

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH BERBASIS
AUDIO VISUAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Nur Aviva Zahara¹, ²Moh. Fauziddin, ³Melvi Lesmana Alim,
⁴Iis Aprinawati, ⁵Sumianto

^{1,2,3,4,5}Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

¹nuravivazahara2001@gmail.com, ²fauziddin@yahoo.co.id,

³melvi.lesmana@universitaspahlawan.ac.id, ⁴aprinawatiis@gmail.com,

⁵sumianto@universitaspahlawan.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the application of the audio-visual-based Make a Match type cooperative model can increase student learning motivation in Indonesian language lessons in grade V elementary school. This research was conducted at SDN 013 Sungai Tarap, Kampa District, Kampar Regency. The form of this research is class action research. This research data was obtained by means of observation. After that the data was analyzed qualitatively. This research was carried out in two cycles, with four stages, namely the planning, implementation, observation, and reflection stages. Based on the results of the research by applying the audio-visual-based Make a Match learning model in Indonesian language lessons can increase student learning motivation. This is because students experience increased motivation by paying attention to each indicator of motivation in learning can be seen in each cycle of meetings. In cycle I, it is known that the level of student learning motivation is only in the "medium" classification with a percentage of only reaching 67%, meaning that it has not reached the expected indicators in this study, and after improvements are made in the second cycle, it increases to the "Very High" classification with a percentage reaching 86.5%.

Keywords: *make a match, audio visual, learning motivation, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model kooperatif tipe *Make a Match* berbasis audio visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan di SDN 013 Sungai Tarap, Kecamatan Kampa, Kabupaten Kampar. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Data penelitian ini diperoleh dengan cara observasi. Setelah itu data di analisis secara kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan empat tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* berbasis audio visual pada

pelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa mengalami peningkatan motivasi dengan memperhatikan tiap indikator motivasi dalam belajarnya dapat terlihat pada setiap siklus pertemuan. Pada siklus I diketahui bahwa tingkat motivasi belajar siswa hanya berada pada klasifikasi “sedang” dengan persentase hanya mencapai 67% artinya belum mencapai indikator yang diharapkan dalam penelitian ini, dan setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua maka meningkat pada klasifikasi “ Sangat Tinggi” dengan persentase mencapai 86,2%.

Kata kunci: make a match, audio visual, motivasi belajar, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan dalam perkembangan manusia pada setiap aspek kepribadian serta kehidupan. Menurut Kurniawan sebagaimana dikutip (Supriani et al., 2020) bahwa pendidikan memiliki pengaruh dinamis untuk menyiapkan kehidupan manusia dimasa depan. Lebih lanjut menurut (Meri et al., 2022) Pendidikan mencakup tiga aspek utama, pendidikan melibatkan pembentukan sikap dan perilaku seseorang dalam masyarakat, berfungsi sebagai proses sosial di mana individu berinteraksi dengan lingkungan yang dipilih secara cermat untuk menumbuhkan keterampilan sosial dan pengembangan pribadi, dan berfokus pada pertumbuhan karakter atau kepribadian seseorang.

Tujuan pendidikan nasional menurut (Hoerudin, 2022) adalah

untuk meningkatkan kemampuan dan membentuk watak serta budaya bangsa yang bermartabat, yang pada akhirnya meningkatkan mutu kehidupan. Pendidikan nasional bertujuan untuk membina potensi peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki nilai-nilai moral yang luhur, warga negara yang sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan demokratis. Berdasarkan batasan di atas, menurut (Hoerudin, 2022) pendidikan Indonesia tidak hanya menekankan peningkatan keterampilan kognitif dan pengetahuan, tetapi juga pengembangan holistik setiap individu sebagai pribadi yang berbeda termasuk didalam lingkungan literasi belajar.

Menurut Kompri sebagaimana dikutip (Arifudin et al., 2020) bahwa Motivasi adalah kekuatan internal

yang mendorong seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut (Yuliani et al., 2024) Motivasi mengacu pada perubahan energi internal yang terwujud melalui emosi dan respons yang ditujukan untuk mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan berbagai pandangan ahli, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah proses transformatif yang membantu individu meningkatkan pembelajarannya.

Menurut (Sulaiman & Nurisman, 2022) Pembelajaran melibatkan perubahan yang bertahan lama pada keterampilan dan sikap seseorang yang bukan sekadar hasil perkembangan alami. Menurut (Rahman, 2022) Belajar dapat dipahami sebagai suatu proses di mana individu mencapai perubahan perilaku baru melalui pengalamannya saat berinteraksi dengan lingkungannya. Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat diambil bahwa belajar melibatkan kapasitas seseorang untuk menjalani perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalamannya. Motivasi belajar merupakan katalis internal yang memulai dan mempertahankan upaya pembelajaran, serta mengarahkan

kegiatan-kegiatan tersebut menuju pencapaian tujuan tertentu (Musyadad, 2022).

Bahasa Indonesia memainkan peran penting dalam proses pendidikan, memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan intelektual, sosial, dan emosional siswa sekaligus mendukung keberhasilan mereka dalam semua mata pelajaran yang diajarkan di berbagai lembaga pendidikan (Nurbaeti et al., 2022). Lebih lanjut (Jainiyah et al., 2023) bahwa Mempelajari suatu bahasa diharapkan dapat membantu siswa dalam menemukan jati diri, memahami budaya mereka sendiri maupun budaya orang lain, mengartikulasikan pikiran, dan terlibat dengan lingkungan sekitar menggunakan bahasa tersebut.

Kegiatan belajar merupakan komponen penting dalam pendidikan anak, tetapi prevalensinya semakin menurun. Banyak yang menganggap belajar itu membosankan dan kurang berkembang. Tren ini terlihat di seluruh sekolah, di mana anak-anak sering menunjukkan kreativitas dan motivasi yang rendah, khususnya dalam mempelajari bahasa Indonesia. Guru cenderung mengulang materi yang sama setiap tahun, sangat

bergantung pada hafalan dan mempertahankan gaya mengajar yang konsisten tanpa menyertakan media atau standar pengajaran yang bervariasi.

Masalah signifikan yang memengaruhi persepsi pendidikan Indonesia adalah pendekatan pengajaran yang digunakan, yang sering kali tidak menarik dan repetitif. Akibatnya, siswa menjadi tidak tertarik dan tidak termotivasi, sehingga sulit mencapai tujuan pendidikan. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan metode pengajaran yang inovatif. Menerapkan kegiatan belajar yang kreatif dan dinamis dapat menumbuhkan lingkungan kelas yang lebih santai dan terbuka (Sambawarana, 2022).

Kesulitan belajar siswa dibentuk oleh dua faktor utama: aspek internal yang berkaitan dengan siswa itu sendiri dan pengaruh eksternal dari lingkungannya (Gading & Kharisma, 2017). Motivasi berasal dari dalam diri siswa. Motivasi melibatkan stimulasi, pemeliharaan, dan pengaturan minat (Nuryadin, 2023). Sangat penting untuk memelihara minat siswa dalam proses pembelajaran, karena hal itu memengaruhi keterlibatan mereka dalam kegiatan pendidikan.

Mengelola minat ini secara efektif merupakan aspek penting dalam pembelajaran. Menurut Kraap, minat psikologis yang kuat dalam pembelajaran meningkatkan kesiapan siswa untuk mata pelajaran, sehingga memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih efektif (Supriani et al., 2020).

Terlibat dalam proses kreatif membutuhkan komitmen yang terus-menerus terhadap inovasi. Saat ini, materi pembelajaran yang digunakan oleh guru sering kali tidak menarik bagi siswa, yang menyebabkan menurunnya motivasi mereka untuk belajar. Pembelajaran yang efektif dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi anak-anak jika guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan merangsang, yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Namun, sebagian besar media yang digunakan oleh guru cenderung asal-asalan, membosankan, dan tidak menarik, yang mengakibatkan kurangnya antusiasme siswa untuk belajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memengaruhi motivasi belajar siswa. Media audio visual merupakan salah satu jenis media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Untuk mengatasi masalah di atas, penting untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, dan salah satu pendekatan yang efektif adalah menerapkan model pembelajaran aktif. Model pembelajaran *Make a Match* berbasis audio visual sangat bermanfaat karena mendorong siswa terlibat lebih aktif dan menyenangkan, menumbuhkan semangat kerja sama, dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Model pembelajaran kooperatif *make a match* bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Shakila et al., 2024). Dengan menerapkan pendekatan ini, tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan dan santai, yang mendorong kolaborasi dan partisipasi aktif di antara siswa (Fitriani et al., 2021).

Make A Match merupakan metode pengajaran yang mendorong siswa untuk secara aktif memahami konsep dan informasi melalui permainan (Wibowo & Marzuki, 2020). Pendekatan ini meningkatkan motivasi siswa dengan memadukan kegiatan yang menyenangkan dengan unsur-unsur edukatif. Motivasi belajar

yang timbul pada diri siswa kegiatan pembelajaran di kelas akan memberikan pengaruh yang besar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media audio visual media pembelajaran yang membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan bagi peserta didik untuk lebih giat dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis audio visual pada siswa sekolah dasar.”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan secara bersiklus dengan empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas melalui tindakan nyata yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V UPT SD Negeri 013 Sungai

Tarap pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada adanya permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan penelitian berlangsung pada bulan April 2025 dengan dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPT SD Negeri 013 Sungai Tarap tahun ajaran 2024/2025.

Prosedur penelitian terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, soal evaluasi, serta lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match berbasis audio visual melalui kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan oleh observer untuk mencatat aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi tersebut kemudian dianalisis pada tahap

refleksi untuk menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi berupa catatan lapangan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa, lembar latihan berupa soal esai pada setiap siklus untuk menilai hasil belajar, serta dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga cara, yaitu observasi untuk mengamati proses pembelajaran, tes tertulis untuk mengukur motivasi belajar siswa, dan dokumentasi untuk melengkapi data penelitian melalui foto di kelas.

Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan secara deskriptif berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan yang menggambarkan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Sedangkan analisis kuantitatif menggunakan teknik persentase untuk mengetahui tingkat ketuntasan individu dan klasikal dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sedangkan ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus:

$$KK = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100$$

Penelitian ini menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, dengan ketentuan bahwa penelitian dikatakan berhasil apabila minimal 75% siswa mencapai ketuntasan belajar. Selain itu, tingkat motivasi belajar siswa diklasifikasikan ke dalam lima kategori, yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah berdasarkan persentase skor yang diperoleh.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 013 Sungai Tarap tanggal 20 Februari 2025, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga membuat siswa tidak antusias, cenderung bermain, berbicara dengan teman, dan tidak fokus mengikuti pelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam membaca permulaan. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih menarik

untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Hasil pratindakan menunjukkan bahwa dari sembilan siswa, hanya tiga siswa (33%) yang mencapai ketuntasan dengan nilai tertinggi 83% dan rata-rata motivasi belajar secara klasikal hanya 51%. Enam siswa lainnya belum mencapai KKM 75, dengan nilai terendah 25%. Data tersebut menggambarkan bahwa motivasi belajar siswa tergolong rendah, sehingga perlu tindakan perbaikan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbasis audio visual.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dirancang untuk memperbaiki kelemahan pembelajaran sebelumnya dan meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa secara bertahap.

Siklus I

Tahap perencanaan siklus I dilakukan dengan menyiapkan seluruh kebutuhan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* berbasis audio visual. Peneliti bekerja sama dengan guru kelas V, Ibu Dewi Fitri Yanti,

S.Pd.SD.,Gr, untuk menyiapkan instrumen penelitian, ATP, modul ajar, media audio visual, infokus, kartu *Make A Match*, LKPD, serta lembar observasi aktivitas guru dan motivasi siswa. Materi yang digunakan dalam siklus ini adalah "Fakta dan Opini."

Pada pelaksanaan pertemuan I dan II siklus I, pembelajaran berlangsung selama dua jam pelajaran. Kegiatan diawali dengan salam, doa, dan apersepsi. Guru menayangkan video pembelajaran terkait materi "Fakta dan Opini," lalu siswa menulis poin penting dari tayangan tersebut. Selanjutnya, guru menerapkan model *Make A Match* dengan menggunakan kartu soal dan jawaban. Siswa dibagi dalam tiga kelompok: pemegang kartu soal, pemegang kartu jawaban, dan evaluator. Mereka mencari pasangan kartu yang cocok, kemudian mendiskusikan hasilnya bersama. Setelah permainan selesai, guru bersama siswa membahas jawaban yang benar, memberikan penguatan, dan menutup pembelajaran dengan refleksi serta doa.

Pada tahap pengamatan, guru bertindak sebagai pengajar sedangkan peneliti menjadi observer. Hasil observasi menunjukkan bahwa

guru telah menerapkan model pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang direncanakan. Siswa terlihat mulai aktif dan termotivasi mengikuti kegiatan, meskipun sebagian masih malu dan kurang percaya diri. Secara keseluruhan, motivasi belajar siswa mulai meningkat dibandingkan dengan kondisi pratindakan, walaupun belum mencapai hasil yang maksimal. Adapun hasil pelaksanaan siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Data Hasil Siklus I

| No | Siklus I | Persentase | Kategori |
|----|--------------|------------|----------|
| 1 | Pertemuan I | 57% | Rendah |
| 2 | Pertemuan II | 67% | Sedang |

Sumber: Olah Data Penelitian 2025

Data hasil pengamatan pada Siklus I, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Pada pertemuan I, persentase motivasi belajar siswa mencapai 57% yang tergolong dalam kategori *rendah*. Namun, setelah dilakukan perbaikan dan penyesuaian dalam pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan II, motivasi belajar siswa meningkat menjadi 67% dengan kategori *sedang*. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbasis audio visual

mulai memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, meskipun hasilnya belum maksimal sehingga perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi dari Siklus I yang belum maksimal, dilakukan perbaikan pada Siklus II agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan kembali instrumen penelitian, media audio visual, kartu *Make A Match*, LKPD, serta lembar observasi guru dan siswa. Materi yang digunakan tetap pada tema "Fakta dan Opini", namun disajikan melalui teks yang berbeda dan lebih menarik.

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan dalam dua pertemuan, masing-masing selama dua jam pelajaran. Guru membuka kegiatan dengan salam, doa, apersepsi, dan penjelasan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru menayangkan media audio visual yang relevan, kemudian melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok (pemegang kartu soal, jawaban, dan evaluator), lalu mencari pasangan

kartu yang sesuai. Setelah permainan, siswa mempresentasikan hasil dan mendiskusikannya bersama guru. Pembelajaran diakhiri dengan refleksi dan kesimpulan bersama.

Pada tahap pengamatan, guru sebagai pelaksana dan peneliti sebagai observer mencatat peningkatan keterlibatan serta motivasi siswa. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan fokus selama proses pembelajaran. Aktivitas belajar berjalan lancar sesuai rencana, dan motivasi siswa meningkat dibandingkan dengan siklus sebelumnya, menunjukkan bahwa penerapan model *Make A Match* berbantuan media audio visual efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia.

Adapun hasil pelaksanaan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Data Hasil Siklus II

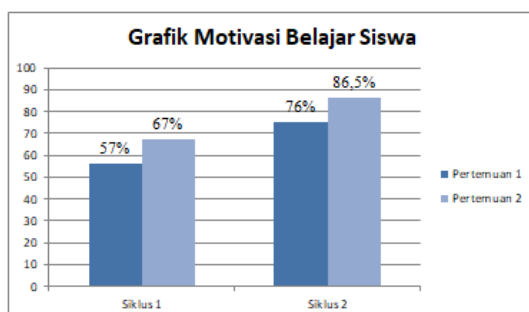
| No | Siklus I | Persentase | Kategori |
|----|--------------|------------|---------------|
| 1 | Pertemuan I | 76% | Tinggi |
| 2 | Pertemuan II | 86,5% | Sangat Tinggi |

Sumber: Olah Data Penelitian 2025

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan dibandingkan dengan Siklus I. Pada pertemuan I, motivasi belajar siswa mencapai 76% dan termasuk dalam

kategori *tinggi*. Kemudian pada pertemuan II, motivasi belajar meningkat lagi menjadi 86,5% dengan kategori *sangat tinggi*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media audio visual berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang tuntas pada setiap siklus serta persentase ketuntasan klasikal yang mengalami kenaikan signifikan. Untuk melihat secara jelas perbandingan hasil tindakan tiap siklus dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Hasil Tiap Pertemuan

Secara keseluruhan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 013 Sungai Tarap telah mencapai tingkat keberhasilan yang diharapkan. Keberhasilan tersebut terlihat dari adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap siklus, baik dari segi keaktifan, antusiasme, maupun partisipasi proses pembelajaran. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada Siklus II, motivasi belajar siswa telah mencapai kategori *sangat tinggi*, sehingga pelaksanaan pembelajaran telah berhasil. Dengan demikian, pelaksanaan tindakan dihentikan sampai pada Siklus II karena tujuan penelitian telah tercapai.

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbasis Audio Visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 013 Sungai Tarap pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Fakta dan Opini. Hal ini terlihat

dari peningkatan hasil observasi motivasi belajar siswa pada setiap siklus. Pada Siklus I, motivasi belajar siswa pada pertemuan I mencapai 57% (kategori rendah) dan meningkat pada pertemuan II menjadi 67% (kategori sedang). Kemudian pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, yaitu 76% (kategori tinggi) pada pertemuan I dan 86,5% (kategori sangat tinggi) pada pertemuan II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* berbasis Audio Visual terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifudin, O., Sofyan, Y., Sadarman, B., & Tanjung, R. (2020). Peranan Konseling Dosen Wali Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Swasta. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 10(2), 237–242.
- 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. *J. BASA (Barom. Sains) Inov. Pembelajaran IPA*, 2(2), 17–21.
- 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.
- Hoerudin, C. W. (2022). Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 32–41.
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309.
- Meri, M., Enawaty, E., Masriani, M., Muharini, R., & Ulfah, M. (2022). Hubungan Motivasi Dengan Hasil Belajar IPA Siswa Selama Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 10(1), 21–33.
- Musyadad, V. F. (2022). Penerapan Model *Picture And Picture* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 147–155.
- Nurbaeti, N., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Penerapan Metode *Bercerita* Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 98–106.
- Nuryadin, R. (2023). Model Pembelajaran *Make A Match* Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(3), 651–661.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Sambawarana, A. A. N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal Of Education Action Research*, 6(4), 446–452.
- Shakila, A., Sastrawati, E., & Pamela, I. S. (2024). Penerapan Model Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Berbantuan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 003/IX Senaung. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Sulaiman, S., & Nurisman, F. D. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kesulitan Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Statistik Sosial Prodi Pendidikan Agama Islam. *FONDATIA*, 6(4), 1122–1136.
- Supriani, Y., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Wibowo, K. P., & Marzuki, M. (2020). Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 158–169.
- Yuliani, Y., Suryana, S., & Saprialman, S. (2024). Program Pembelajaran Full Day School Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri 4 Karawang. *Indonesian Research Journal On Education*, 4(4), 370–374.
-