

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP MOTIVASI DAN PEMAHAMAN KONSEP BELAJAR IPS SISWA

Aqilah Rosyidah

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

aqilahrosyidah02@gmail.com

ABSTRACT

Make A Match is a learning model that encourages students to be active in learning. The make a match learning model was chosen because it offers interactive activities where students can learn from each other to match concepts, strengthen social relationships, and improve cooperation skills so that learning is more interesting. This research aims to determine the influence of the make a match learning model on students' learning motivation in social studies subjects at MTs Negeri Gresik and to determine the influence of the make a match learning model on students' understanding of learning concepts in social studies subjects at MTs Negeri Gresik. This research uses quantitative research methods by implementing a non-equivalent control group quasi-experimental design in the form of pretest posttest to test the differences between the control class and the experimental class. Data collection in this research used questionnaires and tests. Data analysis in this study used prerequisite analysis tests, namely the normality test, homogeneity test, then hypothesis testing using the Independent Sample T-test. The research results show that the make a match learning model influences students' motivation and understanding of concepts, this is proven by the Independent Samples T-Test that Motivation gets a Sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$. Understanding the concept obtained a Sig (2-tailed) value of $0.002 < 0.05$.

Keywords: Make A Match Learning Model; Motivation; Concept Understanding

ABSTRAK

Make A Match merupakan salah satu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran make a match dipilih karena menawarkan aktivitas yang interaktif dimana siswa dapat belajar satu sama lain dalam mencocokkan konsep-konsep, memperkuat hubungan sosial, dan meningkatkan keterampilan kerja sama sehingga pembelajaran lebih menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran make a match terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri Gresik dan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran make a match terhadap pemahaman konsep belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri Gresik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menerapkan desain quasi eksperimen non-equivalent control group yang berbentuk pretest posttest untuk menguji perbedaan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner dan tes. Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas, uji homogenitas, selanjutnya uji hipotesis memakai uji Independent Sample T-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran make a match berpengaruh terhadap motivasi dan pemahaman konsep siswa, hal ini dibuktikan dengan Uji Independent Samples T-Test

bahwa Motivasi memperoleh nilai Sig (2-tailed) $0.000 < 0.05$. Pemahaman konsep memperoleh nilai Sig (2-tailed) $0.002 < 0.05$.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Make A Match*; Motivasi; Pemahaman Konsep

PENDAHULUAN

Motivasi belajar mempunyai fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Keberadaan dorongan motivasi mampu menumbuhkan keaktifan belajar siswa. Motivasi ialah kondisi psikologis yang memacu seseorang untuk bergerak dan bertindak. Motivasi sebagai pendorong yang menjamin terjadinya kelancaran proses pembelajaran dan memberikan arahan, sehingga tujuan yang diinginkan bisa tercapai (N. D. Handayani et al., 2020). Motivasi dapat meningkatkan keterlibatan dan ketekunan aktivitas belajar. Dengan demikian, motivasi memiliki dampak pada ketuntasan belajar peserta didik.

Selain motivasi, pemahaman konsep juga penting dalam mengembangkan tingkat kemampuan kognitif siswa. Pentingnya pemahaman siswa terhadap suatu konsep dikarenakan pemahaman konsep tersebut memiliki potensi untuk diterapkan dalam menyelesaikan suatu masalah yang berhubungan dengan konsep (Lola Mida Andikasari, Tanzimah, 2022). Pemahaman konsep adalah ketrampilan untuk menggali suatu arti dari pelajaran yang dikaji, dipandang sampai sejauh mana siswa dapat menangkap pelajaran yang disajikan oleh guru (Susanto, 2013). Pemahaman konsep memiliki dampak terhadap prestasi akademik siswa. Prestasi akademik yang tinggi pada siswa tidak selalu mencerminkan pemahaman konsep belajar yang kuat terhadap materi pelajaran. Namun apabila siswa memahami konsep yang diajarkan bahkan penguasaan konsep yang kuat maka prestasi belajar yang baik akan mengikutinya. Oleh sebab itu, adanya peningkatan pemahaman konsep ini perlu untuk memperbaiki prestasi belajar (Bulan & Nawir, 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan saat proses pembelajaran di MTs Negeri Gresik, disimpulkan bahwa tingkat motivasi siswa kelas VIII pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial masih rendah, dilihat dari aktivitas pembelajaran banyak yang mengeluh karena materi bacaan yang sangat padat, sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran karena kurang menarik yang akhirnya pemahaman konsep belajar mereka menjadi kurang dan mempengaruhi hasil belajar yang didapat siswa tidak memuaskan. Kemudian, dibuktikan hasil ulangan harian siswa mata pelajaran IPS, dari 36 siswa sebanyak 19 atau 52,777% tidak mencapai nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Sementara itu, siswa yang telah memenuhi nilai KKM hanya 17 atau 47,223%. Hal ini menunjukkan siswa belum benar-benar mengerti materi yang diajarkan.

Di samping rendahnya motivasi belajar siswa di mata pelajaran IPS, kurangnya keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran juga tergantung oleh banyak aspek, di antaranya termasuk proses pendekatan yang cenderung berpusat pada seorang guru. Dilihat dari cara mengajar guru yang kurang bervariasi, di mana guru hanya mengandalkan buku LKS dan metode ceramah. Hal ini dapat menyebabkan siswa malas dan kurang termotivasi. Setelah mengamati situasi kelas tersebut, maka diperlukan adanya usaha sebagai langkah menentukan model belajar yang tepat. Agar dapat mencapai target belajar yang diinginkan salah satu opsi pilihan model pembelajaran yang dapat digunakan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*.

Model Pembelajaran *make a match* adalah model yang dirancang pada tahun 1944 oleh Lorna Curran (Rusman, 2018). Dalam kerangka pembelajaran, siswa secara aktif terlibat

dalam permainan mencocokkan kartu agar siswa dapat menangkap sebuah gagasan dan materi yang disampaikan. Di mana bentuk aktivitas belajar dilakukan dengan menyertakan siswa-siswa yang kemudian berkolaborasi antar siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Langkah permainannya hanya memanfaatkan kartu berisi pertanyaan dan jawaban yang kemudian diberikan kepada seluruh siswa dan kartu digabungkan menjadi satu kesatuan. (Syaodih and Wulansari, 2019)

Tujuan utama dari model ini ialah untuk mengembangkan keterampilan dalam hal ketelitian, ketekunan dan kemampuan dalam berpikir cepat sehingga mempunyai pemahaman yang mendalam terhadap materi dan mampu berinteraksi sosial dengan teman-temannya (Nuraini and Mediatati, 2017). Make a match ini memiliki berbagai keunggulan. Salah satu keunggulannya adalah siswa berpartisipasi dalam permainan kartu untuk mencari pasangan dengan menghubungkan dua kartu sambil mendalami suatu konsep atau materi ajar dengan aktivitas pembelajaran yang memberikan kegembiraan. Oleh karenanya, siswa mudah menguasai materi pelajaran (Suprijono, 2014). Pembelajaran IPS sangat memerlukan pengembangan berbagai keterampilan untuk memahami materi dengan mendalam (Ahmad and Amin, 2022). Hal ini dapat mendukung siswa dalam memperoleh pemahaman materi dengan lebih baik dan merasa senang dalam belajar.

Beberapa peneliti telah melaksanakan riset terkait model pembelajaran make a match. Suartini, Rati, Suranata dalam penelitiannya menyatakan bahwa model make a match berpengaruh signifikan pada motivasi belajar, ditinjau dari adanya perbedaan rata-rata hasil belajar lebih unggul kelas eksperimen daripada kelas kontrol (Suartini et al., 2021). Penelitian Handayani, menunjukkan bahwa model ini memberikan peningkatan pada motivasi dan ketuntasan belajar (N. N. L. Handayani, 2019).

Penelitian-penelitian yang telah dipaparkan di atas, memberikan kesimpulan bahwa model pembelajaran make a match dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep belajar siswa. Meskipun telah ada penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran make a match dalam pendidikan, belum banyak penelitian yang secara khusus fokus pada pengaruh terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Selain itu lokasi yang digunakan dalam penelitian ini belum banyak diteliti penelitian sebelumnya. Penelitian ini terfokus pada siswa yang kurang semangat dan kesulitan dalam memahami pembelajaran. Serta siswa di madrasah memiliki latar belakang yang berbeda dengan siswa di sekolah umum. Dengan demikian penelitian ini dapat memberikan kontribusi baru pada literatur akademik tentang model pembelajaran IPS.

KAJIAN LITERATUR

Model Make A Match

Model Pembelajaran make a match termasuk model pembelajaran yang memiliki karakteristik penting di mana peserta didik diajak untuk mencocokkan kartu pasangan yang berisi jawaban atau pertanyaan (Shoimin, 2017). Menurut Riyanti dan Abdullah model pembelajaran ini merupakan pembelajaran ini memiliki basis kelompok yang mendorong dalam menggali pemahaman siswa tentang konsep pembelajaran dalam kondisi menyenangkan memakai kartu soal dan jawaban yang pelaksanaannya mempunyai batas yang telah ditentukan sebelum pembelajaran (Riyanti & Abdullah, 2018).

Menurut Huda tujuan dari make a match adalah sebagai pendalaman suatu materi, menggali sebuah informasi dan mengintegrasikan unsur edutainment (Huda, 2014). Model pembelajaran ini dirancang untuk menjadikan adanya pengembangan keterampilan siswa

dalam belajar bertanggung jawab terhadap masing-masing individu sekaligus memupukkan kepercayaan diri dan memperkuat kerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok.

Berdasarkan definisi yang telah dipaparkan di atas disimpulkan bahwa model *make a match* adalah suatu jenis permainan kartu yang lebih menekankan aspek pembelajaran sosial dan kerja sama yang dengan dukungan kartu.

Adapun menurut Septiyandri, prosedur dari model pembelajaran *Make A Match* (kartu pasangan), yaitu : Fase pertama: Pada awal pembelajaran, guru mengkomunikasikan tujuan dan memberikan motivasi agar semangat dalam belajar terus ada pada siswa. Fase kedua: Guru menjelaskan materi kepada siswa sesuai dengan silabus dan menginstruksikan siswa untuk memahami materi. Fase ketiga: Guru membagi dan membacakan setiap anggota kelompok dan siswa diminta berkumpul sesuai kelompok masing-masing. Fase keempat: Guru memberikan kartu pertanyaan dan juga jawaban, setelah diberi arahan, siswa mulai memasang kartu dan Batasan waktu diberikan. Fase kelima: Menunjuk satu kelompok untuk melakukan presentasi dan pasangan berikutnya hingga semuanya selesai. Fase keenam: Siswa bersama-sama dengan guru merumuskan kesimpulan dari hasil pembelajaran, dan penghargaan diberikan oleh guru kepada kelompok yang telah berhasil memasang kartu dengan tepat sebanyak mungkin (Septiyandari, Rina Eka, Rakhmawati, 2019).

Model pembelajaran ini mempunyai kelebihan maupun kekurangan bagi siswa seperti yang diidentifikasi oleh Ahsan, di antara kelebihan model *make a match*, di antaranya: 1) Mendorong partisipasi siswa dalam aspek pemikiran serta aspek fisik 2) Unsur permainan hadir dalam model pembelajaran, sehingga dapat menimbulkan kesenangan 3) Mengoptimalkan pemahaman siswa pada mata pelajaran yang diajarkan serta menambah motivasi belajar 3) Berhasil sebagai sarana atau alat untuk menajamkan keterampilan siswa dalam berani berbicara dan menyampaikan presentasi 4) Berhasil dalam membimbing siswa yang disiplin menunjukkan penghargaan terhadap waktu pembelajaran.

Adapun kekurangan dari model ini sebagai berikut: 1) Apabila persiapan strategi kurang tepat, akan memerlukan banyak waktu 2) Apabila guru tidak memberikan arahan kepada siswa, akan menjadikan siswa fokusnya tidak terpusat pada pasangan yang sedang melakukan presentasi 3) Guru perlu bersikap hati-hati dan bijaksana dalam memberikan sanksi pada siswa jika belum berhasil mencocokkan kartu saat waktu yang ditentukan sudah habis 4) Jika menggunakan model ini secara berlanjut akan timbul rasa bosan pada siswa 5) Jika tidak dilaksanakan dengan baik akan ada suasana kelas yang ramai pasar dan tidak bisa terkontrol (Ahsan, 2020).

Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep memiliki gabungan arti berbeda yakni kata pemahaman dan konsep. Paham berdasarkan definisi Kamus besar Bahasa Indonesia, merujuk pada pengertian "tahu benar" atau "mengerti benar". Sedangkan konsep mengacu pada suatu ide atau rancangan. Seorang dianggap memahami sesuatu ketika dia memiliki pemahaman yang tepat dan mampu menjelaskannya (Kamus Besar Bahasa Indonesia, n.d.).

Pemahaman konsep merupakan kebutuhan yang sangat diperlukan dalam aktivitas belajar. Menurut Setiawan dan Basyari mengungkapkan pemahaman adalah bagian dari ranah kognitif dan menduduki tingkat yang lebih tinggi dari ingatan. Pemahaman mengharuskan siswa mempunyai kemampuan yang lebih besar dari mengingat informasi (Setiawan & Basyari, 2017).

Menurut taksonomi bloom, pemahaman adalah kapasitas seseorang dalam memahami dan menyadari suatu hal jika telah mengingatnya. Bloom mengungkapkan pemahaman

dalam domain kognitif tidak hanya sebatas ingatan fakta, melainkan lebih fokus pada kapasitas untuk memberi penjelasan, tafsiran, menerangkan, atau kapasitas pemahaman makna atau arti dari konsep (Sagala, 2009). Penggunaan taksonomi bloom sebagai pedoman dalam menyusun proses pembelajaran dan pengajaran sehingga dapat mencapai pemahaman siswa yang lebih dalam dan keterampilan tinggi. Sedangkan konsep merujuk pada kumpulan ide-ide cemerlang yang mampu mengaitkan berbagai bidang ilmu yang relevan, dengan harapannya siswa dapat secara bertahap mengembangkan pemahaman tentang konsep-konsep yang terkandung dalam IPS secara bertahap selama proses pembelajaran.

Kemampuan pemahaman konsep diperlukan dalam menyelesaikan permasalahan terkait konsep yang dimilikinya. Proses membangun pemahaman siswa menjadi lebih lancar saat mereka dapat mengusulkan ide-ide mereka kepada teman sekelas maupun guru. Secara sederhana, pemahaman dapat diperoleh dengan lebih mudah melalui interaksi dalam lingkungan sosialnya (Yamin & Ansari, 2009). Berdasarkan beberapa pandangan yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa pemahaman konsep adalah sejauh mana kemampuan siswa agar mampu mengetahui, menguasai, menjelaskan, memahami materi, serta konsep dan fakta dengan kosa kata berdasarkan pengetahuan yang dimiliki tanpa mengubahnya.

Pemahaman seorang siswa pada saat melakukan aktivitas pembelajaran dapat diukur dengan adanya indikator pemahaman konsep. Menurut Anderson dan Krathwohl dalam bukunya yang berjudul “kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran dan assesmen”. Indikator-indikator dari pemahaman: Menafsirkan, Memberikan contoh, mengklasifikasikan, menyimpulkan, merangkum, membandingkan, menjelaskan (Anderson & Krathwohl, 2015).

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan menerapkan desain *quasi eksperimen non-equivalent control group* yang dilakukan di MTs Negeri Gresik yang terletak di Jalan Raya Metatu No. 31 Banter, Kec. Benjeng, Kab. Gresik, Jawa Timur. Populasi yang menjadi target penelitian ialah kelas VIII MTs Negeri Gresik. Terdapat 10 kelas yang terdiri dari kelas A hingga J. Jumlah siswa kelas VIII secara keseluruhan mencapai 348 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan Teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data meliputi teknik kuesioner dan tes.

Teknik analisis data adalah pendekatan yang dipakai oleh peneliti untuk mengolah sebuah data jika sudah dikumpulkan dari lapangan. Peneliti memakai analisa deskriptif, digunakan untuk memberikan gambaran umum tanpa membuat rangkuman terkait data-data yang didapat saat proses penelitian. Statistik deskriptif adalah teknik analisis yang dipakai untuk memberi suatu gambaran atau kejelasan suatu fenomena tanpa melakukan perubahan terhadap fenomena tersebut (Baroroh, 2008). Setelah data dikumpulkan, langkah berikutnya melibatkan analisis data dengan menggunakan perhitungan statistik serta membandingkan tingkat motivasi dan pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran IPS pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Proses analisis data dalam penelitian ini mencakup uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

HASIL

Data hasil penelitian disajikan sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Ouput SPSS Uji Normalitas Motivasi Belajar

Kelas	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.123	36	.188	.957	36	.171
Posttest Eksperimen	.111	36	.200	.947	36	.084
Pretest Kontrol	.100	36	.200	.972	36	.494
Posttest Kontrol	.142	36	.200	.957	36	.171

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 1 *Tests of Normality* di atas, hasil uji normalitas dari Kolmogorov-Smirnov menyajikan hasil sebagai berikut : (1) hasil pretest kelas eksperimen memiliki nilai Sig 0.188; (2) hasil posttest kelas eksperimen memiliki nilai Sig 0.200; (3) hasil pretest kelas kontrol memiliki nilai Sig 0.200; (4) hasil posttest kelas kontrol memiliki nilai Sig 0.200. Berdasarkan nilai Sig dari kedua kelas, baik pretest maupun posttest tersebut memiliki nilai lebih besar dari 0.05. Maka dapat disimpulkan bahwa data yang tersebar normal.

Tabel 2. Hasil Ouput SPSS Uji Normalitas Pemahaman Konsep

Kelas	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.127	36	.154	.949	36	.099
Posttest Eksperimen	.136	36	.092	.948	36	.090
Pretest Kontrol	.129	36	.136	.959	36	.198
Posttest Kontrol	.143	36	.060	.953	36	.130

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel *Tests of Normality* diatas, hasil uji normalitas dari Kolmogorov-Smirnov menyajikan hasil sebagai berikut : (1) hasil pretest kelas eksperimen memiliki nilai Sig 0.154; (2) hasil posttest kelas eksperimen memiliki nilai Sig 0.092; (3) hasil pretest kelas kontrol memiliki nilai Sig 0.136; (4) hasil posttest kelas kontrol memiliki nilai Sig 0.060. berdasarkan nilai Sig dari kedua kelas, baik pretest maupun posttest tersebut memiliki nilai lebih besar dari 0.05. Maka dapat disimpulkan bahwa data yang tersebar normal.

Tabel 3. Hasil Ouput SPSS Uji Homogenitas Motivasi Belajar

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	Based on Mean	1.803	1	70	.184
	Based on Median	1.495	1	70	.228
	Based on Median and with adjusted df	1.495	1	69.932	.226

Based on trimmed mean	1.808	1	70	.183
-----------------------	-------	---	----	------

Berdasarkan tabel homogenitas motivasi di atas, hasil uji berdasarkan mean menunjukkan nilai Sig sebesar $0.184 > 0.05$.

Tabel 4. Hasil Ouput SPSS Uji Homogenitas Pemahaman Konsep

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pemahaman Belajar Siswa	Based on Mean	.012	1	70	.912
	Based on Median	.015	1	70	.903
	Based on Median and with adjusted df	.015	1	69.884	.903
	Based on trimmed mean	.012	1	70	.914

Berdasarkan tabel homogenitas pemahaman di atas, hasil uji berdasarkan mean menunjukkan nilai Sig sebesar $0.912 > 0.05$.

Tabel 5. Hasil Ouput SPSS Uji t-test Motivasi Belajar

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
									.1.97062	6.52938

Berdasarkan Tabel di peroleh nilai sig. $0.000 < 0.05$. Nilai ini menunjukkan bahwa Hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Tabel 6. Hasil Output SPSS Uji t-test Pemahaman Konsep

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
Pemahaman Belajar Siswa	Equal variances assumed	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
									3.59573	15.3864

Berdasarkan Tabel diperoleh nilai sig. $0.002 < 0.05$, maka H_0 di tolak dan H_0 di terima. Oleh sebab itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) di terima.

PEMBAHASAN

Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil pengolahan data yang sudah dilakukan, analisis yang didapatkan dari proses pembelajaran menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *make a mach* terhadap motivasi belajar pada kelas eksperimen. Hal ini

dibuktikan dengan meningkatnya motivasi belajar di kelas yang menggunakan model pembelajaran *make a match* dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah bervariasi).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Rachman dan Setiyawati, menunjukkan pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi belajar siswa. Dengan hasil uji hipotesis sig. (2-tailed) yakni $0.00 < 0.05$. Maka H_0 ditolak. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap motivasi belajar siswa (Fauziyah Rachman & Setiyawati, 2023). Penelitian lain yang menunjukkan tidak adanya perbedaan yaitu penelitian qaddafi, dkk, menunjukkan nilai sig. (2-tailed) yaitu sebesar $0,898 > 0,05$, sehingga hal ini juga membuktikan tidak adanya perbedaan yang berarti dari dua rata-rata yang dibandingkan (Qaddafi, 2017).

Penggunaan model pembelajaran *make a match* ini tidak selalu berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, karena faktor-faktor yang beragam yang dapat mempengaruhi motivasi belajar para siswa. Meskipun model ini dapat memfasilitasi interaksi sosial serta kolaborasi antar siswa, akan tetapi motivasi belajar juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti minat siswa terhadap materi pelajaran, kualitas pengajaran, lingkungan belajar, dan faktor-faktor lainnya (Darsono, 2000). Namun, dalam penelitian ini model pembelajaran *make a match* dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dengan demikian siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan menunjukkan dedikasi yang besar dalam memahami suatu materi (Topandra & Hamimah, 2020). Hal ini dibuktikan dalam penelitian ini dengan Uji Independent Samples T-Test bahwa pengaruh model *make a match* terhadap motivasi memperoleh nilai Sig (2-tailed) $0.000 < 0.05$.

Berdasarkan hasil tersebut, sejalan dengan teori motivasi Abraham Maslow yang menyatakan bahwa guru dapat menggunakan permainan sebagai alat memotivasi siswa dalam pembelajaran (Dwi et al., 2022). Dalam hal ini model pembelajaran *make a match* dapat memfasilitasi interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa. Melalui kerja tim dan berbagi pengalaman, siswa dapat merasa lebih terhubung dengan teman sekelas mereka, yang pada gilirannya dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Dengan membangun kerja sama tim dalam proses belajar, siswa-siswa akan dapat saling berbagi pengalaman, pengetahuan dan strategi belajar yang efektif. Dengan ini tidak hanya akan meningkatkan motivasi belajar masing-masing siswa, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung di mana kolaborasi antar siswa menjadi kunci keberhasilan bersama (Sultan & Mulyati, 2024).

Saat model pembelajaran *make a match* diterapkan, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk mempunyai pemahaman mendalam tentang isi materi pembelajaran. Namun, di kelas kontrol yang memakai pembelajaran konvensional, siswa cenderung tidak tertarik dan tidak termotivasi dalam proses belajar. Siswa juga terlihat tidak aktif karena kurang inisiatif untuk bertanya kepada guru tentang saat proses belajar. Pembelajaran konvensional ini cenderung lebih dipimpin guru yang menjadikan pengetahuan yang dimiliki siswa sering kali terbatas dengan apa yang diajarkan oleh guru (Emda, 2018). Adanya perbedaan dalam rata-rata motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol disebabkan oleh variasi dalam perlakuan yang diberikan.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan di sekolah dipengaruhi oleh faktor motivasi belajar siswa (Harahap et al., 2021). Agar terjadi peningkatan dalam motivasi belajar salah satunya dengan penggunaan model pembelajaran *make a match*.

Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap pemahaman

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan, analisis yang diperoleh dari proses pembelajaran menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *make a match* terhadap pemahaman konsep belajar siswa pada kelas eksperimen. Penelitian ini selaras dengan Arianty dkk, yang menunjukkan model pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPA di kelas V SDN Kondangjaya I dapat disimpulkan dari perbandingan hasil rata-rata posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan (Arianty et al., 2020). Penelitian lain menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap pembelajaran PAI, ditunjukkan dengan adanya perbedaan antara peningkatan kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol (Maria & Khairunnisa Amani, 2023).

Sedangkan pada penelitian ini, model *make a match* berpengaruh terhadap pemahaman konsep, ditunjukkan dengan hasil rata-rata posttest pemahaman kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *make a match* ini secara efektif membantu siswa untuk paham akan konsep yang diajarkan daripada model pembelajaran konvensional yang diterapkan dalam kelas kontrol.

Berdasarkan hasil tersebut sejalan dengan piaget dalam teori konstruktivisme. Teori ini menekankan pada pembelajaran yang terjadi melalui proses aktif siswa dalam pembelajaran di mana siswa secara aktif diberi kesempatan memakai strateginya sendiri dalam pembelajaran. Teori ini menekankan pada pembelajaran yang terjadi berasal dari proses aktif siswa dalam pembelajaran di mana secara aktif diberi kesempatan memakai strateginya sendiri dalam pembelajaran (Masgumelar & Mustafa, 2021). Jika dihubungkan pada teori tersebut penelitian ini menyatakan bahwa pengaruh signifikan model pembelajaran *make a match* dapat diketahui dari adanya kontribusi terhadap pemahaman siswa, bagaimana mereka membangun pengetahuan mereka.

Pembelajaran menggunakan model *make a match* mengakibatkan pemahaman yang lebih mendalam di kelas eksperimen karena siswa akan lebih cepat memahami materi dengan keterlibatan langsung dalam kegiatan belajar. Melalui model ini, siswa diajarkan untuk berkolaborasi dengan sesama siswa dan untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka kepada teman sekelas mengenai materi yang telah dibahas (Masgumelar & Mustafa, 2021). Hal ini memungkinkan siswa untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, dan pemahaman dari interaksi dengan teman sekelas dan guru. Sedangkan pada kelas kontrol, hasil rata-rata tes pemahaman konsep siswa setelah pembelajaran belum mencapai tingkat yang optimal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya semangat siswa mengikuti proses belajar.

Dalam penelitian dengan model pembelajaran *make a match*, peneliti menemukan bahwa interaksi sosial antar siswa, pembagian peran, serta kemampuan siswa untuk saling membantu dan mendukung satu sama lain berpengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Temuan lain dalam penelitian ini selama proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *make a match*, kecenderungan guru untuk menjelaskan materi hanya dengan ceramah dapat dikurangi. Sebagai akibatnya, siswa memiliki kemampuan dalam mengembangkan pengetahuannya sendiri, sementara peran guru lebih difokuskan sebagai fasilitator daripada sebagai pemimpin kelas yang hanya mengajar.

Model pembelajaran *make a match* dalam penelitian ini berhasil membangun pemahaman siswa. Dilihat pada dua kali pertemuan di mana siswa antusias untuk memahami

materi pembelajaran. Antusiasme ini menggambarkan bahwa siswa ini bukan hanya menerima informasinya pasif, melainkan mereka terlibat langsung untuk mencari dan memahami konsep-konsep yang telah dipelajari. Dengan berpartisipasi aktif, siswa ini berinteraksi dengan belajar satu sama lain dari pengalaman dan pemahaman masing-masing.

Model pembelajaran *make a match* ini dilakukan dengan beberapa fase. Fase Pertama yakni guru memaparkan tujuan pembelajaran dan memberi motivasi kepada para siswa. Kemudian, materi diajarkan sesuai dengan silabus, dan siswa diharapkan dapat memahami materi. Fase ketiga, pembagian kelompok dan membacakan anggota kelompok. Fase ke empat, guru memberi kartu pertanyaan dan jawaban, dan siswa diberikan batas waktu untuk pengerjaan pemasangan kartu. Fase kelima, satu kelompok dipilih untuk melakukan presentasi, dan berlanjut ke semua kelompok hingga selesai. Pada fase keenam, kesimpulan dari hasil pembelajaran disimpulkan oleh guru serta siswa, dan guru memberi penghargaan pada kelompok yang berhasil menyelesaikan pemasangan kartu paling banyak dengan benar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *make a match* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil uji normalitas nilai posttest yang diperoleh dari kelas kontrol $0.200 > 0.05$ dan kelas eksperimen $0.200 > 0.05$, sedangkan pada uji homogenitas data yang diperoleh nilai Sig $0.184 > 0.05$. yang artinya data memiliki kesamaan. Pada Independent Samples T-Test memperoleh nilai Sig (2-tailed) $0.000 < 0.05$. Hasil ini menyatakan bahwa (H_01) ditolak dan (H_{a1}) diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *make match* terhadap motivasi belajar siswa di MTs Negeri Gresik.
2. Model pembelajaran *make a match* berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep belajar siswa. Berdasarkan hasil uji normalitas nilai posttest yang diperoleh dari kelas kontrol $0.060 > 0.05$ dan kelas eksperimen $0.092 > 0.05$, sedangkan pada uji homogenitas data yang diperoleh nilai Sig $0.912 > 0.05$. yang artinya data memiliki kesamaan. Pada Independent Samples T-Test memperoleh nilai Sig (2-tailed) $0.002 < 0.05$. Hasil ini menyatakan bahwa (H_02) ditolak dan (H_{a2}) diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *make match* terhadap pemahaman konsep belajar siswa di MTs Negeri Gresik.

REFERENSI

- Ahmad, A. F., & Amin, S. (2022). Pengaruh pembelajaran tatap muka terbatas dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengatahuan Sosial*, 1(2), 109–125.
- Ahsan, N. S. (2020). Penggunaan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa arab pada siswa madrasah ibtidaiyah. *Prodising Semnasbama IV UM* Jilid 1, 1, 130–141.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2015). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran Pengajaran, dan Asesmen*. Pustaka Belajar.
- Arianty, M., Suparman, T., Ds, Y. N., Buana, U., & Karawang, P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Pemahaman Konsep IPA Kelas V Sekolah Dasar. *IJPSE: Indonesian Journal of Primary School Education*, 1(1), 159–167.
- Baroroh, A. (2008). *Trik-trik analisis statistik dengan SPSS 15*. Gramedia.

- Bulan, S., & Nawir, M. (2022). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Proses Peserta Didik Sekolah Dasar. 8(4), 2629–2641.
- Darsono. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang Press.
- Dwi, Khusnul, & Danik. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi dalam Belajar. *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172.
- Fauziyah Rachman, E., & Setiyawati, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Sistem Tata Surya di Sekolah Dasar. 4, 489–496.
- Hamalik, O. (2005). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan System*. PT Bumi Aksara.
- Handayani, N. D., Bagus, I., Mantra, N., & Denpasar, U. M. (2020). Integrating collaborative learning in cyclic learning sessions to promote students ' reading comprehension and critical thinking Integrating Collaborative Learning in Cyclic Learning Sessions to Promote Students ' Reading Comprehension and Critical Thinki. *International Research Journal of Management, IT & Social Sciences*, 6(September 2019), 303–308. <https://doi.org/https://doi.org/10.21744/irjmis.v6n5.777>
- Handayani, N. N. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make a Match terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Lampuhyang Lembaga Penjamin Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, 10(1).
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198–203.
- Huda, M. (2014). *Model- Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.).
- Lola Mida Andikasari, Tanzimah, I. S. (2022). Analisis Pemahaman Konsep Ips pada Siswa Kelas Iv di Sd Negeri 01 Tanjung Tebat. 6(2), 111–121.
- Maria, A., & Khairunnisa Amani, A. R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Masagi*, 02(1), 9.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57.
- Nuraini, E., & Mediatati, N. (2017). Penerapan Model Make A Match Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa. 1(2), 119–126.
- Qaddafi, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Make a. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 10(1), 67–74.
- Riyanti, N. N., & Abdullah, M. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JPGSD*, 6(4), 440–450.
- Rusman. (2018). *Model-model Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Sagala, D. H. S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk membantu memecahkan problematika belajar dan mengajar*. Ikatan penerbit indonesia.
- Sanjaya, D. W. (2010). *Kurikulum dan pembelajaran*. Prenada media group.
- Sardiman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Septiyandari, Rina Eka, Rakhmawati, N. (2019). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif tipe make a match pada hasil belajar matematika siswa di kelas VII SMPN1 Ngronggot tahun pelajaran 2018/2019. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(No 1).

- Setiawan, A., & Basyari, I. W. (2017). Desain Bahan Ajar yang Berorientasi pada Model Pembelajaran Student Team Achievement Division untuk Capaian Pembelajaran pada Ranah Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Plered Kabupaten Cirebon. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(1), 17.
- Shoimin, A. (2017). 68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013. Ar-Ruzz Media.
- Suartini, K. P., Rati, N. W., & Suranata, K. (2021). Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Audio Visual Berpengaruh terhadap Motivasi Belajar IPA. 2, 120–133.
- Sultan, U., & Mulyati, M. (2024). *Analisis Nilai-Nilai Pendidikan dalam Al-Quran Surah*. 7(April), 3577–3585.
- Suprijono, A. (2014). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Prenadamea Group.
- Syaodih, E., & Wulansari, R. (2019). Meningkatkan Pemahaman Konsep Peta Menggunakan Metode Pembelajaran Bervariasi. 17(2), 84–89.
- Topandra, M., & Hamimah. (2020). Model Kooperatif Tipe Make A Match dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1256–1268.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. PT Bumi Aksara.
- Yamin, D. H. M., & Ansari, D. B. I. (2009). *Taktik mengembangkan kemampuan individual siswa*. Gaung persada press.