

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL MAKE A MATCH TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR**

Ike Krisnawati

Universitas Adzkia

Krisnawatiike0309@gmail.com

Hafiz Hidayat

Universitas Adzkia

hafizhidayat@adzkia.ac.id

Siti Aisyah

Universitas Adzkia

siti_aisyah@adzkia.ac.id

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini berawal dari rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga membuat siswa pasif, jenuh, serta banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran Make A Match terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (quasi experiment) dengan desain pretest-posttest control group design. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model Make A Match dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan model Make A Match terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Siswa pada kelas eksperimen memiliki motivasi belajar lebih tinggi dan hasil belajar IPS yang lebih baik dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol. Dengan demikian, model Make a Match dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 31 Pasar Ambacang Kota Padang.

Kata Kunci: Make A Match, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, IPS

Abstract

The problem in this study originated from the low motivation and learning outcomes of students in Social Studies (IPS). The learning process was still teacher-centered, causing students to be passive, bored, and many of them had not yet achieved the Minimum Mastery Criteria (KKM). This study aimed to determine the effect of using the Make a Match learning model on students' motivation and learning outcomes in Social Studies at elementary school. The research type was a quasi-experimental design using a pretest-posttest control group design. The sample consisted of two classes: the experimental class, which was taught using the Make a Match model, and the control class, which was taught using conventional methods. The instruments used were a motivation questionnaire and a learning achievement test. The results showed a significant effect of using the Make a Match model on both learning motivation and learning outcomes. Students in the experimental class had higher motivation and better learning achievement compared to students in the control class. Therefore, it can be concluded that the Make A Match model positively and significantly improves students' motivation and learning outcomes in Social Studies for fourth grade students of SD Negeri 31 Pasar Ambacang Padang.

Keywords: Make A Match, Learning Motivation, Learning Outcomes, Social Studies



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan maka sangat tidak mungkin manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan cita-cita mereka menuju kemajuan, kesejahteraan, dan kebahagiaan, menurut konsep pandangan hidup mereka. Agar pencapaian tujuan pendidikan berlangsung secara efektif banyak bergantung kepada proses pembelajaran yang dilakukan.¹ Pembelajaran di Indonesia memiliki berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan oleh para guru saat pembelajaran berlangsung di kelas. Guru harus kreatif dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi nyata yang terdapat pada sekolah dan kelas nya tersebut. Model pembelajaran merupakan perencanaan yang diterapkan untuk membuat kurikulum, menyusun perangkat pembelajaran, dan melakukan kegiatan belajar di kelas.² Pada dasarnya, tidak ada model pembelajaran yang paling ideal dan sesuai. Setiap model pembelajaran terdapat kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Salah satunya mata pembelajaran adalah mata Pembelajaran IPS, di Sekolah Dasar IPS merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran IPS maka seorang guru harus bisa kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memahami IPS merupakan suatu disiplin ilmu yang relevan. Pembelajaran IPS bertujuan untuk (1) membekali siswa tentang ilmu sosial yang berguna bagi kehidupan baik yang sekarang maupun pada masa yang akan datang (2) anak akan terbekali dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun solusi pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sosial (3) anak akan terlatih untuk berinteraksi (4) peserta didik akan mampu mengembangkan ilmu yang berkaitan dengan sosial.³

Dalam proses pembelajaran IPS motivasi sangat besar peranannya terhadap hasil belajar siswa. Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan

¹ Ulfia Rahmi and Azrul, *Desain Dan Implementasi Blended Learning: Integrasi Teknologi Dan Pedagogi* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2022).

² Henra Saputra Tanjung and Siti Aminah Nababan, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Se-Kuala Nagan Raya Aceh," *Jurnal Genta Mulia* 9, no. 2 (2018), <https://doi.org/10.61290/gm.v9i2.540>.

³ Safinaz Sahira et al., "Implementasi Pembelajaran IPS Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar," *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (February 2022), <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.173>.

bertahan lama. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Begitupun sebaliknya, motivasi yang kurang dalam belajar tentu akan memperoleh hasil yang kurang baik pula. Oleh karena itu motivasi sangat diperlukan dalam belajar untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Motivasi belajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Adapun faktor motivasi tersebut berasal dari dalam diri dan luar diri siswa. Oleh sebab itu, jika siswa mengalami kegagalan dalam belajar hal ini bukanlah semata-mata kesalahan siswa, tetapi mungkin saja guru kurang berhasil dalam membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.

Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.⁴ Motivasi belajar yaitu dorongan yang berasal dari dalam dan dari luar diri siswa yang mampu memberikan rasa senang dan semangat dalam belajar sehingga siswa mampu mencapai prestasi belajar yang sangat baik.⁵ Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Begitupun sebaliknya, motivasi yang kurang dalam belajar tentu akan memperoleh hasil yang kurang baik pula.⁶ Motivasi sangat diperlukan dalam belajar untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Motivasi belajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, jika siswa mengalami kegagalan dalam belajar hal ini bukanlah semata-mata kesalahan siswa, tetapi mungkin saja guru kurang berhasil dalam membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 31 Pasar Ambacang Padang pada kelas IVA pada tanggal 2 Oktober 2024, terlihat, (1) Sistem pembelajaran yang berlangsung di kelas hanya terfokus kepada guru dari pada siswa, sehingga membuat siswa merasa jenuh dan bosan selama proses pembelajaran. (2) dalam proses pembelajaran belum terlihatnya keterlibatan siswa secara penuh dalam belajar, seperti bertanya dan menjawab pertanyaan yang di ajukan oleh guru, hanya terdapat dua sampai tiga orang siswa yang bisa dikatakan aktif. (3) Siswa cenderung pasif dan hanya diam menunggu temannya untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru (4) Ketika di tanya atau dilakukan tes mereka belum memahami materi yang baru saja disampaikan dan hasil belajar yang didapat pun rendah belum mencapai KKM dengan KKM pelajaran IPS yaitu 75. Itu artinya siswa belum memiliki fokus perhatian yang baik serta rasa keingintahuan yang masih rendah. Ketika siswa pasif dalam proses pembelajaran maka guru pun akan mengalami kesulitan untuk mengetahui sudah sejauh mana siswa memahami materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

⁴ Ratna and Yahya a, "Kecemasan Matematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas XI," *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 3 (2022), <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.1908>.

⁵ Ekasatya Aldila Afriansyah, "Peran RME terhadap Miskonsepsi Siswa MTs pada Materi Bangun Datar Segi Empat," *Jurnal Pendidikan Matematika* 11 (2022).

⁶ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, 1st ed. (Jakarta: Rajawali Pers, 2020).

Pada tanggal 2 Oktober 2024 peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 31 Pasar Ambacang Kota Padang dapat diketahui bahwa dalam PBM guru pernah menggunakan media pembelajaran berupa media pembelajaran gambar. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar, terlihat siswa termotivasi belajar karena siswa tidak bosan dan tertarik untuk belajar IPS dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Ini berarti media pembelajaran sangat berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Sehingga siswa memiliki penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. Namun dalam pelaksanaannya guru mengalami beberapa kendala saat penggunaan media gambar seperti keterbatasan ketersediaan infokus, laptop guru yang belum update. Hal ini membuat guru jarang menggunakan media video. Oleh karena itu masih banyak siswa yang kurang semangat untuk belajar karena tidak adanya variasi atau permainan, dan juga kurangnya ketertarikan siswa dalam belajar hal ini di buktikan.

Kegiatan yang bisa memancing keaktifan siswa dalam belajar yaitu dengan menggunakan model pembelajaran. Dalam kegiatan proses pembelajaran banyak model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk meningkatkan keaktifan hasil belajar dan motivasi siswa. Model pembelajaran dapat digunakan guru untuk memberikan pengalaman belajar.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut perlu upaya pemecahan masalah yang dilakukan, dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga fokus siswa menjadi meningkat dan merangsang siswa untuk aktif berinteraksi dan terlibat dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran aktif yang bisa menjadi solusi untuk mengatasi masalah diatas yaitu dengan cara menggunakan model *Make A Match* pada pembelajaran di SD.⁷ Model pembelajaran *Model Make a Match* merupakan model yang dikembangkan loma Curran.

Model pembelajaran *Make A Match* sendiri adalah model yang mengajarkan siswa untuk dapat aktif dalam mencari atau mencocokkan jawaban dan disiplin terhadap waktu yang telah ditentukan.⁸ *Make A Match* merupakan suatu teknik pengajaran yang memungkinkan melibatkan siswa secara aktif dalam memahami konsep dan informasi dengan cara bermain game. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar berkat teknik ini, yang memadukan komponen yang menyenangkan dan mendidik.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Make a Match* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar”.

⁷ Adesyah Pitriani, “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Dalam Pembelajaran PAI,” *Khidmat* 2, no. 2 (May 2024), <https://doi.org/10.65311/j.khidmat.v2i2.989>.

⁸ Hardiana Latif, “Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Asmaul Husna Melalui Metode Make a Match,” *Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 3 (2024).

METODE PENELITIAN

Jenis pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Eksperimen adalah metode yang mengungkapkan hubungan antara dua variabel atau lebih mencari pengaruh suatu variabel dengan variabel lain.⁹ Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah "*quasi experimental design*" yaitu jenis eksperimen yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi experimental design* sering disebut juga sebagai eksperimen semu. Penelitian ini menggunakan dua kelompok subjek penelitian yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa penggunaan senam otak dalam pembelajaran dan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.¹⁰ Rancangan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *pretest-posttest control group design*.¹¹ Dalam *pretest-posttest control group design* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dibentuk dengan prosedur random sehingga keduanya dapat dianggap setara. Kelompok eksperimen di berikan pembelajaran dengan menggunakan Model *Make a Match* dan kelompok kontrol yaitu di berikan pembelajaran konvensional.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 31 Pasar Ambacang Kota Padang. Sampel adalah bagian dari populasi, segala karakteristik populasi terlihat dalam sampel yang diambil. Bahwa sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik tertentu yang disebut dengan teknik sampling. Pengambilan sampel diambil secara "*random sampling*". Sampel Random Sampling yaitu teknik pengambilan anggota sampel secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian yang dilakukan adalah dengan menggunakan teknik sebagai berikut: 1) Non test yaitu Angket digunakan untuk memperoleh motivasi belajar. Motivasi belajar dimaksud dalam penelitian yang akan dilakukan adalah sejumlah skor dari pertanyaan yang mencerminkan dorongan untuk belajar. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. 2) Test adalah alat prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara atau aturan-aturan yang sudah ditetapkan.¹² Test digunakan dengan memeberikan beberapa soal ulangan bagi peserta didik yang mengalami proses belajar pada pelajaran matematika. Dengan demikaian dapat diketahui hasil belajar yang dicapai

⁹ Sudjana, *Metoda Statistika*, 6th ed. (Bandung: Tarsito, 1996).

¹⁰ Muhamad Galang Isnawan, "Quasi-Experimental Design," *Nashir Al-Kutub Indonesia*, 2022.

¹¹ Irfan Abraham and Yetti Supriyati, "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 3 (2022).

¹² Ina Magdalena et al., "Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04," *Nusantara* 3, no. 2 (2021).

peserta didik tersebut. Untuk menguji kebenaran hipotesis perlu dikumpulkan data yang berbentuk angka-angka atau nilai dengan teknik test berupa soal pilihan ganda dan harus dijawab oleh peserta didik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Analisis Data

Metode analisis data yang peneliti gunakan antara lain:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Bila data berdistribusi normal, maka dapat digunakan uji statistic parametrik. Sedangkan bila data tidak berdistribusi normal, maka digunakan statistic non parametric.¹³ Interpretasi yang digunakan dalam uji normalitas yaitu sig. > 0,05 diartikan data berdistribusi normal. Uji normalitas motivasi belajar kelas sampel dapat dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan *Software SPSS* bertujuan untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menyelidiki variansi kedua sampel sama atau tidak. Bila objek yang diteliti tidak mempunyai varian yang sama, maka uji anova tidak dapat diberlakukan.¹⁴ Jika nilai sig. > 0,05 maka dapat disimpulkan data mempunyai varian yang sama.¹⁵ Uji homogenitas dapat dilakukan dengan menggunakan *One Way ANOVA* dengan bantuan *Software SPSS*.

3. Uji Manova

Uji manova sendiri digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh dari perlakuan lebih dari variabel terikat (*dependent*) dalam sebuah penelitian.¹⁶ Adapun rumus secara manual dalam uji Manova adalah sebagai berikut:

¹³ Fadillah Annisak, Humairo Sakinah Zainuri, and Siti Fadillah, "Peran Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistika Non Parametrik Dalam Penelitian," *Al Ittihadu* 3, no. 1 (2024).

¹⁴ Sevita Sari Dewi et al., "Analisis Penerapan Metode One Way Anova Menggunakan Alat Statistik Spss," *Jurnal Riset Akuntansi Soedirman* 2, no. 2 (2023).

¹⁵ Mutia Rahma Setyani, "Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Hasil Belajar" (Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2019).

¹⁶ Anita Wulandari, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Kognitif Siswa Dengan MANOVA," *PROBABILITAS* 1, no. 1 (2025).

$$Y_{ij} = \mu + r_i + e_{ij}$$

Keterangan:

$J = 1, 2, 3, \dots, n$ dan $I = 1, 2, 3, \dots, g$

Y_{ij} = nilai pengamatan (respons tunggal) dari ulangan ke- j yang memperoleh perlakuan i

μ = nilai rerata atau mean

r_i = pengaruh perlakuan ke I terhadap respons

e_{ij} = pengaruh yang timbul pada ulangan ke- j dan perlakuan ke i

Adapun kriteria pengambilan keputusan pada uji Manova adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig) pada uji Manova lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga kesimpulannya tidak terdapat perbedaan signifikansi antara kelompok – kelompok yang diuji.
- b. Jika nilai signifikansi (Sig) pada uji Manova lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga kesimpulannya terdapat perbedaan signifikansi antara kelompok – kelompok yang diuji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memaparkan tentang pelaksanaan pembelajaran dan kemampuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa dengan proses pembelajaran menggunakan *Make a Match* dengan rincian data sebagai berikut :

1. Motivasi Belajar IPS Siswa

Pengumpulan data mengenai hasil motivasi belajar IPS siswa yang dilakukan di akhir pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberikan kepada siswa. Peserta pengisian angket adalah kelas 5A sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 21 orang dan kelas 5b sebagai kelas kontrol. Angket yang diberikan terdiri dari 30 butir meliputi adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik. Motivasi belajar IPS siswa dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Hasil Belajar Siswa

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi belajar	Eksperimen	28	72.00	6.509	1.230
	kontrol	28	71.96	6.834	1.291

Dari table terlihat bahwa terdapat perbedaan rata rata nilai hasil perhitungan data motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu kelas eksperimen 72,00 sedangkan kelas kontrol mempunyai rata rata 71, 96 jadi rata rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol, kelas eksperimen mempunyai nilai maksimal 81 sedangkan nilai maksimal pada kelas kontrol 81 jadi nilai maksimal dikelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki persamaan. Untuk nilai minmal pada kelas eksperimen juga sama dengan kelas kontrol yaitu 65.

2. Hasil Belajar IPS siswa

Pengelolaan daftar penafsiran merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian. Hal itu akan menemukan apakah hipotesis yang di ajukan diterima atau di tolak. Variabel yang di teliti dalam penelitian ini adalah pembelajaran IPS dengan menggunakan *make a match* yang di simbolkan dengan X sementara motivasi dan hasil belajar di simbolkan dengan Y_1 dan Y_2 . Berdasarkan peneliti yang telah dilakukan di SD Negeri 31 Pasar Ambacang. Kelas VA merupakan kelas eksperimen dan kelas VB kelas kontrol. Dari hasil penelitian tersebut, di peroleh data tes hasil belajar IPS siswa kelas Va yang mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan *make a match* dan data tes hasil belajar IPS siswa kelas Vb yang mengikuti pembelajaran IPS dengan pembelajaran konvensional. Penilaian tes hasil belajar dilakukan dengan menggunakan res akhir uraian 20 butir soal. Tes akhir diikuti oleh 21 orang siswa dari kelas kontrol. Data tersebut diperoleh hasil perhitungan hasil belajar IPS siswa , sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil perhitungan Data postest hasil belajar IPS

Kelas	N	X	S	X_{max}	X_{min}
Eksperimen	21	82	12.2032	100	60
Kontrol	21	67	12.1083	90	50

Dari tabel di atas terlihat bahwa, terdapat perbedaan nilai rata-rata antar kelas eksperimen dan kelas kontrol, rata-rata kelas eksperimen kelas kontrol, yaitu 78,57, sedangkan kelas kontrol mempunyai rata-rata 70,71. Jadi rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi pada kelas kontrol.

Tabel 3. Nilai ketuntasan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	Jumlah siswa	Tuntas (≥ 75)		Tidak Tuntas	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Eksperimen	21	13	61,90	8	38,10
Kontrol	21	8	38,10	17	61,90

Berdasarkan diagram di atas, terlihat bahwa persentase ketuntasan siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada persentase ketuntasan siswa kelas kontrol. Pada kelas eksperimen jumlah siswa yang tuntas ada 13 siswa atau 61,90 % dan yang tidak tuntas ada 8 siswa atau 38,10% dari jumlah keseluruhan siswa kelas eksperimen yaitu 21 siswa. Sedangkan, pada kelas kontrol 8 siswa 38,10% yang tuntas, sedangkan 13 siswa atau 61,90% tidak tuntas dari 21 siswa.

Hasil analisis data penelitian terdiri atas uji prasyarat dan uji hipotesis. Adapun uji prasyarat dilakukan untuk menentukan teknik pengujian hipotesis yang akan diuji. Uji prasyarat penelitian ini meliputi:

1. Uji Prasyarat

Uji prasyarat dilakukan terhadap data posttest motivasi belajar dan hasil belajar IPS siswa, sebagai berikut:

a. Uji Normalitas Angket Motivasi Belajar IPS Siswa

Berikut ini di sajikan tabel hasil perhitungan uji Normalitas motivasi belajar IPS siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Diperoleh hasil seperti tabel di bawah ini :

Tabel 4. Uji Normalitas data angket motivasi belajar siswa kelas sample

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	Eksperimen	.121	28	.200 [*]	.969	28	.550
	Kontrol	.132	28	.200 [*]	.953	28	.242

Berdasarkan tabel 4 mengenai data motivasi belajar IPS siswa, diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh pada keterangan kolom Shapiro-wilk 0,550 pada kelas eksperimen dan 0,242 pada kelas kontrol. Dengan demikian, nilai signifikansi lebih besar ($> 0,05$) dapat disimpulkan bahwa data test kedua kelas sampel yang diperoleh baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas Data Hasil Belajar IPS Siswa

Uji normalitas terhadap hasil belajar IPS siswa meliputi data *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan menggunakan aplikasi SPSS dengan melihat nilai sig pada uji Shapiro-Wilk. Berikut hasil uji normalitas terhadap hasil belajar IPS siswa:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Kontrol	.148	28	.120	.941	28	.120
	Eksperimen	.140	28	.171	.951	28	.211

Berdasarkan tabel 5 di atas diperoleh nilai signifikan $> 0,05$ baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pada kelas eksperimen signifikansi yang diperoleh adalah $0,211 > 0,05$, begitu juga pada kelas kontrol signifikansi = $0,120 > 0,05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kedua sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas Angket Motivasi Belajar IPS Siswa

Berikut disajikan data *posttest* hasil uji homogenitas motivasi belajar IPS siswa di kelas eksperimen dan di kelas kontrol:

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Motivasi Belajar	Based on Mean	.247	1	54	.621
	Based on Median	.199	1	54	.658
	Based on Median and with adjusted df	.199	1	53.930	.658
	Based on trimmed mean	.246	1	54	.622

Berdasarkan tabel diketahui bahwa nilai signifikansi untuk data motivasi belajar IPS siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dikelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar $0,621 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar IPS siswa yang diperoleh memenuhi asumsi homogenitas variansi, yang berarti data dapat digunakan untuk analisis statistik parametrik selanjutnya

d. Uji Homogenitas Hasil Belajar IPS siswa

Berikut disajikan data *posttest* hasil uji homogenitas hasil belajar IPS siswa di kelas eksperimen dan di kelas kontrol:

Tabel 7. Uji Homogenitas Hasil Belajar Kelas Sampel

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.351	1	54	.556
	Based on Median	.280	1	54	.599
	Based on Median and with adjusted df	.280	1	53.855	.599
	Based on trimmed mean	.361	1	54	.551

Berdasarkan tabel 7 uji homogenitas data hasil belajar IPS siswa sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol diperoleh nilai sig. sebesar $0,556 > 0,05$ maka dapat disimpulkan data hasil belajar IPS siswa di kelas eksperimen dan di kelas kontrol memiliki variansi yang homogen.

2. Uji Hipotesis

Setelah diketahui bahwa data hasil belajar berdistribusi normal dan memiliki variansi homogen, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *multivariate test* pada program SPSS 25.0 sebagai berikut:

a. Uji *Multivariate Test*

Tabel 8. Hasil Uji *Multivariate Test*

		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
Intercept	Pillai's Trace	.989	2495.479 ^b	2.000	53.000	<,001	.989
	Wilks' Lambda	.011	2495.479 ^b	2.000	53.000	<,001	.989
	Hotelling's Trace	94.169	2495.479 ^b	2.000	53.000	<,001	.989
	Roy's Largest Root	94.169	2495.479 ^b	2.000	53.000	<,001	.989
model	Pillai's Trace	.154	4.840 ^b	2.000	53.000	.012	.154
	Wilks' Lambda	.846	4.840 ^b	2.000	53.000	.012	.154
	Hotelling's Trace	.183	4.840 ^b	2.000	53.000	.012	.154
	Roy's Largest Root	.183	4.840 ^b	2.000	53.000	.012	.154

Pada tabel 8 *multivariate test* menjelaskan bahwa uji perbandingan diambil dari rata-rata komponen motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan perlakuan (eksperimen dan kontrol) terdapat uji statistik yakni *Pillai's Trace*, *wilks' Lambda*, *Hotelling Trace* *Roy's Larget Root*. Hasil dari perlakuan yang signifikan oleh prosedur *Pillai's Trace*, *wilks' Lambda*, *Hotelling Trace* *Roy's Larget Root*. Didapat nilai signifikannya $0,000 < 0,05$ sesuai kriteria bahwa H_0 (menolak) dan H_1 (menerima) maka variabel bebas yaitu penerapan model pembelajaran *Make A Match*, menunjukkan adanya pengaruh pada variabel terikat (motivasi belajar dan hasil belajar).

b. Uji of *Between Subjects Effects*

Tabel 9. Hasil Uji of *Between Subjects Effects*

Tests of Between-Subjects Effects							
Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	hasil	714.286 ^a	1	714.286	9.682	.003	.152
	motivasi	644.643 ^b	1	644.643	9.046	.004	.143
Intercept	hasil	360001.786	1	360001.786	4879.630	<.001	.989
	motivasi	361607.143	1	361607.143	5074.246	<.001	.989
model	hasil	714.286	1	714.286	9.682	.003	.152
	motivasi	644.643	1	644.643	9.046	.004	.143
Error	hasil	3983.929	54	73.776			
	motivasi	3848.214	54	71.263			
Total	hasil	364700.000	56				
	motivasi	366100.000	56				
Corrected Total	hasil	4698.214	55				
	motivasi	4492.857	55				

Berdasarkan uji *Between-Subjects Effects*, pada variabel hasil belajar diperoleh nilai signifikansi $0.003 < 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *Make a Match*. Sedangkan pada variabel motivasi belajar, diperoleh nilai signifikansi $0.004 < 0.05$, yang juga menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran *Make a Match*

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data mengenai motivasi belajar dan hasil belajar IPS siswa, diperoleh temuan bahwa siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Make and match* menunjukkan pencapaian yang lebih baik secara keseluruhan, baik dari segi motivasi belajar maupun hasil belajarnya. Secara empiris, hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang telah dilaksanakan. Selanjutnya berdasarkan uji hipotesis tersebut, dilakukan pembahasan yang memuat tiga fokus kajian yang diintegrasikan dengan teori-teori yang relevan. Ketiga fokus tersebut

meliputi: pengaruh model make and match terhadap motivasi belajar IPS siswa, pengaruh model make and match terhadap hasil belajar matematika siswa, pengaruh model make and match terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPS siswa.

Analisis Pengaruh model make and match Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa

Berdasarkan hasil deskripsi dan analisis data motivasi belajar IPS siswa, terlihat bahwa motivasi belajar IPS siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada motivasi belajar IPS siswa kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat data hasil penelitian, didapatkan data motivasi belajar siswa kelas VB (kelas kontrol) yang tidak diberi perlakuan berupa model make aa match bahwa sebagian siswa memiliki motivasi sedang ditunjukkan oleh 8 orang siswa dengan persentase 28,57%, dan 20 orang siswa memiliki motivasi tinggi dengan persentase 71,43 % , Sedangkan data hasil posttest motivasi belajar siswa kelas Va (kelas eksperimen) setelah dilakukan model make a match bahwa hampir seluruh siswa mendapatkan motivasi yang tinggi yaitu berjumlah 22 siswa dengan persentase 78,57%. Sedangkan sebagian kecil siswa memiliki motivasi sangat tinggi ada 6 orang dengan persentase 21,43%. dapat dilihat bahwa sudah tidak ada siswa yang memiliki motivasi sedang setelah dilakukan make a match.

Berdasarkan hasil deskripsi dan analisis data motivasi belajar IPS siswa, terlihat bahwa setelah dilakukannya make a match kelas eksperimen lebih tinggi dari pada motivasi belajar siswa yang tidak berikan perlakuan make a match di kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai posttest hasil perhitungan data motivasi belajar IPS siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari rata-rata nilai posttest hasil perhitungan data motivasi belajar IPS siswa kelas kontrol. Rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen adalah adalah 135. Sedangkan rata-rata nilai siswa di kelas kontrol adalah 120. Sejalan dengan itu, dapat juga dilihat dari hasil uji hipotesis berdasarkan hasil uji manova (multivariate test) pada SPSS. Melalui perhitungan uji multivariate test menggunakan perhitungan SPSS diperoleh sig $0,000 < 0,05$, sehingga tolak H_0 dan terima H_1 . Sehingga dapat ditarik. Kesimpulan H_1 diterima dengan arti kata "terdapat pengaruh make a match terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas V SDN 31 Pasar Ambacang Kota Padang".

Pengaruh make a match Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa

Data dalam penelitian ini adalah data yang terkumpul dari nilai posttest yang dibagikan pada kelas Va (eksperimen) dan kelas VB (kontrol) SDN 08 Surau Gadang Kota Padang yang mana telah diberikan perlakuan yang berbeda. untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan senam otak (brain gym) dan kelas kontrol diberi perlakuan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar matematika siswa diperoleh rata-rata nilai tes akhir pada kelas eksperimen 78,57 dan rata-rata nilai tes akhir pada kelas kontrol 70,71. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen dengan pembelajaran

menggunakan senam otak lebih tinggi dari pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Dilihat dari segi ketuntasan belajar matematika siswa secara individu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa ANOVA = 0,453. Dari hasil tersebut terbukti bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar IPS khususnya pada pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 31 Pasar Ambacang.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti ingin memberikan saran: (1) Melihat proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Make A Match* memberi dampak positif terhadap hasil belajar tematik siswa, maka hendaknya model pembelajaran *Make A Match* bisa diterapkan dan dikembangkan lebih baik lagi pada materi pembelajaran yang lain dan diharapkan dapat meningkatkan keaktifan motivasi dan hasil belajar siswa. (2) Dapat dijadikan peneliti untuk acuan lebih lanjut. Penelitian ini hanya terbatas pada motivasi dan hasil belajar IPS saja ditinjau dari aspek kognitif, untuk lebih lanjut diharapkan ada penelitian yang meneliti pada aspek lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, Irfan, and Yetti Supriyati. "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 3 (2022).
- Afriansyah, Ekasatya Aldila. "Peran RME terhadap Miskonsepsi Siswa MTs pada Materi Bangun Datar Segi Empat." *Jurnal Pendidikan Matematika* 11 (2022).
- Annisak, Fadillah, Humairo Sakinah Zainuri, and Siti Fadillah. "Peran Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistika Non Parametrik Dalam Penelitian." *Al Ittihadu* 3, no. 1 (2024).
- Dewi, Sevita Sari, Rizka Ermina, Veilla Anggoro Kasih, Fera Hefiana, Agus Sunarmo, and Rini Widianingsih. "Analisis Penerapan Metode One Way Anova Menggunakan Alat Statistik Spss." *Jurnal Riset Akuntansi Soedirman* 2, no. 2 (2023).
- Isnawan, Muhamad Galang. "Quasi-Experimental Design." *Nashir Al-Kutub Indonesia*, 2022.
- Latif, Hardiana. "Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Asmaul Husna Melalui Metode *Make a Match*." *Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 3 (2024).
- Magdalena, Ina, Miftah Nurul Annisa, Gestiana Ragin, and Adinda Rahma Ishaq. "Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04." *Nusantara* 3, no. 2 (2021).
- Pitriani, Adesyah. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* Dalam Pembelajaran PAI." *Khidmat* 2, no. 2 (May 2024). <https://doi.org/10.65311/j.khidmat.v2i2.989>.

Ike Krisnawati, Hafiz Hidayat, Siti Aisyah: Pengaruh Penggunaan Model *Make a Match* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Rahmi, Ulfia and Azrul. *Desain Dan Implementasi Blended Learning: Integrasi Teknologi Dan Pedagogi*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2022.

Ratna, and Yahya a. “Kecemasan Matematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas XI.” *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 3 (2022). <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.1908>.

Sahira, Safinaz, Rejeki Rejeki, Miftahul Jannah, Rinda Gustari, Yuli Asnita Nasution, Sulis Windari, and Seri Mulia Reski. “Implementasi Pembelajaran IPS Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar.” *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (February 2022). <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.173>.

Sardiman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. 1st ed. Jakarta: Rajawali Pers, 2020.

Setyani, Mutia Rahma. “Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Hasil Belajar.” Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2019.

Sudjana. *Metoda Statistika*. 6th ed. Bandung: Tarsito, 1996.

Tanjung, Henra Saputra, and Siti Aminah Nababan. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sma Se-Kuala Nagan Raya Aceh.” *Jurnal Genta Mulia* 9, no. 2 (2018). <https://doi.org/10.61290/gm.v9i2.540>.

Wulandari, Anita. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Kognitif Siswa Dengan MANOVA.” *PROBABILITAS* 1, no. 1 (2025).