

**ANALISIS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
MAKE A MATCH DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMPN 4 TAROGONG KIDUL**

Helni Halimatusa'diah<sup>1</sup>, Lili Dianah<sup>2</sup>, Yana Setiawan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Institut Pendidikan Indonesia

[1helnihalimatulsadiyah18@gmail.com](mailto:helnihalimatulsadiyah18@gmail.com), [2lilidianah@institutpendidikan.ac.id](mailto:lilidianah@institutpendidikan.ac.id),

[3setiawanyana68@gmail.com](mailto:setiawanyana68@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to analyze the implementation of the Make a Match type cooperative learning model in improving students' learning motivation in Social Studies (IPS) at SMP Negeri 4 Tarogong Kidul. This research employed a qualitative method with a field research approach. The subjects of this study were students and a Social Studies teacher selected purposively. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis used the interactive model of Miles and Huberman, including data reduction, data display, and conclusion drawing, with data validity ensured through triangulation. The results showed that before the implementation of the Make a Match model, the learning process was dominated by the lecture method, which made students passive and less motivated. After the implementation, there was a significant improvement in students' activeness and learning motivation. Students became more enthusiastic, actively participated, and showed greater confidence in asking questions and expressing opinions. In addition, the learning atmosphere became more interactive and enjoyable, which helped students understand the material better. In conclusion, the Make a Match cooperative learning model is effective in improving students' learning motivation in Social Studies. This model can be used as an alternative innovative teaching strategy to create an active, creative, and enjoyable learning environment.*

*Keywords: make a match, cooperative learning, learning motivation, social studies*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 4 Tarogong Kidul. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan penelitian lapangan (*field research*). Subjek penelitian meliputi siswa dan guru mata pelajaran IPS yang dipilih secara purposive. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta diuji keabsahannya melalui triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan model *Make a Match*, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah yang menyebabkan siswa pasif

dan memiliki motivasi belajar rendah. Setelah penerapan model tersebut, terjadi peningkatan yang signifikan dalam keaktifan dan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias, aktif berpartisipasi, serta lebih berani dalam bertanya dan mengemukakan pendapat. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Model ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: *make a match*, pembelajaran kooperatif, motivasi belajar, IPS

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah salah satu faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dengan pendidikan, individu tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan sikap, keterampilan, serta kemampuan berpikir kritis yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, keberhasilan proses pendidikan sangat bergantung pada bagaimana proses pembelajaran berlangsung, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa.

Namun demikian, dalam praktiknya masih banyak ditemukan proses pembelajaran yang bersifat konvensional. Guru cenderung mendominasi kegiatan pembelajaran melalui metode ceramah, sementara

siswa hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Pola pembelajaran seperti ini mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, kurangnya partisipasi aktif, serta menurunnya motivasi belajar. Kondisi tersebut pada akhirnya berdampak pada kurang optimalnya proses pembelajaran dan belum tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal (Susanti & Wibowo, 2021; Pratama et al., 2022; Hidayat & Suryani, 2020).

Masalah ini juga sering terjadi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS sebagai salah satu pelajaran yang memiliki banyak materi seharusnya bisa mendorong siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan memahami fenomena sosial di sekitar. Namun, kenyataannya, pembelajaran IPS

masih sering menggunakan metode ceramah yang membosankan. Hal ini membuat siswa merasa jenuh, kurang tertarik, dan jarang mengajukan pertanyaan atau pendapat selama nantinya proses pembelajaran.

Kondisi serupa juga terjadi di SMP Negeri 4 Tarogong Kidul. Berdasarkan hasil pengamatan, terlihat bahwa ketika guru hanya menggunakan metode penyampaian materi secara langsung, sebagian besar siswa menunjukkan sikap kurang aktif. Siswa cenderung diam, kurang berani bertanya, dan tidak menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Situasi ini mencerminkan rendahnya motivasi belajar siswa, yang menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri individu yang mempengaruhi seseorang dalam melakukan aktivitas belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih bersemangat, aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta memiliki keinginan yang kuat untuk memahami materi yang dipelajari. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa

menjadi pasif, mudah merasa jenuh, dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya dari guru dalam merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat guna meningkatkan motivasi belajar siswa (Uno, 2021).

Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student-centered*). Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam model ini, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar bersama, sehingga terjalin interaksi sosial yang positif serta mampu meningkatkan keaktifan belajar (Rahmawati, 2021).

Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah tipe *Make a Match*. Model ini adalah teknik pembelajaran yang melibatkan aktivitas mencocokkan antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Dalam pelaksanaannya, siswa dituntut untuk bergerak, berpikir, dan berinteraksi dengan teman-temannya untuk menemukan pasangan yang tepat.

Kegiatan ini tidak hanya melatih pemahaman konsep, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Keunggulan dari model *Make a Match* terletak pada kemampuannya dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa. Siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran karena adanya unsur permainan dan tantangan. Selain itu, model ini juga dapat meningkatkan keberanian siswa dalam berinteraksi, bertanya, serta mengemukakan pendapat. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan kondusif.

Berdasarkan kondisi yang terjadi di SMP Negeri 4 Tarogong Kidul, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Mereka lebih bersemangat, berani bertanya, serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran secara langsung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Selain itu, perubahan kurikulum pendidikan di Indonesia saat ini memerlukan pembelajaran yang tidak hanya fokus pada hasil, tetapi juga pada proses. Pembelajaran diharapkan dapat mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Oleh karena itu, guru diharapkan untuk lebih inovatif dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan sifat siswa serta materi yang diajarkan.

Di sisi lain, fungsi guru tidak lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini memerlukan adanya perubahan cara berpikir pembelajaran dari yang berfokus pada guru (*teacher-centered*) menjadi berfokus pada siswa (*student-centered*). Dengan perubahan tersebut, diharapkan siswa dapat lebih aktif, mandiri, dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya.

Selain faktor metode pembelajaran, lingkungan belajar juga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Atmosfer kelas yang kondusif, interaktif, dan

menyenangkan akan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam melakukan pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang tidak membosankan, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran yang beragam dan inovatif seperti model pembelajaran kooperatif.

Dengan demikian, penting untuk dilakukan analisis lebih lanjut mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas model tersebut serta menjadi salah satu acuan bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat.

Selain itu, perkembangan dunia pendidikan saat ini menuntut adanya pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses yang mampu mengembangkan berbagai kompetensi siswa. Pembelajaran diharapkan dapat melatih keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas,

komunikasi, dan kolaborasi. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih inovatif dalam merancang pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut.

Di sisi lain, peran guru dalam pembelajaran juga mengalami perubahan, dari yang semula sebagai pusat informasi menjadi fasilitator yang membimbing siswa dalam menemukan pengetahuan secara mandiri. Hal ini menuntut adanya strategi pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif, sehingga mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi dalam membangun pemahamannya sendiri.

Lingkungan belajar yang kondusif juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan akan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang variatif seperti *Make a Match* menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan tidak membosankan bagi siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan penelitian lapangan (field research) yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Tarogong Kidul. Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran, interaksi antar siswa, serta perubahan perilaku yang terjadi selama kegiatan belajar.

Metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengkaji kondisi objek secara alami, di mana peneliti berperan sebagai alat utama dalam pengumpulan data. Menurut Sugiyono, penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna, proses, dan pemahaman fenomena sosial dibandingkan dengan generalisasi hasil. Ini sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin menunjukkan secara nyata bagaimana perubahan motivasi belajar siswa saat model Make a Match diterapkan. Sejalan dengan itu, Lexy J Moleong menjelaskan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk

memahami fenomena yang dialami subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, dan motivasi secara menyeluruh dengan cara deskriptif melalui kata-kata.

Penelitian ini dilakukan secara langsung di SMP Negeri 4 Tarogong Kidul sebagai lokasi penelitian. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada adanya masalah dalam proses pembelajaran IPS, yaitu rendahnya keaktifan dan motivasi belajar siswa ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Siswa cenderung pasif, kurang berani bertanya, serta kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas yang mengikuti pembelajaran IPS di SMP Negeri 4 Tarogong Kidul. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Pertimbangan tersebut mencakup tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran, keaktifan selama proses belajar, serta

keterlibatan siswa dalam kegiatan Make a Match. Selain siswa, guru mata pelajaran IPS juga menjadi informan penting dalam penelitian ini karena guru memiliki peran utama dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai alat utama yang terlibat langsung dalam proses pengumpulan data. Peneliti melakukan pengamatan, wawancara, serta pencatatan terhadap berbagai fenomena yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Ini memungkinkan peneliti mendapatkan data yang mendalam dan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Selain itu, peneliti juga berusaha menjaga objektivitas dengan mencatat setiap temuan secara sistematis dan berdasarkan fakta yang ada.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati langsung aktivitas siswa selama pembelajaran IPS dengan model Make a Match. Dalam kegiatan observasi, peneliti memperhatikan berbagai aspek, seperti tingkat keaktifan siswa,

interaksi antar siswa, partisipasi dalam mencari pasangan kartu, serta ekspresi antusiasme selama pembelajaran. Observasi ini dilakukan secara terus-menerus selama proses pembelajaran untuk mendapatkan gambaran yang utuh tentang perubahan motivasi belajar siswa.

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi lebih dalam tentang pengalaman siswa dan guru saat menggunakan model pembelajaran *Make a Match*. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur, sehingga peneliti memiliki pertanyaan panduan tetapi masih memberi kebebasan kepada informan untuk berbagi pandangan dan pengalaman mereka. Melalui wawancara, peneliti bisa mengetahui perasaan siswa tentang pembelajaran, minat mereka, serta perubahan motivasi yang dirasakan sebelum dan sesudah penggunaan model itu.

Dokumentasi digunakan sebagai teknik tambahan dalam pengumpulan data. Data dokumentasi mencakup foto kegiatan pembelajaran, catatan lapangan, daftar hadir siswa, serta dokumen lain yang relevan untuk penelitian. Dokumentasi ini berfungsi untuk memperkuat data hasil

observasi dan wawancara, sehingga data yang didapatkan menjadi lebih sah dan bisa diterima.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara deskriptif kualitatif berdasarkan model analisis interaktif oleh Matthew B Miles dan A Michael Huberman. Proses analisis data dilakukan melalui tiga langkah utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Langkah pertama adalah reduksi data, yaitu memilih, menyederhanakan, dan memfokuskan data yang didapat dari lapangan. Data yang dianggap relevan untuk tujuan penelitian akan dipertahankan, sementara data yang tidak relevan akan dihilangkan. Langkah ini bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam memahami data yang sudah dikumpulkan.

Langkah kedua adalah penyajian data, yaitu mengatur data dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis dan mudah dipahami. Data yang sudah direduksi kemudian disajikan dalam uraian yang menggambarkan kondisi nyata di lapangan, khususnya terkait dengan perubahan motivasi belajar siswa

setelah penerapan model *Make a Match*.

Langkah ketiga adalah penarikan kesimpulan, yaitu merumuskan makna dari data yang telah dianalisis. Kesimpulan yang didapatkan merupakan jawaban dari perumusan masalah penelitian, yaitu mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan data yang didapat dari berbagai sumber dan teknik pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan menggunakan triangulasi, data yang didapat menjadi lebih sah dan mencerminkan keadaan yang sebenarnya.

Selain itu, peneliti juga melakukan pengecekan ulang terhadap data yang sudah dikumpulkan untuk memastikan akurasi informasi. Peneliti berusaha menjaga konsistensi data dengan mencatat setiap temuan secara rinci dan sistematis. Hal ini dilakukan agar hasil penelitian bisa

dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti juga memperhatikan etika penelitian, seperti meminta izin kepada pihak sekolah, menjaga kerahasiaan identitas responden, dan tidak mengganggu proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Peneliti berusaha menciptakan suasana yang nyaman bagi siswa dan guru agar data yang didapat benar-benar mencerminkan keadaan yang sebenarnya.

Dengan menggunakan metode kualitatif lapangan, penelitian ini diharapkan bisa memberikan gambaran yang jelas dan mendalam tentang bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 4 Tarogong Kidul, proses pembelajaran IPS masih didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada guru. Dalam keadaan ini, siswa cenderung berperan sebagai penerima informasi tanpa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat siswa menjadi pasif, kurang berpartisipasi, serta jarang mengajukan pertanyaan (Nugraha, 2020).

Selain itu, suasana kelas terlihat monoton dan tidak menarik. Siswa tampak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, bahkan sebagian dari mereka menunjukkan sikap tidak fokus terhadap materi yang disampaikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah.

Kondisi ini juga berdampak pada rendahnya interaksi antara siswa dengan guru maupun antar sesama siswa. Proses pembelajaran yang seharusnya bersifat dua arah menjadi kurang berjalan dengan baik, sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk menyampaikan pendapat atau berdiskusi mengenai materi yang dipelajari. Lebih lanjut, rendahnya motivasi belajar siswa

terlihat dari kurangnya inisiatif dalam mengerjakan tugas, minimnya rasa ingin tahu terhadap materi, serta kecenderungan siswa untuk hanya belajar ketika mendapat instruksi dari guru. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum memiliki dorongan belajar yang kuat dari dalam dirinya.

#### **Kondisi Pembelajaran Setelah Penerapan Model Make a Match**

Setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, terjadi perubahan yang cukup signifikan dalam proses pembelajaran. Siswa mulai menunjukkan keaktifan dalam mengikuti kegiatan belajar, terutama saat mencari pasangan kartu antara soal dan jawaban.

Hal ini sejalan dengan pendapat Huda (2020) yang menyatakan bahwa model *Make a Match* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas mencari pasangan kartu secara interaktif, sehingga mampu meningkatkan partisipasi siswa, melatih kecepatan berpikir, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Siswa terlihat

lebih bersemangat, terlibat dalam diskusi, serta aktif berinteraksi dengan teman-temannya. Pembelajaran tidak lagi monoton, melainkan lebih menyenangkan karena ada unsur permainan dalam kegiatan belajar.

Selain itu, siswa juga mulai menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis dan kerjasama. Mereka tidak hanya sekedar mencari pasangan kartu, tetapi juga berusaha memahami isi soal dan jawaban secara lebih mendalam. Interaksi antar siswa membantu mereka saling bertukar pengetahuan dan memperbaiki pemahaman yang kurang tepat.

Guru juga lebih mudah mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa melalui aktivitas ini, karena keterlibatan siswa terlihat secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Model ini turut melatih keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat serta meningkatkan rasa percaya diri. Di sisi lain, suasana kompetitif yang sehat dalam kegiatan *Make a Match* mendorong siswa untuk lebih fokus dan antusias dalam belajar. Hal ini berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa secara keseluruhan,

baik dari segi kognitif maupun sikap sosial.

### **Peningkatan Motivasi Belajar Siswa**

model Make a Match juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa menjadi lebih berani dalam bertanya, menjawab pertanyaan, serta mengungkapkan pendapat. Selain itu, siswa juga menunjukkan rasa percaya diri yang lebih tinggi dalam berinteraksi dengan teman maupun guru. Mereka lebih tertarik terhadap materi yang diajarkan dan tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran.

### **Hasil Wawancara dan Dokumentasi**

Berdasarkan hasil wawancara, siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan model Make a Match lebih menyenangkan dibandingkan metode ceramah. Mereka merasa lebih mudah memahami materi karena terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, guru juga menyampaikan bahwa terjadi peningkatan keaktifan dan motivasi belajar siswa setelah menggunakan model tersebut. Dokumentasi yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa

aktif bergerak, berdiskusi, dan Penerapan menunjukkan ekspresi antusias selama pembelajaran.

Selain itu, beberapa siswa juga menyampaikan bahwa kegiatan Make a Match membantu mereka lebih mudah mengingat materi pelajaran karena proses belajar dilakukan secara aktif dan menyenangkan. Aktivitas mencocokkan kartu membuat siswa belajar sambil bermain, sehingga materi yang dipelajari lebih melekat dalam ingatan.

Dari hasil wawancara dengan guru, juga diketahui bahwa model ini membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan partisipatif. Guru dapat mengelola kelas dengan lebih dinamis serta memberikan kesempatan yang merata kepada seluruh siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa. Perubahan ini terlihat dari kondisi awal siswa yang pasif menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Secara teoritis, pembelajaran kooperatif adalah pendekatan yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Agus Suprijono, pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan partisipasi siswa karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini cocok dengan temuan penelitian, di mana siswa menjadi lebih aktif saat menggunakan model *Make a Match*.

Model *Make a Match* memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kegiatan mencocokkan kartu antara pertanyaan dan jawaban memberikan pengalaman belajar yang berbeda serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui aktivitas yang melibatkan kerja sama, interaksi, serta pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

Peningkatan motivasi belajar siswa dalam penelitian ini ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme, keberanian dalam bertanya, serta keterlibatan dalam pembelajaran. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi

lebih percaya diri dalam berinteraksi. Hal ini menunjukkan bahwa model *Make a Match* tidak hanya meningkatkan pemahaman materi tetapi juga mengembangkan sikap sosial siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Tarogong Kidul. Sebelum penerapan model tersebut, proses pembelajaran cenderung bersifat konvensional dengan metode ceramah yang menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang berpartisipasi, dan memiliki motivasi belajar yang rendah.

Setelah diterapkannya model *Make a Match*, terjadi perubahan yang signifikan dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Suasana pembelajaran juga menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton, sehingga mampu

meningkatkan minat dan semangat belajar siswa.

Selain itu, model ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat. Interaksi antar siswa yang terjadi selama pembelajaran turut memperkuat pemahaman materi dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat lebih inovatif dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Agus Suprijono. (2013). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Anita Lie. (2008). *Cooperative learning: Mempraktikkan*

*cooperative learning di ruang-ruang kelas*. Grasindo.

- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Hamalik, O. (2011). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Model pembelajaran terpadu*. Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slavin, R. E. (2020). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Allyn & Bacon.

### Jurnal :

- Susanti, E., & Wibowo, A. (2021). Analisis keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 210–218.

- Rahmawati, D. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 115–123.
- Nugraha, A. (2020). Pengaruh metode ceramah terhadap keaktifan belajar siswa di kelas. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(1), 45–52.
- Huda, M. (2020). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metadis dan paradigmatis*. Pustaka Pelajar.