



Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan

P-ISSN 2252-6676 E-ISSN 2746-184X, Volume 13, No. 2, Oktober 2025

doi: <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol13issue2page394-402>

<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika>

email: jurnalpedagogika@gmail.com

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF GAME KARTU *MAKE A MATCH* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Virgia Lita Putri^{1*}, Achmad Fanani²

^{1*,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

Email : virgietap@gmail.com

Submitted: 5 Agustus 2025

Accepted: 3 Oktober 2025

Abstrak: Siswa tidak memiliki motivasi untuk belajar karena model pembelajaran yang tidak variatif dan metode ceramah yang sering digunakan tidak meningkatkan semangat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh pendekatan pembelajaran *Make a Match* terhadap motivasi belajar siswa. Latar belakang masalah menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa rendah akibat model pembelajaran yang kurang variatif dan dominasi metode ceramah. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *posttest only group*. Sampel penelitian terdiri dari 26 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan pendekatan *Make a Match*, dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Metode ini memungkinkan perbandingan motivasi belajar antara kelompok yang menerima perlakuan dan yang tidak. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji *Mann-Whitney* membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan kartu *Make a Match* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran *Make a Match* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : *Make A Match*, Motivasi Belajar, *Quasi Eksperimental*, Pembelajaran IPAS, *Uji Mann-Whitney*

THE EFFECT OF COOPERATIVE LEARNING MODEL OF MAKE A MATCH CARD GAME ON STUDENTS' LEARNING MOTIVATION

Abstract: Students do not have the motivation to learn because the learning model is not varied and the lecture method that is often used does not increase students' enthusiasm for learning. The lack of emphasis on student motivation makes it difficult to grow learning motivation. This study aims to determine how the *Make a Match* learning approach affects students' desire to learn. This study uses a quasi-experimental method with a posttest only group design. In this design, two groups are randomized to receive treatment, there will be an experimental class that is given treatment and a control class that is not given treatment. By using quasi-experimental, it can compare the learning motivation of students who receive treatment and those who do not receive treatment. The sample of this study was 26 students in two class groups, namely class VA as the experimental class and class VB as the control class. The findings of the study showed that the learning motivation of students in the experimental group and the control group differed significantly. The results of the Mann-Whitney test showed that the *Make a Match* learning model had a significant effect on students' learning motivation. The output results on the Sig. (2-Tailed) value are 0.016, and because the Sig. (2-Tailed) value is less than 0.05, then H_0 is rejected. This shows that the *Make a Match* card game-based learning approach has a significant influence on students' learning motivation.

Keyword : *Make A Match*, Motivasi Belajar, *Quasi Eksperimental*, Pembelajaran IPAS, *Uji Mann-Whitney*

PENDAHULUAN

Rendahnya motivasi belajar siswa menjadi tantangan utama dalam dunia pendidikan, khususnya akibat model pembelajaran yang tidak variatif dan cenderung monoton. Seiring berjalannya waktu, kemajuan manusia yang secara bertahap akan mempengaruhi perkembangan pengetahuan. Pengetahuan pun berkembang dan sudut pandang manusia akan lebih maju. Hal tersebut mempengaruhi berbagai bidang, termasuk pendidikan. Meskipun dengan adanya peningkatan yang cukup menarik dalam kualitas pendidikan. Namun, hasilnya tidak sepenuhnya memuaskan karena pembelajaran dan pemahaman siswa di tingkat dasar pada beberapa materi pelajaran kurang berjalan sesuai tujuan pembelajaran. Pembelajaran cenderung masih menggunakan metode yang kurang beragam, sehingga konsep materi kurang bisa dimengerti. Ketika menyampaikan materi, masih banyak guru yang tidak memperhatikan kemampuan kognitif siswa, dan metode yang digunakan tidak begitu beragam (Mirdad, 2020).

Terdapat beberapa masalah yang muncul di kelas, seperti guru langsung menjelaskan pokok materi dalam memulai mengajar atau hanya mengulas tugas yang telah diberikan sebelumnya. Karena itu banyak siswa yang menjadi ramai dengan teman sekelasnya dan tidak mengamati gurunya ketika menjelaskan materi. Dengan menggunakan metode dan model pembelajaran yang konsisten setiap harinya membuat siswa tidak terlalu aktif dan tidak bersemangat selama proses pembelajaran (Prananda & Hadiyanto, 2019). Siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran karena tidak ada interaksi antara guru dan siswa. Akibatnya, kegiatan pembelajaran hanya terpusat pada guru (*teacher-centered*) (Ermita, 2021). Karena dorongan guru dan keinginan siswa untuk belajar membentuk motivasi, peran guru harus ditingkatkan. Pendidikan tidak berhasil tanpa kegiatan belajar yang memotivasi. Orang yang tidak memiliki motivasi untuk belajar tidak akan berhasil dalam belajar (Rachman & Setiyawati, 2023)

Motivasi merupakan suatu dorongan yang membantu seseorang untuk menggapai tujuan hidup. Dengan adanya motivasi belajar, prestasi belajar siswa akan meningkat. Peranan motivasi belajar pada proses pembelajaran dapat menentukan keberhasilan peserta didik. Faktor *internal* (diri sendiri) dan *eksternal* (dari luar) adalah dua komponen yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Faktor *eksternal* berasal dari metode dan model pembelajaran. Model pembelajaran diharapkan mampu membantu dalam proses mencapai tujuan pembelajaran, dan agar siswa lebih tertarik, sehingga akan menimbulkan motivasi dan minat belajar siswa (Kusmiati et al., 2019). Motivasi belajar siswa harus selalu diperhatikan dan dikembangkan. Maka dari itu, siswa yang kurang motivasi belajar tidak akan bisa berpartisipasi dalam kegiatan belajar yang efektif. Perlu dimaksimalkan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar melalui peningkatan standar pengajaran. Disampaikan oleh Agrifina, Vrisilia, Agustina, Supriyadi, & Izzatika (2024) motivasi memiliki keterkaitan erat dengan hasil belajar, sehingga dengan meningkatkan motivasi siswa maka tentu secara langsung menolong siswa meningkatkan kualitas belajar.

Motivasi belajar siswa harus selalu diperhatikan dan dikembangkan. Perlu dimaksimalkan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar melalui standar pengajaran. Model pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi untuk mencapai tujuan tersebut. Model pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Strategi pembelajaran adalah kumpulan perangkat materi dan metode pembelajaran yang digunakan secara bersamaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Para ahli mengembangkan model pembelajaran didasarkan pada prinsip-prinsip pembelajaran, teori psikologis, sosiologis analisis sistem atau teori-teori pendukung (Khoerunnisa & Aqwal, 2020).

Berdasarkan hasil observasi saya ditemukan bahwa motivasi belajar siswa cenderung rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran, siswa

yang mudah bosan, dan hasil belajar yang kurang optimal. Permasalahan ini diduga kuat disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung monoton, seperti metode ceramah yang dominan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan pembelajaran inovatif dan interaktif untuk membangkitkan kembali semangat belajar siswa.

Terkait dengan pengembangan model pembelajaran yang dapat diterapkan sebagai upaya untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, melalui penerapan model *Make a Match* diharapkan dapat mendorong siswa untuk meningkatkan motivasi belajarnya dengan baik. Model pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap permasalahan pembelajaran yang memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran tersebut salah satunya *model Make A Match* berbantuan media gambar (Fitriani et al., 2021).

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban secara berkelompok. Dengan kartu *Make a Match* akan ada kartu soal dan kartu jawaban, tugas siswa adalah mencocokkan kartu tersebut (Djangi, 2024). Salah satu keuntungan dari metode pembelajaran *make a match*, juga dikenal sebagai mencari pasangan, adalah siswa menemukan teman saat mereka terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan tentang suatu topik. Salah satu komponen dari metodologi ini adalah pembelajaran kooperatif. Model *make a match* mengajarkan siswa bagaimana membangun sikap sosial yang positif dan bagaimana bekerja sama untuk meningkatkan hasil belajar mereka (Kurniawan & Agustin, 2024).

Meskipun banyak penelitian telah menguji efektivitas model pembelajaran berbasis permainan, seperti *Make a Match*, sebagian besar studi tersebut belum secara spesifik berfokus pada pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Pembelajaran ilmu alam dan sosial (IPAS) dekat dengan lingkungan hidup peserta didik (Ellis et al., 2022).

METODE

Desain penelitian ini dirancang untuk menggunakan jenis penelitian Kuantitatif. Di mana dalam penelitian ini dapat melihat pengaruh hasil belajar kelas kontrol dan juga kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimental*. Penelitian eksperimental ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis permainan kartu *Make a Match* terhadap subjek yang diteliti. Ada dua kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang akan diberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*. Sehingga, hasil dari reaksi antara keduanya yang akan dibandingkan (Veronica et al., 2022). Populasi yang diambil yakni dari siswa SD Negeri Menanggal IV Surabaya. Dengan mengambil kelas VA dan VB sebagai sampelnya. Penelitian ini menggunakan instrumen dalam bentuk angket motivasi belajar siswa.

HASIL PENELITIAN

Untuk menjawab rumusan masalah yang disusun peneliti yakni apakah model pembelajaran berbasis game kartu *Make a Match* memiliki dampak terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Menanggal 601 Surabaya. Peneliti akan menyajikan data dari hasil angket motivasi belajar siswa yang ada pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam penelitian ini mengambil kelas VA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 26 siswa, dan kelas VB sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 26. Dalam pelaksanaan penelitian, pada kelas eksperimen

diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran game kartu *Make a Match*, dan untuk kelas kontrol tidak diberikan perlakuan media pembelajaran berbasis game kartu *Make a Match*.

Validasi Instrumen

Validasi Angket Motivasi Belajar Siswa

Untuk menghasilkan data yang valid dan reliabel, validitas instrumen kuesioner merupakan syarat mutlak. Validitas instrumen merupakan aspek krusial dalam penelitian kuantitatif untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan akurat dan relevan dengan tujuan penelitian.

Tabel 1 Hasil validasi angket:

Aspe	Validator	Total	Skor Maks	Persentase	Keterangan
	V1				
Minat Belajar	24	24	25	96%	Sangat Valid
Kepercayaan Diri	15	15	15	100%	Sangat Valid
Kebutuhan Berprestasi	15	15	15	100%	Sangat Valid
Ketekunan Belajar	10	10	10	100%	Sangat Valid

Tabel 3. 1 Validasi Instrumen Angket Motivasi Belajar

Hasil validasi dari angket, menunjukkan nilai yang valid. Sehingga angket dapat digunakan dan dapat diisi oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Angket akan diberikan baik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Berdasarkan hasil pengujian, nilai signifikansi yang diperoleh untuk Kelas A (Kelas Eksperimen) sebesar 0,382, hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan, sehingga data berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi pada Kelas B (Kelas Eksperimen) sebesar 0,017, nilai signifikansi kurang dari dari tingkat signifikansi yang ditetapkan, maka data berdistribusi tidak normal.

Tabel 2 Hasil Uji normalitas:

Tests of Normality							
Kelas				Shapiro-Wilk			
				Statistic	df	Sig.	
NILAI	Kelas A	0,130	26	.200*	0,960	26	0,382
	Kelas B	0,187	26	0,020	0,901	26	0,017

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas menyimpulkan bahwa data pada Kelas Eksperimen berdistribusi normal, sedangkan data pada Kelas Kontrol tidak berdistribusi normal. Karena data tidak

berdistribusi normal, maka peneliti tidak dapat melakukan Uji *Parametrik Independent Sample T-Test*, sehingga peneliti akan menempuh cara lain yaitu dengan menggunakan Uji *Man Whitney Non-Parametrik*.

Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah ada varian dalam data yang sama antar kelompok.

Jika nilai sig > 0,05 maka varians antar kelompok dianggap homogen

Apabila nilai sig < 0,05 maka varians antar kelompok tidak homogen.

Tabel 3 Hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	2,460	1	50	0,123
	Based on Median	1,369	1	50	0,248
	Based on Median and with adjusted df	1,369	1	41,421	0,249
	Based on trimmed mean	1,948	1	50	0,169

Dari hasil tersebut, ada kemungkinan bahwa nilai signifikansinya adalah 0,123. Berdasarkan ketentuan yang sudah dijelaskan, oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa varians dalam nilai kedua sampel penelitian adalah homogen.

Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji Normalitas dan Homogenitas sebelumnya, diperoleh data yang tidak berdistribusi normal tetapi homogen.. Sehingga pada uji hipotesis yang dilakukan peneliti yakni menggunakan *Non – Parametrik Mann-Whitney*, yakni cara lain ketika data tidak memenuhi uji prasyarat.

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis *Mann-Whitney*

Test Statistics ^a	
	NILAI
Mann-Whitney U	207,000
Wilcoxon W	558,000
Z	-2,401
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,016

a. Grouping Variable: Kelas

Dari tabel hasil *uji Mann-Whitney U Test* menyatakan bahwa:

Pada kolom Asymp Sig. (2-Tailed) bernilai 0,016. Dimana pengambilan keputusan untuk Pengujian data adalah sebagai berikut:

Jika **Sig.** > 0,05 maka H0 diterima.

Jika **Sig.** < 0,05 maka Ha ditolak.

Hasil output pada nilai Sig. (2-Tailed) sebesar 0,016. Karena nilai Sig. (2-Tailed) < 0,05 maka H0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis permainan kartu

Make a Match terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN Menanggal 601 Surabaya.

PEMBAHASAN

Studi ini melihat bagaimana model pembelajaran berbasis game kartu *Make a Match* mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar. Hasil analisis data dengan Uji *Mann-Whitney* menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) kurang dari 0,05, sehingga H_0 ditolak. Dengan kata lain, model pembelajaran game kartu *Make a Match* mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar.

Selain itu, suasana kompetisi yang sehat dalam permainan juga meningkatkan semangat belajar siswa. Mereka berusaha memahami materi pelajaran dengan lebih baik agar dapat menjawab kartu dengan tepat. Perhatian dan partisipasi siswa membuat mereka aktif dalam belajar. Minat dan ketertarikan dalam permainan ditunjukkan oleh perilaku yang aktif bertanya ketika mengalami kesulitan. Ketekunan siswa ditandai oleh kemampuan siswa untuk berupaya mencocokkan kartu dengan waktu yang telah ditentukan. Nilai intrinsik mendorong siswa belajar untuk bisa bermain game kartu dan ekstrinsiknya siswa dapat berlomba dan berkompetisi dengan kelompok lainnya.

Hasil ini juga sesuai berdasarkan analisis dari (Nuryadin & Idawati, 2023) menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen mendapat tingkat motivasi yang lebih termotivasi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil uji efektifitas juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar. Pada penelitian (Purnono, 2021) untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dapat digunakan. Persentase tingkat kelulusan siswa pada pra siklus, 53.33%, dan 76.67% pada siklus I menunjukkan peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, penerapan model ini dapat meningkatkan hasil belajar.

Penelitian menggunakan model yang serupa, juga dilakukan oleh (Silalahi et al., 2022), bahwa model kooperatif *Make a Match* efektif digunakan pada pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis serta keinginan siswa untuk belajar khususnya pada materi perkalian. Hal ini terlihat dari hasil belajar dengan perlakuan menggunakan model *Make a Match* yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar dengan perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional.

Dari beberapa penjelasan, maka dapat dikatakan bahwa terdapat efek dari pembelajaran berbasis game kartu *Make a Match* terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Menanggal 601 Surabaya. Dan perbedaan dari penelitian ini dan terdahulu dalam desain penelitian, dimana peneliti lebih memilih menggunakan cara bermain yang berbeda dari penelitian sebelumnya.

Motivasi belajar tidak hanya memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, tetapi juga mempengaruhi kualitas hasil belajar yang dicapai. Sebagian besar siswa tertarik dengan materi pembelajaran dan menunjukkan rasa ingin tahu. Siswa juga menunjukkan rasa antusias dengan game yang digunakan, mereka dengan semangat mengerjakan pertanyaan yang diberikan. Kerjasama dan kolaborasi dalam setiap kelompok, terjalin dengan baik. Dengan mendorong rasa percaya diri dalam komunikasi, dalam satu kelompok mampu bekerjasama dalam menyelesaikan game.

Game kartu *Make a Match* mendorong interaksi antar peserta didik. Diskusi, kolaborasi dan pertukaran informasi membantu peserta didik membantu pemahaman yang lebih baik.

Dengan bermain game kartu mengurangi kebosanan dalam belajar, peserta memiliki jiwa kompetisi untuk dapat mencocokkan kartu soal dan jawaban. Dengan jiwa kompetisi tersebut dapat meningkatkan ketekunan peserta didik dalam menyelesaikan tugas. Keberhasilan dalam menemukan pasangan kartu dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam belajar.

Penilaian dalam pembelajaran kelompok seperti *Make a Match* tidak hanya berfokus pada hasil tim, tetapi juga pada kontribusi dan pemahaman setiap siswa. Ini penting untuk memastikan bahwa setiap siswa terlibat aktif dan tahu apa yang mereka pelajari. Ini mencegah situasi di mana hanya beberapa siswa yang dominan. Catatan ini fokus pada sejauh mana siswa terlibat dalam percakapan dan pengambilan keputusan kelompok, siapa yang berusaha mencocokkan kartu atau menjelaskan mengapa mereka melakukannya. Tidak hanya itu, pada setelah kegiatan selesai, siswa diberikan instrumen untuk mengukur peningkatan motivasi dan pemahaman siswa secara individu.

KESIMPULAN

Menurut hasil penelitian kuantitatif yang dilakukan dengan metode kuasi eksperimen, model pembelajaran berbasis permainan kartu *Make a Match* secara signifikan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Nilai *Signifikansi (Sig.)* adalah 0,016, menurut analisis data yang dilakukan menggunakan *uji Mann-Whitney*. Hipotesis nol (H_0) ditolak karena nilainya lebih kecil dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* pada siswa kelas V di mata pelajaran IPAS materi Lapisan Bumi di SDN Menanggal 601 Surabaya meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Siswa dalam kelompok kontrol memiliki skor motivasi yang jauh lebih rendah daripada siswa yang belajar menggunakan model ini.

Temuan ini mengidentifikasi bahwa permainan kartu edukatif dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, sehingga proses pembelajaran dapat lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan permainan kartu edukatif ini, membuat suasana belajar menjadi aktif, karena permainan secara langsung melibatkan siswa untuk bisa berkoordinasi dengan teman sekelas. Temuan ini mengidentifikasi bahwa permainan kartu edukatif dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif untuk memperbaiki minat belajar siswa, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan permainan kartu edukatif ini, membuat suasana belajar menjadi aktif, karena permainan secara langsung melibatkan siswa untuk bisa berkoordinasi dengan teman sekelas.

Siswa dalam kelompok kontrol memiliki skor motivasi yang jauh lebih rendah daripada siswa yang belajar menggunakan model ini. Hasil ini memberikan kontribusi praktis bagi guru sekolah dasar karena menawarkan solusi praktis dan inovatif untuk mengatasi kurangnya dorongan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Diharapkan dalam mengaplikasikan model pembelajaran *Make A Match* tidak mendengarkan saja melainkan siswa aktif serta termotivasi dalam pelajaran, serta siswa dapat saling berinteraksi dalam bekerja sama dengan siswa lain sehingga hasil belajar meningkat (Fauhah & Rosy, 2020).

Berdasarkan kesimpulan dari peneliti (Tutiana et al., 2023) data pengujian hipotesis yang diterima menunjukkan bahwa fakta bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* meningkatkan motivasi siswa untuk belajar matematika. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan motivasi siswa untuk belajar matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Agrifina, V. F., Vrisilia, V., Agustina, L. N., Supriyadi., Izzatika., A. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 415-431
- Djangi, M. J. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Di *DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*. <http://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/1286>
- Ellis, R., Diantra Sampe, P., Program, *, Bimbingan, S., Konseling, D., & Pattimura, U. (2022). Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan. *Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 10(1), 12–17.
- Ermita, E. (2021). Make a-match: Sebuah Metode untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(2), 429–436. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.2.2021.1286>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Fitriani, A. A., Hidayat, F. A., & Suranti, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Gambar Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres 60 Kabupaten Sorong. *BASA (Barometer Sains) Jurnal Inovasi Pembelajaran IPA*, 2(2), 17–21. <https://doi.org/10.36232/basa.v2i2.2330>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). ANALISIS Model-model pembelajaran. *Fondatia*. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/441>
- Kurniawan, M. I., & Agustin, R. D. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan* <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf/article/view/1140>
- Kusmiati, E., Kusnadi, D., & Latipah, L. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Dalam memahami Konsep Hubungan *Jurnal Tahsinia*. <http://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/th/article/view/36>
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal Sakinah*. <http://www.jurnal.stitnu-sadhar.ac.id/index/index.php/JS/article/view/17>
- Nuryadin, R., & Idawati, H. (2023). Model Pembelajaran Make a Match Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi* ejournal.undiksha.ac.id. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/download/68244/28789/217563>
- Prananda, G., & Hadiyanto, H. (2019). Korelasi antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://www.neliti.com/publications/450107/korelasi-antara-motivasi-belajar-dengan-hasil-belajar-siswa-dalam-pembelajaran-i>
- Purnono, C. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match. *Journal of Education and Religious Studies (JERS)*, 01(02), 53–57.

- <http://journal.academiapublication.com/index.php/jers>
- 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*
<http://mail.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/287>
- Silalahi, T. M., Dabukke, B. E., & ... (2022). Pengaruh model kooperatif tipe make a match terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan motivasi belajar siswa pada kelas III SDN 066652 Bakti *Journal of Didactic*
<https://www.mahesainstitute.web.id/ojs2/index.php/jdm/article/view/1441>
- Tutiana, Y., Astuti, S., & Safitri, C. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Coopertive Tipe Make a Match Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika kelas V. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2162–2169.
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6928>
- Veronica, A., Abas, M., Hidayah, N., & ... (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *PT. Global Eksekutif* repository.umi.ac.id.
[https://repository.umi.ac.id/1989/2/Metodologi Penelitian Kuantitatif.pdf](https://repository.umi.ac.id/1989/2/Metodologi%20Penelitian%20Kuantitatif.pdf)