

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN
MEDIA KARTU GAMBAR TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V
SD NEGERI 008 PALEMBANG**

Leonardo Davinsi¹, Erma Yulaini², Budi Utomo³

Universitas PGRI Palembang

¹leonardodavinsi103@gmail.com, ²ermayulaini074@gmail.com,

³budiutomo@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of students' learning motivation caused by the use of conventional teaching methods at SD Negeri 008 Palembang. The purpose of this study was to determine the effect of the Make a Match learning model assisted by picture card media on the learning motivation of fifth-grade students at SD Negeri 008 Palembang. This study employed a Quasi-Experimental Design. The population consisted of all fifth-grade students at SD Negeri 008 Palembang. A saturated sampling technique was used, resulting in a sample of 27 fifth-grade students. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation. The data analysis techniques included observation data analysis, questionnaire data analysis, normality testing, homogeneity testing, simple linear regression analysis, coefficient of determination analysis, and hypothesis testing. The results of the study showed that the average observation score was 78.77%, while the average questionnaire score increased from 57.63% before the treatment to 73.63% after the treatment, indicating an improvement in students' learning motivation. The hypothesis testing revealed that the calculated t-value ($t = 10.968$) was greater than the critical t-value ($t = 2.059$), indicating that the hypothesis was accepted. These findings demonstrate that the Make a Match learning model assisted by picture card media has a significant effect on the learning motivation of fifth-grade students at SD Negeri 008 Palembang. Therefore, the Make a Match learning model assisted by picture card media, particularly in teaching the topic My Biodiverse Indonesia on the diversity of Indonesian flora and fauna, is recommended for implementation in fifth-grade classrooms at SD Negeri 008 Palembang, because this has been shown to influence students' learning motivation while simultaneously creating an active and enjoyable learning environment

Keywords: Learning Model, Make a Match, Picture Cards, Learning Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa karena pembelajaran yang masih bersifat konvensional di SD Negeri 008 Palembang. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu gambar terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 008 Palembang. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Experimental*

Design. Populasi dalam penelitian meliputi seluruh siswa kelas V SD Negeri 008 Palembang, dengan teknik penarikan sampling jenuh, sehingga sebanyak 27 siswa kelas V digunakan sebagai sampel penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi, analisis data observasi, analisis data angket, uji normalitas, uji homogenitas, analisis regresi sederhana, uji koefisien determinasi, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata observasi siswa sebesar 78,77% dan peningkatan rata-rata hasil angket dari 57,63% menjadi 73,63% yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai $t_{hitung} 10,968 > t_{tabel} 2,059$, sehingga hipotesis diterima. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu gambar berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 008 Palembang. Model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu gambar pada materi Indonesiaku Kaya Hayati tentang keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia layak untuk dipertimbangkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 008 Palembang, karena terbukti dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Make a Match*, Kartu Gambar, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Motivasi belajar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Serta dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap serta perilaku pada individu belajar (Yogi et al.,

2024). Motivasi belajar adalah kekuatan internal maupun eksternal pada diri peserta didik yang mendorongnya untuk melakukan perubahan perilaku, termasuk dorongan untuk berusaha memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman belajar (Situmorang et al., 2023).

Proses belajar mempunyai nilai di antaranya aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik (Hadi, Yulaini, & Gunawan., 2022, p. 2). Kenyataannya di sekolah masih rendahnya motivasi belajar disebabkan oleh pembelajaran

yang masih bersifat konvensional. Rendahnya motivasi belajar IPAS dipengaruhi oleh faktor internal, seperti kurangnya kepercayaan diri dan minat belajar, serta faktor eksternal, seperti minimnya dukungan keluarga, keterbatasan sarana prasarana, dan interaksi sosial. Oleh karena itu, motivasi belajar sangat diperlukan agar proses pembelajaran berjalan optimal. (Ernita et al., 2024).

Menurut Wahyuni (2021), menjelaskan bahwa pembelajaran diartikan sebagai suatu usaha sadar guru atau pengajar untuk membantu siswa agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Menurut Wulandari (2024), proses pembelajaran dapat berhasil apabila menggunakan teknik, metode dan pendekatan tertentu sesuai dengan karakteristik, tujuan, peserta didik, materi, dan sumber daya. Dalam Proses pembelajaran yang meliputi aspek akademik dan non-akademik, dengan tujuan agar siswa dapat mengembangkan ilmu pengetahuan, sikap dan perilaku mereka menjadi lebih baik (Wulandari, Fuadiah, & Utomo., 2026, p. 150)

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang relevan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

adalah *Make a Match*. *Make a Match* adalah model pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban secara berpasangan dalam suasana permainan yang menyenangkan (Artini et al., 2022). Model ini melibatkan kegiatan mencocokkan kartu berisi pertanyaan dengan kartu berisi jawaban dalam suasana kompetitif namun tetap kooperatif. *Make a Match* efektif meningkatkan interaksi siswa karena menuntut mereka bergerak aktif, mencari pasangan kartu, berdiskusi, dan menyimpulkan jawaban (Dewi et al., 2022),.

Penggunaan *Make a Match* akan lebih optimal apabila dipadukan dengan media kartu gambar. Kartu gambar memberikan stimulus visual yang dapat membantu siswa mengaitkan konsep abstrak menjadi lebih konkrit (Rahmawati & Putra, 2022). Media visual seperti gambar membantu meningkatkan perhatian, memperjelas ide, dan memperkuat daya ingat siswa. Dengan demikian, kartu gambar berperan penting untuk memperkaya proses pembelajaran tematik (Artini et al., 2022). Model pembelajaran *Make a Match* yang menggunakan kartu gambar secara

visual lebih menarik bagi peserta didik dan dapat mendorong timbulnya motivasi belajar (Wahyuni et al., 2021).

Berbagai penelitian sebelumnya mendukung penggunaan *Make a Match*. Penelitian oleh Nurjanah (2023), menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian lainnya oleh Artini et al., (2022), menjelaskan bahwa *Make a Match* berbantuan kartu gambar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa merespons positif pembelajaran karena merasa tertantang mencari pasangan kartu yang tepat dan menikmati kegiatan belajar yang tidak monoton. Sebaliknya dalam penelitian Dewi et al., (2022), penerapan model pembelajaran *Make a Match* hanya sedikit memberikan dampak terhadap motivasi belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi Eksperimental Design* yang berbentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dari

penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 008 Palembang dengan jumlah 27 siswa. Pada penelitian ini teknik sampling yang akan digunakan adalah *Sampling Jenuh* dengan jumlah sampel sebanyak 27 siswa.

Rancangan perlakuan terdiri dari tahap-tahap yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu tahap pemberian angket sebelum perlakuan, tahap pemberian perlakuan (*treatment*), dan tahap pemberian angket setelah perlakuan. Teknik pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini mencakup observasi, angket (kuesioner), dan dokumentasi.

Uji coba instrumen menggunakan uji validitas angket dan uji reliabilitas angket. Hasil Validitas menunjukkan bahwa seluruh 15 butir pernyataan dalam angket dinyatakan valid, karena memenuhi kriteria pengujian validitas ($r_{hitung} > r_{tabel}$). Hasil uji reliabilitas angket variabel motivasi belajar siswa menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,998. Nilai ini jauh lebih besar dibandingkan standar reliabilitas yang ditetapkan yaitu 0,70. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen angket memiliki tingkat

konsistensi internal yang sangat tinggi.

Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan *SPSS versi 26* yaitu analisis data observasi, analisis data angket, uji normalitas, menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* (Nuryadi, Astuti, Utami, & Budiantara, 2017), uji homogenitas menggunakan uji *Livene's Test of Homogeneity of Variances* (Nuryadi, Astuti, Utami, & Budiantara, 2017), dan analisis regresi sederhana.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka dapat dilihat pada Tabel 1. sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Data Observasi Siswa

No	Aspek yang dinilai	Hasil	Persentase	Kriteria
1.	Ketekunan	122	90,37%	Sangat Baik
2.	Minat	81	60,00%	Cukup
3.	Semangat	119	88,15%	Sangat Baik
4.	Usaha Berprestasi	116	85,93%	Sangat Baik
5.	Respon Positif	80	59,26%	Cukup
6.	Kesenangan	120	88,89%	Sangat Baik
Total		638	472,59%	
Rata-Rata		106,33	78,77%	Baik

Sumber: Data Diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat bahwa hasil observasi respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu gambar pada

materi *Indonesiaku Kaya Hayati* memperoleh penilaian rata-rata sebesar 78,77%. Berdasarkan kriteria penilaian, nilai tersebut termasuk dalam dikategorikan dalam kategori "Baik".

Perbandingan hasil angket sebelum dan setelah perlakuan dilakukan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu gambar pada materi *Indonesiaku Kaya Hayati*. Perbandingan ini didasarkan pada nilai rata-rata persentase hasil angket yang diperoleh siswa sebelum dan setelah perlakuan. Perbandingan hasil angket sebelum dan setelah perlakuan dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Perbandingan Hasil Angket Sebelum dan Setelah Perlakuan

No	Keterangan	Sebelum Perlakuan	Setelah Perlakuan	Peningkatan
1.	Jumlah Skor	1167	1491	324
2.	Rata-rata Skor	84,56	99,40	14,84
3.	Persentase	57,63%	73,63%	16,00%
4.	Kategori	Cukup	Baik	Meningkat

Sumber: Data Diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 2, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata persentase angket sebelum perlakuan adalah 57,63% dengan kategori "Cukup", sedangkan setelah

perlakuan meningkat menjadi 73,63% dengan kategori “Baik”. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 16,00% setelah diterapkannya model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu gambar. Peningkatan tersebut terjadi pada seluruh indikator motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu gambar. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa pada materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia

Uji normalitas dilakukan terhadap hasil motivasi belajar siswa pada topik *Indonesiaku Kaya Hayati* materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia. Untuk menguji normalitas data digunakan teknik *kolgomorov-smirnov* dengan bantuan program *SPSS for Windows Versi 21.00*. Adapun hasil pengujian normalitas dapat dilihat pada Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
Motivasi Belajar		
N		27
Normal	Mean	55,7407
Parameters ^{a,}	Std.	8,02684
^b	Deviation	
Most	Absolute	0,184
Extreme	Positive	0,096
Differences	Negative	-0,184
Kolmogorov-Smirnov Z		0,184
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,200

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber : Data Diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 3, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,200 > 0,05, maka distribusi data dinyatakan normal. Artinya data pengujian layak untuk dilanjutkan ke dalam analisis.

Uji homogenitas adalah uji yang dilakukan bertujuan untuk melihat tingkat homogen hasil motivasi belajar siswa pada topik *Indonesiaku Kaya Hayati* materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia. Hal ini dilakukan untuk membuktikan bahwa sampel yang digunakan berasal dari kelompok yang sama, dengan hasil pengujian yang dapat dilihat pada Tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,985	1	27	0,218

Data Diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 4, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar $0,218 > 0,05$, maka data dinyatakan homogen. Artinya data pengujian layak untuk dilanjutkan ke dalam uji hipotesis, sebab data hasil angket motivasi belajar siswa pada topik *Indonesiaku Kaya Hayati* materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia terbukti terdiri dari kelompok yang sama.

Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu gambar terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 008 Palembang. Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana tersebut, maka dapat dilihat pada Tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Sederhana

		Coefficients ^a		Standardize d Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	6,920	5,722		1,209	0,238
	Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Kartu Gambar (X)	1,115	0,102	0,910	10,968	0,000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar (Y)

Sumber: Data Diolah, 2026

Nilai konstanta sebesar 6,920 menunjukkan bahwa apabila variabel model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu gambar (X) bernilai nol, maka motivasi belajar siswa (Y) akan tetap sebesar 6,920.

Koefisien regresi pada variabel model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu gambar (X) sebesar 1,115, hal ini menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu gambar akan meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 1,115 satuan. Tanda positif pada koefisien tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu gambar dengan motivasi belajar siswa bersifat searah, yaitu semakin baik penerapan model pembelajaran, maka semakin meningkat motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis koefisien determinasi tersebut, maka dapat dilihat pada Tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,910 ^a	0,828	0,821	04,16005

a. Predictors: (Constant), Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media Kartu Gambar (X)

Sumber: Data Diolah, 2026

Berdasarkan Tabel 6, dapat dilihat bahwa nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,910 yang menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antara model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu gambar dengan motivasi belajar siswa. Nilai *R Square* sebesar 0,828 menunjukkan bahwa variabel model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu gambar mampu menjelaskan variasi motivasi belajar siswa sebesar 82,8%, sedangkan sisanya sebesar 17,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kontribusi model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu gambar terhadap motivasi belajar siswa tergolong sangat kuat.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, maka dapat dilihat pada Tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

Model	Coefficients^a		Beta	t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients			
	B	Std. Error			
1 (Constant)	6,920	5,722		1,209	0,238
Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> Berbantuan Media Kartu Gambar (X)	1,115	0,102	0,910	10,968	0,000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar (Y)
 Sumber: Data Diolah, 2026

Menentukan t_{tabel} dengan tingkat keyakinan 95% dan tingkat kesalahan (α) 5% = 0,05 dan tingkat kebebasan (df) = n-k. Maka : (df) = 0,05 (27-2) adalah 0,05 = 25. Jadi nilai t_{tabel} = 2,059.

Berdasarkan Tabel 7, dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} sebesar 10,968 > t_{tabel} 2,059, dengan tingkat sig. t 0,000 < 0,05 (signifikan), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu gambar berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 008 Palembang

Hasil ini dikarenakan sebagian besar siswa menunjukkan sikap aktif, antusias, dan tekun dalam mengikuti

pembelajaran. Siswa juga terlihat tertarik dan senang dalam kegiatan mencocokkan kartu, serta berusaha menjawab dan menyelesaikan tugas dengan baik. Meskipun masih terdapat beberapa aspek negatif seperti kurang bersemangat dan rasa malas berpartisipasi, namun secara keseluruhan hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung cukup aktif dan menyenangkan bagi siswa.

Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Shoimin (2021), yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Make a Match* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Terjadi peningkatan sebesar 16,00% setelah diterapkannya model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu gambar. Peningkatan tersebut terjadi pada seluruh indikator motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu gambar. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan pengaruh positif

terhadap motivasi belajar siswa pada materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia.

Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Hamalik (2019), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membangkitkan minat, perhatian, dan motivasi siswa dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* mampu menciptakan suasana belajar yang positif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis regresi sederhana menunjukkan persamaan regresi yaitu $Y = 6,920 + 1,115 X$, yang menunjukkan adanya pengaruh positif antara model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu gambar terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini berarti setiap peningkatan penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu gambar akan diikuti dengan peningkatan motivasi belajar siswa.

Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Sardiman (2018), yang menyatakan bahwa penggunaan

metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa secara langsung dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, pada hasil koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,828 menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu gambar mampu memberikan kontribusi sebesar 82,8% terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan sisanya 17,2% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa tergolong sangat kuat.

Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Uno (2022), yang menyatakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal, salah satunya adalah penggunaan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 10,968 > t_{tabel} 2,059 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti model pembelajaran *Make a Match*

berbantuan media kartu gambar berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 008 Palembang.

Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Huda dalam (Artini et al., 2022), yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Make a Match* menciptakan suasana kompetitif positif yang mampu menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap materi. Model pembelajaran *Make a Match* memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas fisik dan permainan edukatif yang menyenangkan, sehingga berdampak langsung pada peningkatan motivasi belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian-penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurjanah (2023), dengan hasil yang membuktikan bahwa model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian lainnya oleh Artini et al., (2022), juga membuktikan bahwa *Make a Match* berbantuan kartu gambar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa merespons positif pembelajaran karena merasa tertantang mencari pasangan kartu yang tepat dan menikmati kegiatan belajar yang tidak

monoton. Sebaliknya dalam penelitian Dewi et al., (2022), penerapan model pembelajaran *Make a Match* hanya sedikit memberikan dampak terhadap motivasi belajar siswa

D. Kesimpulan

Hasil observasi dan angket menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Hayati tentang keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu gambar berada pada kategori “baik”. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi siswa dengan rata-rata sebesar 78,77% dan hasil angket siswa yang meningkat dari 57,63% menjadi 73,63%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa aktif, antusias, tertarik, serta lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai $t_{hitung} 10,968 > t_{tabel} 2,059$, sehingga hipotesis diterima. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu gambar berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 008 Palembang

DAFTAR PUSTAKA

- Artini et al. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i1.1140>.
- Dewi et al. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V. 3(3), 314–321. <https://doi.org/10.23887/mpi.v3i3.60239>.
- Ernita, Y., Hetilaniar, & Nindiati, D. S. (2024). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran IPA Kelas V di SD Negeri 3 Rantau Bayur Factors Causing Students ' Low Learning Motivation in The Process of Class V Science Learning in Primary School Negeri 3 Rantau Bayur. *Jurnal EduTech*, 10(2), 55–60. <https://doi.org/10.30596/edutech.v10i2.20499>.
- Hadi, O. R., Yulaini, E., & Gunawan, H. (2022). Pengaruh Metode Active Learning Tipe Quiz Team Terhadap Hasil Belajar Ekonomi di SMA PGRI Prabumulih. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 6(1), 1–6. <https://doi.org/10.31851/neraca.v1i1.7577>
- Nurjanah. (2023). Model Pembelajaran *Make a Match* Meningkatkan Motivasi Belajar

- IPS Siswa Sekolah Dasar. 6(3), 651–661.
<https://doi.org/10.21831/hsjpi.v8i2.11427>.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Rahmawati & Putra, 2022. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Couple Card Terhadap Materi Sistem Eksresi Pada Manusia Siswa Kelas XI SMA NEGERI 2 BANJAR Jurusan Biologi dan Perikanan Kelautan. 6(1), 33–43.
<https://doi.org/10.8835/jip.rahmpu22.8831>.
- Situmorang, J., Siagian, A. F., & Sianturi, C. L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas Iv Di UPTD SD Negeri 122390 Pematang Siantar. *Jurnal Sains Student Research*, 1(2), 191-198.
<https://doi.org/10.61722/jssr.v1i2.127>.
- Wahyuni et al. (2021). Penerapan Model Make a Match Berbantuan Kartu Gambar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD pada Materi Organ Tubuh Manusia. 5(2), 158–167.
<https://doi.org/10.5532/jpd.wahy21.9017>.
- Wulandari, A., Fuadiah, N. F., & Utomo, B. (2026). Kemampuan Numerasi Pada Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 4 Kikim Selatan. *Jurnal Papeda*, 8(1), 149–157. <https://ejournal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikandasar/article/view/3919>
- Wulandari, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 3(3), 274-285.
<https://doi.org/10.18860/dsjpips.v3i3.13158>.
- Yogi, F., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Inspirasi Pendidikan*, 2(3).
<https://doi.org/doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>