajar Matematika**

Menurut (Melvin & Surdin, 2017, p. 4) hasil belajar matematika terbagi menjadi 5 kategori, yaitu:

- 1) Keterampilan Intelektual (*Intellectual Skill*). Kemampuan intelektual merupakan kemampuan yang mencakup belajar konsep, prinsip dan pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian di sekolah. Artinya siswa harus mampu menganalisis suatu masalah yang diberikan.
- 2) Strategi Kognitif (*Cognitive Strategies*). Strategi kognitif adalah kemampuan siswa dalam mengontrol proses internal yang dilakukan setiap individu yang mencakup cara belajar, mengingat dan berpikir.
- 3) Informasi Verbal (*Verbal Information*). Informasi verbal adalah kemampuan siswa untuk mengeluarkan suatu pendapat sejalan dengan informasi-informasi yang relevan.
- 4) Keterampilan Motorik. Kemampuan motorik adalah kemampuan untuk melakukan suatu gerakan atau tindakan yang berhubungan dengan kecepatan, ketepatan, dan kekuatan.
- 5) Sikap mengacu pada kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang dalam bertindak.

Menurut Devitasari et al. (2018, p. 9) hasil belajar matematika mencakup ranah kognitif (kecerdasan otak), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (keterampilan). Adapun untuk lebih jelasnya akan dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Ranah Kognitif (kecerdasan otak)

Ranah kognitif adalah hasil belajar siswa yang berkaitan dengan intelektual dan kecerdasan otak yang terdapat dalam diri siswa. Artinya siswa mampu menerima dan memahami suatu materi yang telah dijelaskan oleh guru.

2) Ranah Afektif (sikap)

Sikap siswa yang dimaksud adalah sikap yang berhubungan dengan nilai, penghargaan dan pendapat yang diperoleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

3) Ranah Psikomotorik (keterampilan)

Ranah psikomotorik mengacu pada kemampuan hasil belajar siswa dalam bertindak.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa indikator penting dalam hasil belajar diantaranya keterampilan verbal, keterampilan sikap, keterampilan motorik dan sebagainya. Keterampilan ini diperoleh dari hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

**c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika**

Menurut Sardiman (Kurniawan, et al, 2017, p. 2) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa diantaranya:

1). Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar, faktor ini meliputi:

a). Perhatian

Hasil belajar akan menjadi baik apabila seorang siswa memiliki perhatian terhadap bahan pelajarannya, apabila bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka akan timbul kebosanan dalam diri sehingga siswa tidak mau belajar

b). Minat

Minat merupakan sifat yang relatif menetap dalam diri seseorang dan dapat timbul karena adanya pengaruh dari luar. Minat belajar adalah rasa suka atau ketertarikan siswa pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang meminta.

c). Motivasi

Motivasi merupakan sebuah usaha untuk mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar terdorong untuk melakukan suatu perbuatan guna mencapai hasil tertentu.

## 2). Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu yang sedang belajar, faktor ini meliputi:

### a). Metode Mengajar

Metode mengajar merupakan suatu cara untuk menyampaikan bahan pembelajaran kepada siswa dengan tujuan agar proses pembelajaran tercapai. Metode mengajar sangat mempengaruhi proses belajar. Jika metode mengajar guru cenderung membosankan, maka akan membuat siswa kesulitan dalam belajar. Kesulitan belajar ini akan berdampak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran. Guru harus mampu menggunakan metode mengajar yang tepat, efisien, dan efektif bagi siswa agar perhatian siswa dalam kelas tertuju pada pembelajaran yang sedang berlangsung.

### b). Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau benda yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar dengan tujuan untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari guru kepada siswanya. Media pembelajaran memiliki hubungan yang erat dengan cara belajar siswa, karena media yang digunakan oleh guru digunakan juga oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan.

Menurut Slameto (2021) faktor yang ada di dalam diri siswa (faktor internal) meliputi faktor fisiologis dan psikologis. Sedangkan faktor yang diluar diri siswa meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

## 1) Faktor Internal

a) Faktor fisiologis (fisik), faktor ini mengacu kepada kondisi kesehatan fisik siswa, serta kondisi panca indra terutama pada penglihatan dan pendengaran.

b) Faktor psikologis (kejiwaan), faktor ini mengacu pada minat, bakat, motivasi dan cara belajar siswa meliputi kemampuan berpikir, mengingat serta kemampuan dasar yang dimiliki.

## 2) Faktor Eksternal

a) Faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan sekolah merupakan suatu faktor yang berkaitan dengan cara mengajar guru, fasilitas yang digunakan dalam mengajar, kondisi lingkungan sekolah dan lain sebagainya.

b) Faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan keluarga adalah faktor yang

dipengaruhi oleh keadaan keluarga siswa, dimana didalamnya meliputi bagaimna cara orang tua mendidik anak, bagaimna kondisi ekonomi anak dan lain sebagainya.

- c) Faktor lingkungan masyarakat, faktor masyarakat adalah faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa. Lingkungan yang baik akan memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar siswa, begitupun sebaliknya lingkungan belajar yang kurang baik akan memberikan dampak yang kurang baik pula terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat 2 faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal (dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (dari luar/lingkungan). Faktor faktor ini yang akan membawa pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran baik dari segi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

## **8. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Menggunakan Media Kartu Gambar terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika**

Pembelajaran kooperatif, merupakan salah satu model pembelajaran yang saat ini mendapatkan perhatian karena mengingat jangkauannya bukan hanya membantu siswa untuk belajar dari segi akademik namun juga belajar dari segi keterampilan dan juga melatih siswa untuk tujuan-tujuan hubungan sosial dimana model pembelajaran ini memfokuskan pada pengaruh-pengaruh pengajaran seperti pembelajaran akademik khususnya menumbuhkan penerimaan antar kelompok serta keterampilan sosial antar kelompok. Heriani, Hartanto, dkk (2016) memberikan pengertian bahwa model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif membangun pengetahuan adalah model kooperatif salah satunya model pembelajaran Kooperatif tipe *make a match*.

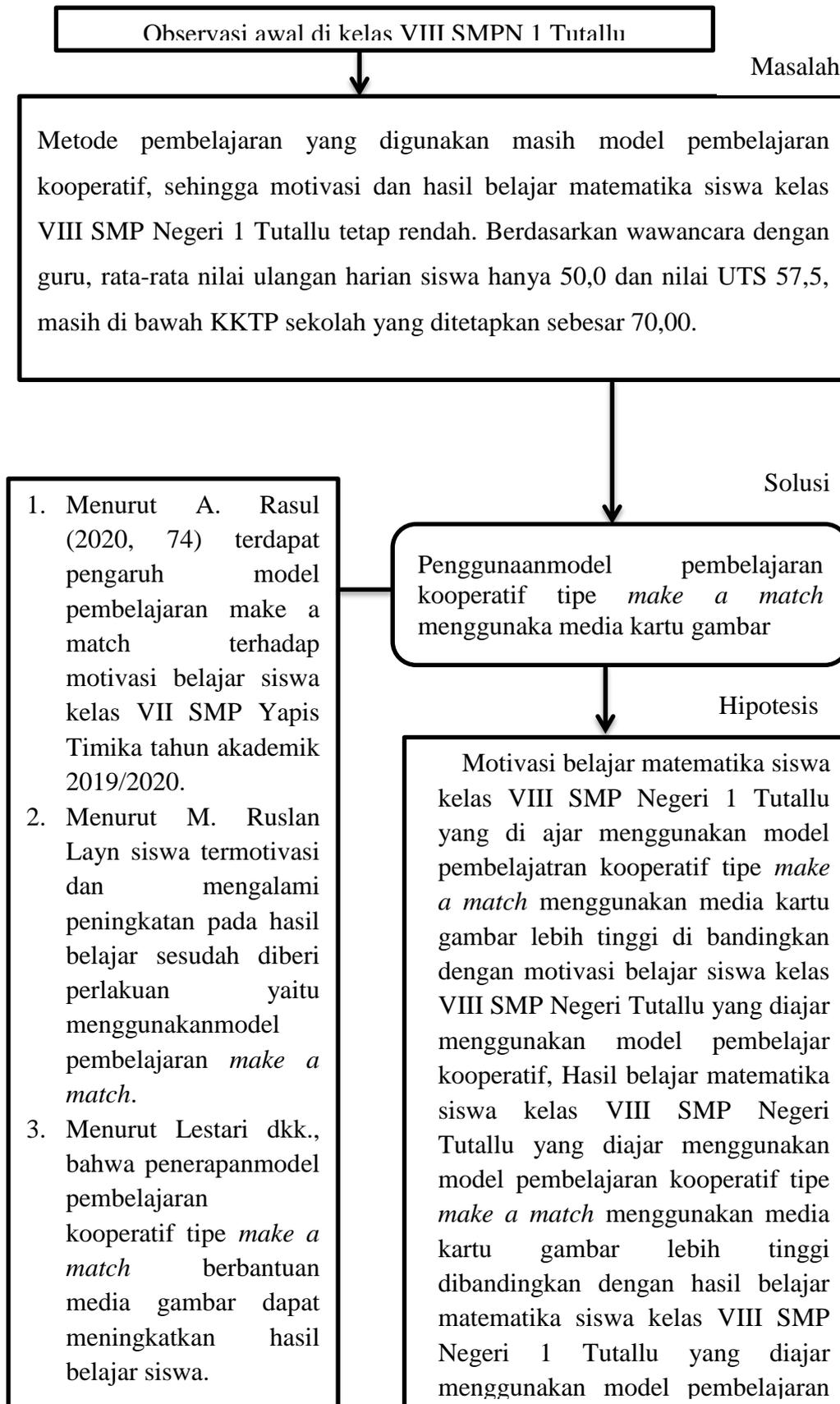
- a. Menurut A. Rasul (2020, 74) dalam jurnalnya yang berjudul pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Yapis timika yang hasil penelitiannya mengatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Yapis Timika tahun akademik 2019/2020.

- b. Menurut M. Ruslan Layn, Arie Anang Setyo (2021. 168-169) dalam jurnalnya yang berjudul pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 5 kota sorong. Yang hasil penelitiannya mengatakan bahwa siswa termotivasi dan mengalami peningkatan pada hasil belajar sesudah diberi perlakuan yaitu menggunakan model pembelajaran *make a match*.
- c. Menurut (Nur islamawati & sainal abiding, 6) yang jurnalnya berjudul pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP yang hasil; penelitiannya mengatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP.
- d. Menurut Lestari dkk., hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Kerangka Pikir**

Berdasarkan proses pembelajaran siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tutallu, melalui observasi awal dilakukan oleh peneliti sehingga peneliti melihat hasil belajar siswa masih rendah dan belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). terutama pada mata pelajaran matematika, hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih menggunakan model pembelajaran langsung sehingga siswa kurang tertarik untuk memahami dan memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Penggunaan variasi pembelajaran yang berbeda-beda dan tidak monoton dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap pembelajaran yang berbeda-beda akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media kartu gambar diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yang masih rendah sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan uraian tersebut maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat di lihat gambar di bawah ini.



Gambar 2.3 Kerangka Pikir

### C. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terdapat rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik. (Sugiono, 2019 p. 99).

Berdasarkan pengertian di atas merujuk dari kerangka berpikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1. Hipotesis Penelitian

- a. Motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media kartu gambar lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif.
- b. Hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media kartu gambar lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif.

#### 2. Hipotesis Statistik

Adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

#### **Hipotesis pertama**

$H_0$  : Motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media kartu gambar lebih rendah dibandingkan dengan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif.

$H_1$  : Motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media kartu gambar lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif.

### **Hipotesis kedua**

$H_0$  : Hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media kartu gambar lebih rendah dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif.

$H_1$  : Hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media kartu gambar lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Parameter :

Dalam hipotesis penelitian ini menggunakan uji pihak kanan. Adapun parameternya sebagai berikut.

Hipotesis I :  $H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$

Hipotesis II :  $H_0 : \mu_3 \leq \mu_4$

$H_1 : \mu_3 > \mu_4$

Keterangan :

$\mu_1$  : Rata-rata skor motivasi belajar matematika siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media kartu gambar

$\mu_2$  : Rata-rata skor motivasi belajar matematika siswa pada kelas kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif

$\mu_3$  : Rata-rata skor hasil belajar matematika siswa pada kelas kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media kartu gambar

$\mu_4$  : Rata-rata skor hasil belajar matematika siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media kartu gambar pada kelas eksperimen sebesar 76,67 tergolong dalam kategori tinggi.
2. Motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif pada kelas kontrol sebesar 36 tergolong dalam kategori rendah.
3. Hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media kartu gambar pada kelas eksperimen sebesar 98 tergolong dalam sangat tinggi.
4. Hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tergolong pada kelas kontrol sebesar 54 dalam kategori rendah
5. Motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media kartu gambar lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif. Hal ini dilihat dari perhitungan uji-t pada nilai *N-Gain Score* dengan nilai sig sebesar  $0,000 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa hipotesis diterima adalah  $H_1$
6. Hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media kartu gambar lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Tutallu yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif. Hal ini dilihat dari perhitungan uji-t pada nilai *N-Gain Score* dengan nilai sig sebesar  $0,000 < 0,05$  yang

menunjukkan bahwa hipotesis diterima adalah  $H_1$

7. Berdasarkan hasil uji Independent Samples t-test, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Make a Match* dan siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Demikian pula, untuk hasil belajar, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN1 Tutallu.

## **B. SARAN**

Berdasarkan kesimpulan diatas saran yang dapat direkomendasikan peneliti sebagai berikut:

### 1. Siswa

Diharapkan siswa dapat lebih aktif, kooperatif, dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran berbasis model kooperatif tipe *Make a Match*. Keterlibatan aktif sangat penting agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan pemahaman materi dapat meningkat. Siswa juga diharapkan mampu bekerja sama dengan teman sekelompok serta menghargai proses pembelajaran interaktif.

### 2. Guru

Guru disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* sebagai alternatif dalam mengembangkan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Agar penerapannya lebih optimal, guru perlu memastikan kesiapan media seperti kartu gambar, serta memberikan arahan yang jelas kepada siswa sebelum kegiatan dimulai. Selain itu, guru perlu mengatur waktu dan dinamika kelas dengan baik agar proses belajar tetap fokus dan efisien.

### 3. Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan pengembangan penelitian ini dengan melibatkan lebih dari satu kelas agar diperoleh perbandingan yang lebih kuat. Selain itu, peneliti juga dapat mengeksplorasi variasi media atau materi lain dalam penerapan model *Make a Match* untuk mengetahui

efektivitasnya dalam konteks yang berbeda. Penelitian lanjutan juga dapat memadukan model ini dengan pendekatan digital untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi pembelajaran saat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abid, M. N. (2017). Indikator-indikator motivasi belajar. dosenmuslim.com.  
<https://dosenmuslim.com/pendidikan/indikator-indikator-motivasi-belajar/>
- Alino. (2023). PISA 2022 dan pemulihan pembelajaran di Indonesia Indonesia Laporan PISA Kemdikbudristek - BPMP JAKARTA. Retrieved from
- Aliputri, Dhestha Hazilla 2018. Penerapan Model Pembelajaran Menggunakan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan dasar* (JBPD), Vol.2 No. 1A Hal.70-77.
- 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.
- Anggraini, I. A., Utami, W. D., & Rahma, S.B. (2020). Mengidentifikasi Minat Bakat siswa Sejak Usia Dini di SD Adiwiyata. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 161-169. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Arend, Mulyono, (2018). Model-model Pembelajaran, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Arikunto. (2017). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara
- Astika, N. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika* 3(2).
- Asyhari, A. (2015). Profil peningkatan kemampuan literasi sains siswa melalui pembelajaran saintifik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* , 4 (2), 179-191. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-biruni/article/view/91>
- Ayu, A., Sari, R., & Putri, D. (2021). *Model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match: Langkah-langkah dan implementasinya*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Chasanah, I., Suhartiningsih, S., & Puspitorini, A. Pengaruh model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar tata rias wajah panggung di smk negeri surabaya
- Deshuri . (2016). Pengaruh model pembelajaran cooperative tipe make a match terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas v. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2162-2169.

- Devitasari, Y., Hidayat, R., & Kurnia, D. (2018). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar pada subtema bangga terhadap daerah tempat tinggalku. *JPPGuseda: Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 1(01), 8–14. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v1i01.865>
- Ernawati, D. (2016). *Penerapan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Esminaro, E., Sukowati, S., Suryowati, N., & Anam, K. (2016). Implementasimodel STAD dalam meningkatkan hasil belajar siwa.: *Jurnal Riset dan Konseptual*, 1(1), <http://jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant/article/view/2>
- Fakhrh, F ,Muhibuddin, M, & Sarong, M A (2017) Peningkatan pemahaman konsep siswa materi pengklasifikasian phylum arthropoda melalaui model pembelajaran langsung (directinstruction) BIOTIK. *Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi dan Kependidikan*, 2(2), 93-98 <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/biotik/article/view/241>
- Fatimah, I. D.(2017). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match dengan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa . *Ilmu Pendidikan*, 2(1),28-37.
- Fauhah, A. (2021). *Pengaruh model pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Purwokerto* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Purwokerto). Repository Universitas Muhammadiyah Purwokerto. <https://repository.ump.ac.id/12345>
- Gading, I. K., & Kharisma, K. D. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS sekolah dasar. *International Journal of Elementary Education*,1(2), 153-160.
- Halidayani. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Matchuntuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kosakata Baku Dan Tidak Baku Di Kelas Iv Min 16 Aceh Besar. (170205043),16
- Hamdayama, Jumanta. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Hariyanto, Y., Aditama, R., & Rusdiana, Y. (2022). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar matematika siswa smk avicena tenjo. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 3(2), 344-350.  
<https://lebesgue.lppmbinabangsa.id/index.php/home/article/view/136>
- Hasmawi. (2017). Pengaruh Pendidikan Media Flashcard terhadap Pengetahuan media kartu gambar di Smp Muhammadiyah 21 Baluwarti Surakarta. *Jurnal Kesehatan*, 10(1), 1–9. <https://doi.org/10.23917/jk.v10i1.5487>
- Herdiansyah, A. (2022). *Pengembangan LKS beracuan problem based learning untuk mendeskripsikan kemampuan penalaran matematika siswa SMK pada materi barisan dan deret aritmetika* (Tesis, Universitas Negeri Malang). Repository Universitas Negeri Malang.  
<https://repository.um.ac.id/4013/>
- Hermansyah. (2016). *Motivasi belajar dan pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa*. Yogyakarta: Pustaka Edukasi.
- Heriani, Hartanto, dkk. (2016). Model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 123-130.
- Hikmawati, R. (2021). *Hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran*. Bandung: CV Edukasi Mandiri.
- Ibrahim. (2017). Perpaduan Model Pembelajaran Aktif Konvensional (ceramah) dengan Cooperatif (Make a Match) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*,  
<https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/suaraguru/article/view/3597>
- Janti, S. (2014). Analisis validitas dan reliabilitas dengan skala likert terhadap pengembangan si/ti dalam penentuan pengambilan keputusan penerapan strategic planning pada industri garmen. PROSIDING SNAST, 155-160.  
<https://journal.akprind.ac.id/index.php/prosidingsnast/article/view/349>
- Jannah, M, & Hasmawati, H (2017) Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Ips Sma Negeri 1Segeri Kabupaten Pangkep Eralingua: *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 2017, 1 1.12-17

<http://ejournal.unikama.ac.id/indexs.php/JBPD/article/view/2351>.

Kamarullah, K. (2017). Pendidikan matematika di sekolah kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21-32.

<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/alkhawarizmi/article/view/1729>

Kholid, I. (2017). Motivasi dalam pembelajaran bahasa asing. *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 10(1), 61-71..

Kompri. (2017). *Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik*. Jakarta: Pustaka Ilmu.

Khususma, A., & Khoirunisa, S. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4), 440–450.

Komariyah, S., & Laili, A. F. N. (2018). Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 4(2), 53-58

<https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jp3m/article/view/523>

Kunandar. (2018). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Kurniasih, Imas dan Sani, Berlin, 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalisme Guru*. Yogyakarta: Kata Pena

Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2017). Studi analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran teknik listrik dasar otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2).

<https://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/view/9627/0>

Kurniawan, Y. (2019). *Inovasi Pembelajaran Model dan Metode Pembelajaran Bagi Guru*. Surakarta: Kekata Group.

Lestari dan Yudhanegara. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung : PT. Refika Aditama..

Lestari d kk. (2016). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match berbantuan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 45-52.

- Masdul, M. R. (2018) Komunikasi pembelajaran. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, 13(2), 1-9.  
<https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/IQRA/article/view/259>
- Melvin, T., & Surdin. (2017). *Hubungan antara disiplin belajar di sekolah dengan hasil belajar matematika pada siswa kelas X SMA Negeri 10 Kendari. Jurnal Penelitian Pendidikan matematika*, 1(1), 1–10.  
<https://doi.org/10.12345/jppg.v1i1.12345>
- Mulyono, D. (2018). *Model dan strategi pembelajaran: Suatu tinjauan teoritis* (hal. 89). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Murdiani, M. (2018) . Meningkatkan motivasi dan hasil belajar menjumlahkan pecahan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* siswa kelas IV SDN Hariang Kecamatan Banua Lawas Kabupaten Tabalong. *Jurnal Sagacious*, 4(2), 35-40  
<https://rumahjurnal.net/sagacious/article/view/238>
- Nasrah, N., & Murafiah, A.M.A. (2020). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar daring mahasiswa pada masa pandemic covid -19. *JPRD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(2), 207-213.
- Nugroho, R., & Warmi, A. (2022). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa di SMPN 2 Tirtamulya. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*, 6(2), 407-418.  
<http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains/article/view/3627/2145>
- Nurhabibah, N., & Alexon, A. (2017). Penerapan model cooperative learning tipe *make a match* untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran matematika (PTK siswa kelas VII SMP Negeri 81 Kota Bengkulu). *TRIADIK*, 16(2), 44–52. <https://doi.org/10.33369/triadik.v16i2.8863>
- Nur Islamawati, & Sainal Abiding. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP.
- Perdana, A., & Supriyono, B. (2018). *Model pembelajaran make a match dalam proses pembelajaran aktif*. Surabaya: Graha Ilmu.

- Pertiwi, I. N., Sumarno, S., & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match berbantu Media Kartu Bergambar Terhadap kemampuan Membaca dan Menulis. *Mimbar PGSD Udiksha*, 7(3)
- Prasetya, A. (2017). *Peran motivasi dalam proses pembelajaran dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa*. Jakarta: PT Pustaka Pendidikan.
- Deschuri, A. (2016). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rachman, E. F., & Setiyawati, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Sistem Tata Surya di Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 489-496.
- Rahayu, B., & Fitriyani. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 103–113.  
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/466>
- Rahmad, 2017. Pengaruh Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Berbicara Murud Kelas II SD Inpres Pare-Pare Kec, Bajeng Kab, Gowa Skripsi tidak Diterbitkan. Makassar : PPs universitas Muhammadiyah Makassar
- Ramadhani, M. I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2237-2244  
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1159>
- Rasul, A. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match terhadap motivasi dan hasil belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Yapis Timika
- Rizal, M., Tayeb, T., & Latuconsina, N. (2016). Efektivitas penerapan metode ekspositori berbasis kuis untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika. *Jurnal Mapan: Jurnal Pendidikan Matematika & IPA*, 4(2), 176–...

- Rosmi, N. (2017) . Penerapan model pembelajaran langsung untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 003 Pulau Jambi. *Jurnal Pajar*, 1(2), 162-167  
<https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/4570>
- Ruslan Layn, M., & Setyo, A. A. (2021). Pengaruh model pembelajaran Make a Match terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kota Sorong. *Nama Jurnal*, Volume(Issue), 168–169.
- Rusman. (2016). Model – Model Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers
- Siagian, D. M. (2016). Kemampuan Koneksi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika. *MES (journal of mathematics educations and science* Vol.2, No.1,Oktober 2016, 58-67  
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/sigma>
- Sitorus, Raja Maruli Tua. 2020. Pengaruh komunikasi Antarpribadi Pimpinan Terhadap Motivasi Kerja. Surabaya: Scopindo
- Slameto. (2021). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (hal. 54–72). Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono.(2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D. Bandung: Alfabeta
- Sutiah. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Suzana, Y., & Jayanto, I. (2021). Teri Belajar dan Pemebelajaran (is ted.). Literasi Nusantara
- Ubabuddin. (2019). Hakikat belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 5(1). Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas.
- Uno, H. B. (2016). Buku Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: BumiAksara. ISBN: 979-010-004-3
- Wahab, R. (dalam Hamdayama, 2016, hlm. 128). Model pembelajaran adalah sebuah perencanaan pembelajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada proses belajar agar dicapai perubahan yang spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan.

- Wijaya, A . P. (2016). Gaya Kognitif Field dependent dan tingkat pemahaman konsep matematis antara pembelajaran langsung dan STAD. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*,3(2), 1-16.  
<https://journal.upy.ac.id/index.php/derivat/article/view/713>
- Winata, I. K.( 2021). Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 5(1): 13–24. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1062>
- Qadry, M., Fauzi, A., & Suryadi, D. (2021). *Pengembangan model pembelajaran berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematika siswa* (Tesis, Universitas Pendidikan Indonesia). Repository Universitas Pendidikan Indonesia.
- Zebua, M., Ningsih, S., & Kurniawan, D. A. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: PT Literasi Nusantara Abadi.