

---

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

**Wanda Citra Dewi<sup>1</sup>**

Universitas Sunan Giri Surabaya, Indonesia

e-mail: [\\*1wandacitradewi27@gmail.com](mailto:*1wandacitradewi27@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* telah digunakan agar memotivasi siswa belajar. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan studi kepustakaan (Library Research). Studi deskriptif ini mengacu pada berbagai karya yang telah diterbitkan, termasuk artikel ilmiah, buku, dan tesis, yang dipilih karena relevansinya dengan pertanyaan penelitian, tingkat ketelitian ilmiah, dan kesesuaian dengan kerangka teoretis. Minat, pemahaman, dan daya ingat siswa semuanya dipengaruhi secara positif oleh implementasi model pembelajaran kooperatif *Make a Match* di kelas. Dengan pendekatan ini, kami berharap dapat memperoleh informasi yang lebih bermanfaat terkait bagaimana menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* untuk menginspirasi lebih banyak siswa untuk belajar. Hasil dari studi pustaka menunjukkan bahwa motivasi siswa untuk belajar dipengaruhi secara positif oleh model pembelajaran kooperatif *Make a Match*.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran Kooperatif, Make A Match, Motivasi Belajar Siswa

### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the application of the cooperative learning model 'Make a Match' that has been used to motivate students to learn. This research uses a qualitative approach method with library research. This descriptive study refers to various works that have been published, including scientific articles, books, and theses, which were selected for their relevance to the research questions, the level of scientific rigor, and their suitability with the theoretical framework. Students' interest, understanding, and memory are all positively influenced by the implementation of the cooperative learning model 'Make a Match' in the classroom. With this approach, we hope to obtain more useful information regarding how to use the 'Make a Match' Cooperative Learning Model to inspire more students to learn. The results of the literature study show that students' motivation to learn is positively influenced by the 'Make a Match' cooperative learning model.*

**Keywords:** Cooperative Learning Model, Make A Match, Student Learning Motivation

### **PENDAHULUAN**

Rendahnya tingkat kompetensi profesional dan kompetensi guru merupakan dua dari sekian banyak penyebab sistem pendidikan Indonesia yang kurang memadai (Mardikaningsih *et al.*, 2022). Kemampuan guru sangat penting didalam kelas serta di luar kelas untuk keberhasilan siswa (Masnawati & Hariani, 2023). Jika guru tidak berkualitas, siswa tidak akan mendapatkan pendidikan yang baik.

Meningkatkan standar pendidik Indonesia merupakan prioritas utama dalam setiap agenda reformasi (Masnawati *et al.*, 2023). El-Yunusi *et al.* (2024) menyatakan bahwa merupakan tanggung jawab pendidik untuk memastikan siswa memahami dan unggul dalam materi pelajaran. Baik faktor intelektual maupun non-intelektual, meskipun kurang signifikan dalam menentukan hasil belajar, berdampak pada kelancaran dan

efektivitas proses pendidikan, terutama dalam kegiatan belajar. Inilah sumber motivasi intrinsik siswa.

Menurut penelitian Hamdu dan Agustina (2011), motivasi intrinsik ialah salah satu faktor yang memengaruhi suatu prestasi siswa. Menurut Febrita dan Ulfa (2019), siswa yang antusias belajar lebih mampu berkonsentrasi pada studi mereka dan menunjukkan dedikasi, ketekunan, dan kerja keras yang tinggi. Salah satu area yang perlu ditingkatkan di kelas adalah penggunaan stimulus motivasi dalam konteks pembelajaran. Penurunan aktivitas belajar karena kurangnya atau ketidakmampuan untuk belajar motivasi dapat menyebabkan kualitas belajar yang buruk. Menurut Mudzakkir *et al.* (2024), motivasi belajar siswa memiliki dampak signifikan pada prestasi akademik mereka di berbagai mata pelajaran. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik adalah dua jenis utama motivasi belajar. Dua jenis utama motivasi belajar adalah intrinsik (berasal dari dalam diri siswa) dan ekstrinsik (berasal dari luar diri siswa) (Aisyah & El-Yunusi, 2024). Meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar merupakan fungsi penting dari model pembelajaran. Masa remaja, yang ditandai dengan perkembangan emosional dan sosial yang pesat, dimulai bagi siswa pada tahap ini (Sabrina & Darmawan, 2024). Model pembelajaran adaptif yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan membantu mereka memperoleh pemahaman yang lebih dalam. Siswa cenderung kurang terlibat dan pasif dalam model pembelajaran yang berpusat pada guru seperti ceramah satu arah (Wahyudi *et al.*, 2018). Hal ini menunjukkan perlunya mengevaluasi

model pembelajaran untuk memastikan kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan siswa saat ini (Zulfianah & Hamang, 2019).

Model pembelajaran *Make A Match* telah digunakan. Aisyah (2015), menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif *Make A Match* ialah salah satunya varian model pembelajaran yang bisa dipakai untuk kompetensi dasar. Menurut para peneliti, siswa diharapkan berpartisipasi aktif terhadap model pembelajaran ini dengan melaksanakan pengamatan (*observing*) serta mencocokkan antara pertanyaan serta jawaban dari kartu yang isinya sebagian topik pembahasan, saling kerja sama (*networking*), mempresentasikan sebuah hasil diskusi untuk mengeluarkan pendapat terakit topik (*associating*), bertanya (*questioning*), serta menerima opini kelompok lain (*menerima*). Melalui diskusi kelompok yang terarah dan eksperimen langsung dengan bahan-bahan nyata, siswa mampu mendapatkan suatu pemahaman yang lebih banyak terkait konsep-konsep yang sebelumnya sulit dipahami.

Adawiyah (2021) berpendapat bahwa terdapat sejumlah indikator yang dapat digunakan untuk mengukur model pembelajaran. Indikator-indikator tersebut antara lain meliputi 1) variasi metode pembelajaran, 2) Komunikasi dikelas, 3) penggunaan media pembelajaran, serta 4) keterlibatan siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Indikator memainkan peran penting dalam memfasilitasi pengembangan proses pembelajaran yang efisien. Misalnya, seberapa sering berbagai jenis model pembelajaran (seperti *active learning*, *project based learning*, *problem based*

*learning, cooperative*, sertalain-lain.) digunakan oleh guru. Tingkat keterlibatan siswa terhadap kegiatan pembelajaran yaitu diskusi, praktek, serta mengungkapkan sebuah pendapat; penggunaan media pembelajaran yang sesuai untuk proses pembelajaran, termasuk materi audiovisual, alat bantu pengajaran, dan buku panduan (Masnawati *et al.*, 2023). Menurut Masnawati dan Darmawan (2023), menyatakan bahwa pendidik diharapkan dapat mendorong lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif karena perubahan masyarakat dan kemajuan teknologi yang pesat. Sementara itu, berikut ini adalah tanda-tanda motivasi intrinsik untuk belajar: 1) Dorongan kuat untuk berprestasi. 2) Keinginan dan kebutuhan untuk belajar. Ketiga, fakta bahwa seseorang memiliki tujuan dan sasaran di masa depan. 4) Pembelajaran disertai dengan apresiasi. 4) Aktivitas pembelajaran yang menarik dan suasana pembelajaran yang mendukung hadir (Lestari, 2020).

Jelas pada uraian di atas bahwa ada kebutuhan agar meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk mengatasi masalah ini, kita membutuhkan cara belajar baru yang kurang membosankan dan lebih menghibur. Sebagai alternatif yang menekankan pada permainan mencocokkan, model pembelajaran kooperatif *Make a Match* patut dipertimbangkan. Maka dari itu, tujuan penelitian ini ialah agar bisa menggali lebih dalam bagaimana model pembelajaran kooperatif *MakeAMatch* bisa digunakan untuk menginspirasi siswa untuk belajar.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kepustakaan (Library research). Menurut Abdulrahman (2024), penelitian pustaka adalah ketika seorang peneliti menggunakan basis data perpustakaan untuk menjawab pertanyaan penelitian di lingkungan akademis atau komunitas ilmiah. Tujuan penelitian ini yaitu agar mengetahui bagaimana menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* agar siswa lebih antusias belajar. Tinjauan pustaka ini dapat mencakup berbagai karya teoretis, sumber primer, dan artikel ilmiah yang relevan dengan nilai-nilai sosial, budaya, dan regulasi studi ini, serta berkaitan dengan kegiatan pendidikan yang diteliti. Studi deskriptif ini mengacu pada berbagai karya yang telah diterbitkan, termasuk artikel ilmiah, buku, dan tesis, yang dipilih berdasarkan relevansinya dengan pertanyaan penelitian, tingkat ketelitian ilmiah, dan kesesuaian dengan kerangka teoretis.

Dengan pendekatan ini, kami berharap dapat memperoleh informasi yang lebih bermanfaat terkait bagaimana penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* untuk menginspirasi lebih banyak siswa untuk belajar. Para pendidik dan pembuat undang-undang dapat mengantisipasi saran untuk model pembelajaran yang lebih baik dan lebih berpusat pada siswa sebagai hasil dari tinjauan pustaka ini. Karena itu, kualitas pendidikan dapat ditingkatkan melalui penelitian ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Model Pembelajaran**

Menurut Asyafah (2019), model adalah representasi yang

menyederhanakan dan membuat sejumlah besar informasi yang rumit menjadi lebih mudah dipahami. Ketika guru, siswa, dan materi pembelajaran bekerja bersama di dalam kelas, di situlah pembelajaran terjadi. Keadaan eksternal harus dirancang sedemikian rupa sehingga mengaktifkan, mendukung, dan mempertahankan proses internal yang ada dalam setiap peristiwa pembelajaran, karena pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan pembelajaran. Menurut Pane dan Dasopang (2017), model pembelajaran adalah alat penting yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Pendidik dapat menggunakan model pembelajaran, yang memberikan deskripsi sistematis tentang prosedur pembelajaran dari awal hingga akhir untuk mencapai tujuan pembelajaran, sebagai kerangka kerja untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran (Samala *et al.*, 2022). Salah satu cara untuk menggambarkan pola pembelajaran tertentu di dalam kelas adalah dengan model pembelajaran. Di sini, kita dapat mengamati bagaimana instruktur dan siswa bekerja bersama untuk membangun lingkungan kelas yang mendorong pembelajaran siswa. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai seperangkat materi pembelajaran komprehensif yang mencakup tidak hanya aktivitas yang terjadi sebelum, selama, dan setelah pelajaran, tetapi juga semua sumber daya mengenai yang digunakan langsung maupun tidak langsung oleh guru (Helmiati, 2012). Jika ada model pembelajaran, hal itu dapat membantu instruktur merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan cara yang memaksimalkan prestasi siswa. Untuk mencegah siswa bosan belajar,

model pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Dahniar, 2023).

Pengajaran dengan model pembelajaran berperan penting karena alasan-alasan sebagai berikut: 1) Proses pembelajaran dapat difasilitasi serta tujuan pendidikan bisa dicapai dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai. 2) Siswa bisa memperoleh informasi berharga dengan menggunakan model pembelajaran. 3) Banyak model pembelajaran diperlukan untuk proses pembelajaran guna mendorong minat belajar dan menghindari kebosanan. Keempat, model pembelajaran yang menarik diperlukan karena gaya belajar, sifat, dan kepribadian setiap orang berbeda (Albina *et al.*, 2022).

Menurut Ulfa (2023), menyatakan bahwa model pembelajaran adalah alat bagi pendidik untuk memahami informasi siswa guna mencapai tujuan tertentu dalam pengajaran. Hal ini sependapat dengan klaim yang dibuat Fathurrohman (2022), yang mengatakan bahwa model pembelajaran adalah kumpulan strategi yang disengaja yang dirancang agar bisa membantu siswa memperoleh pemahaman mendalam dari berbagai domain pengetahuan, sikap, dan kemampuan. Menurut Rusman (2019), model pembelajaran adalah strategi yang disengaja agar meningkatkan desain kurikulum dari waktu ke waktu, khususnya dalam hal komponen materi yang terorganisir yang mendukung pengajaran dan prestasi siswa.

Para ahli sepakat bahwa model pembelajaran adalah strategi menyeluruh yang diinisiasi oleh guru untuk menarik perhatian siswa sepanjang proses pembelajaran dan memfasilitasi pembelajaran mereka

dengan cara yang sepenuhnya mencapai tujuan yang dinyatakan dalam domain pembelajaran. Untuk memastikan pengajaran dan pembelajaran yang efektif, model pembelajaran dapat membimbing instruktur dalam mengembangkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran dapat mendorong dan menginspirasi siswa, yang mencegah mereka bosan saat belajar.

### **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

Istilah "pembelajaran kooperatif" merujuk pada gaya pendidikan di mana siswa bekerja terhadap suatu kelompok agar mengatasi tantangan bersama (Purnomo, 2021). Pembelajaran kooperatif adalah model pengajaran yang menggunakan sistem pembelajaran kelompok untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar mereka, menurut Hasanah dan Himami (2021). Salah satu jenis model pembelajaran adalah strategi "Mencocokkan", di mana siswa menggunakan setumpuk kartu yang telah disiapkan guru dengan pertanyaan atau masalah dan setumpuk kartu yang berisi jawabannya. Selain itu, sambil bersenang-senang dan mempelajari suatu konsep, siswa dalam model pembelajaran "Mencocokkan" perlu cepat, akurat, tepat, dan hati-hati saat mencocokkan kartu di tangan mereka. Strategi ini bekerja dengan baik dalam bentuk permainan dan dapat digunakan untuk memotivasi siswa untuk belajar (Sari *et al.*, 2020).

Menurut Astika dan Nyoman (2012), salah satu dari model pembelajaran kooperatif ialah model "Mencocokkan", yang mana guru membimbing siswa melalui permainan

dengan memberikan informasi, pertanyaan, dan tugas untuk diselesaikan. Menurut Wulandari *et al.* (2018), model pendidikan *Make a Match* berpacu terhadap kerja sama siswa secara menyenangkan untuk memperluas pengetahuan mereka. Selain itu, model pembelajaran baru diharapkan dapat memotivasi siswa, dan model pembelajaran *Make a Match* ialah variasi dari model tersebut. Karena memakai elemen permainan serta secara aktif melibatkan siswa terhadap proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif *Make a Match* menciptakan antusiasme siswa. Siswa yang kesulitan belajar, terutama pada hal menghafal, dapat memperoleh manfaat dari penggunaan model pembelajaran *Make a Match* (Deschuri, 2016). Menurut Pratitwi (2018), pendekatan pendidikan *Make a Match* yang lebih modern bisa membimbing siswa menuju aktivitas pembelajaran yang lebih menarik serta relevan, yang pada gilirannya meningkatkan proses dan hasil pendidikan mereka.

Dalam pendekatan pendidikan *Make a Match*, menginspirasi siswa untuk belajar adalah kuncinya. Dipercaya bahwa siswa pasti lebih termotivasi untuk belajar saat lingkungan belajar dibuat lebih interaktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Karena itu, siswa lebih cenderung mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka. Menurut Winarsih *et al.* (2024), langkah pertama adalah memberikan kartu tanya jawab kepada siswa. Kemudian, mereka perlu mencocokkan kartu-kartu tersebut agar dapat menemukan jawaban atau pertanyaan yang benar. Bahwa model pembelajaran kooperatif, ketika dipraktikkan, dapat



membuat pengajaran dan pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa, adalah sesuatu yang sepenuhnya saya setuju (Suchyo, 2022). Keterampilan sosial dan imajinasi siswa dapat berkembang dengan permainan ini. Selain menyenangkan, permainan ini berpotensi mengajarkan anak-anak pelajaran hidup yang berharga (Utami *et al.*, 2020). Bermain permainan kartu *Make a Match* dengan teman dapat membantu Anda mengasah keterampilan sosial, seperti bekerja sama dengan orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan berpikir cepat (Handaryani & Pudjawan, 2019). Kemudian, menurut penelitian (Dahniar, 2023), model pembelajaran *make-a-match* harus digunakan untuk tiga tujuan spesifik: Pertama, "Materi Mendalam," yang mendorong siswa untuk sepenuhnya memahami isi agar dapat mencocokkan kartu tanya jawab dengan benar. Para pendidik dalam situasi seperti ini memiliki tanggung jawab untuk meletakkan dasar bagi keberhasilan siswa mereka dengan cara menguraikan kurikulum atau memberikan tugas membaca. 2) Menggali Lebih Dalam: Strategi ini mengajak siswa agar berperan aktif terhadap pembelajaran mereka sendiri dengan mendalami materi pelajaran yang sedang mereka pelajari. Siswa dapat memperoleh pengetahuan secara tidak sengaja dengan cara ini. Ketiga, jeda tersebut bertujuan untuk membuat siswa merasa nyaman dalam meninjau kembali materi pelajaran.

Menurut Ernawati (2016), menyatakan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif memfokuskan pada kerja sama siswa

terhadap kelompok. Hal ini didasarkan pada gagasan bahwa diskusi kelas tentang suatu konsep membantu siswa untuk mengartikulasikan dan memahaminya. Sebagai bentuk pembelajaran kooperatif, "*Make a Match*" mendorong siswanya untuk menemukan teman belajar sambil bersenang-senang (Sulisto & Haryanti, 2020). Untuk membuat permainan lebih menyenangkan, model pembelajaran ini juga menyarankan agar siswa berolahraga sambil mencari pasangan. Motivasi intrinsik siswa untuk belajar pasti akan meningkat ketika diajarkan menggunakan model yang disesuaikan dengan kualitas unik mereka. Menurut Sambawarana (2022), penerapan model pembelajaran kooperatif "*Make a Match*" di kelas diharap bisa menginspirasi siswa agar berperan aktif terhadap pembelajaran mereka sendiri dan pada akhirnya meningkatkan prestasi akademik mereka.

Siswa mungkin lebih termotivasi dalam pembelajaran mereka sendiri ketika model pembelajaran kooperatif *MakeaMatch* digunakan saat dikelas. Guru memberi kartu berisi pertanyaan serta jawaban, dan tugas siswa adalah menemukannya. Beberapa siswa harus menemukan pasangan untuk setiap kartu jawaban yang mereka dapatkan. Motivasi siswa ditingkatkan melalui penggunaan model pembelajaran ini (Halidayani, 2020). Ramadani *et al.*(2025) menemukan bahwa siswa memperoleh manfaat dari penggunaan model pembelajaran kooperatif *MakeaMatch*, sehingga temuan kami sejalan dengan temuan mereka. Dengan melibatkan otak dan tubuh mereka dengan cara yang menyenangkan serta interaktif, siswa

bisa belajar lebih efektif melalui bermain. Selain menghindari kebosanan akibat terlalu banyak pendekatan yang berbeda, metode ini membuat siswa bersemangat belajar dan mendorong kerja tim yang aktif. Selain mengajarkan siswa untuk mempresentasikan pekerjaan mereka dengan percaya diri di depan teman sebaya, model ini juga membantu mereka menjadi lebih tepat waktu dengan memberlakukan batasan waktu yang ketat pada tugas mereka.

Menurut Shoimin (2023), prosedur berikut bisa diterapkan dalam model pembelajaran kooperatif *MakeaMatch*:

- a. Pada satu kartu, guru menuliskan materi yang perlu ditinjau, dan pada kartu lainnya, terdapat pertanyaan dan jawaban.
- b. Satu kartu dibagikan kepada setiap siswa.
- c. Pertanyaan serta jawaban di setiap kartu siswa dipertimbangkan dengan cermat.
- d. Selanjutnya, kita meminta kelas untuk menemukan pasangan yang saling melengkapi.
- e. Satu poin diberikan dalam batas waktu yang ditentukan setiap kali kartu berhasil dicocokkan.
- f. Setiap tumpukan kartu memiliki pemilik baru setelah putaran pertama, dan tumpukan kartu dikocok ulang.
- g. Kita telah sampai pada kesimpulan.

Menurut Kurniasih dan Sani (2016), mengatakan bahwa terdapat kelebihan dan kelemahan. Di antara banyak manfaat memakai model pembelajaran kooperatif seperti *Make a Match* yaitu: 1) Mampu menciptakan suasana kelas yang dinamis dan menghibur, 2) Pelajaran lebih menarik bagi siswa, 3) Berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa

secara tradisional, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif, 4) Memupuk lingkungan di mana kebahagiaan hadir saat belajar, 5) Kolaborasi siswa berlangsung secara lancar, 6) Setiap siswa merupakan bagian dari dinamika kooperatif. Kelemahan dalam model pembelajaran *Make a Match* meliputi: 1) Mengelola aktivitas pembelajaran benar-benar membutuhkan pengawasan ketat dari instruktur, 2) Siswa cenderung terlibat dalam proses pembelajaran secara luas, sehingga waktu yang tersedia untuk pengajaran harus dibatasi. Ketiga, pendidik harus memastikan bahwa semua sumber daya yang akan diperlukan tersedia sebelumnya, 4) Seperti kerumunan di pasar, kelas yang terdiri dari tiga puluh siswa dapat dengan cepat berubah menjadi kekacauan jika tidak ditangani dengan benar. 5) Jika tidak ditangani dengan benar, hal itu berpotensi merusak kemampuan siswa untuk fokus di kelas berikutnya. Lovisia (2017), menggemakan sentimen ini ketika ia mengatakan bahwa model *MakeaMatch* sangat bagus untuk menghindari kebosanan siswa dengan membuat pembelajaran menyenangkan dan interaktif dengan menggunakan kartu.

Dari apa yang dapat kita simpulkan, model pembelajaran kooperatif *MakeaMatch* memakai mekanisme permainan agar bisa meningkatkan pengalaman belajar siswa. Misalnya, siswa didorong untuk memasang kartu mereka dengan mencocokkan kartu jawaban dengan pertanyaan yang ada atau dengan menemukan antara pertanyaan yang sesuai serta jawaban. Seperti model pembelajaran kooperatif lainnya, *MakeaMatch* memiliki pro dan kontra. Itulah mengapa, untuk memastikan

model ini berhasil, Anda harus mengetahui cara kerjanya secara menyeluruh. Agar pembelajaran berlangsung secara produktif dan teratur, sangat penting bagi guru untuk memiliki kemampuan mengendalikan lingkungan di kelas. Selain meningkatkan pemahaman konten siswa, model pembelajaran *MakeaMatch* juga mendorong pengembangan keterampilan sosial serta kolaboratif siswa.

### Motivasi Belajar

Dorongan intrinsik siswa untuk membangun rutinitas perilaku sebagai respons terhadap lingkungan sekitar mereka dikenal sebagai motivasi. Stimulus dapat menginspirasi dan memotivasi siswa untuk bertindak, yang pada gilirannya memengaruhi motivasi mereka untuk belajar. Maka dari itu, sangat perlu bagi pendidik agar memiliki kemampuan memotivasi siswa mereka untuk belajar, sehingga mereka terlibat dan antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran (Anggraeniet *al.*, 2019). Apa yang dapat membangkitkan minat dan antusiasme siswa untuk belajar? Jawabannya terletak pada apa yang dikenal sebagai "motivasi belajar" (Savitri *et al.*, 2022). Hasil belajar siswa perlu dipengaruhi oleh motivasi mereka untuk belajar. Siswa akan kesulitan mempertahankan minat dan keterlibatan dalam proses pembelajaran jika tidak ada motivasi belajar. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi intrinsik lebih cenderung terlibat dalam pembelajaran mereka dan bersedia mengambil risiko (Fadlurrahman *et al.*, 2026).

Motivasi intrinsik seseorang untuk belajar adalah kekuatan pendorong di balik upaya pendidikan

mereka. Baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik berperan dalam proses pembelajaran (Santrock, 2018). Rasa ingin tahu adalah contoh motivasi intrinsik yang datang dari dalam diri seseorang. Sebaliknya, sebuah motivasi ekstrinsik datang dari sumber luar seperti persetujuan, pujian, atau penghargaan dari orang lain. Prestasi akademik siswadipengaruhi oleh motivasi mereka untuk belajar. Tanpa motivasi yang cukup, siswa seringkali menunjukkan antusiasme yang lebih rendah dan menghasilkan karya berkualitas rendah ketika terlibat dalam kegiatan pendidikan. Secara umum, siswa yang mempunyai sebuah motivasi yang tinggi untuk belajar berprestasi yang lebih baik di sekolah, berkontribusi lebih banyak di kelas, serta lebih terlibat terhadap kegiatan ekstrakurikuler (Fahrurrazi & Jayawardaya, 2024).

Beberapa faktor memengaruhi motivasi siswa untuk belajar. Motivasi yang kuat untuk berhasil berasal dari dalam diri (Ummat & Retnowati, 2022). Menurut penelitian Darmawan dan Mardikaningsih (2022), mengungkapkan bahwa meningkatkan motivasi belajar siswa sangat bergantung pada pemberian dukungan dan bimbingan untuk aspek psikologis mereka. Motivasi intrinsik siswa untuk belajar dapat berasal dari kualitas seperti kepercayaan diri, kecerdasan emosional, dan kesadaran diri. Menurut Yulianto dan Darmawan (2024), siswa dapat mengatasi hambatan psikologis yang mungkin menurunkan motivasi belajar mereka jika guru dan orang tua memberikan dukungan dan bimbingan yang tepat.

Berikut adalah beberapa peran penting yang dimainkan motivasi dalam pendidikan dan pelatihan,



menurut Amirah *et al.* (2025): 1) Pembelajaran insentif dapat bermanfaat ketika siswa menghadapi masalah yang perlu dipecahkan dan hanya dapat diselesaikan dengan memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya. 2) Memperjelas tujuan: Pengaruh motivasi intrinsik terhadap kejelasan tujuan pembelajaran sangat berkaitan dengan signifikansi pengalaman belajar. Ketika kontennya cukup sederhana untuk dipahami anak-anak atau keuntungannya jelas, mereka cenderung lebih tertarik untuk mempelajarinya. 3) Menentukan ketekunan belajar: Seorang siswa yang cerdas dan bersemangat akan meluangkan waktu dan usaha yang diperlukan untuk menguasai suatu mata pelajaran dengan harapan melihat hasil yang positif. Tampaknya keinginan untuk belajar adalah kekuatan pendorong di balik ketekunan di bidang ini. Ketika orang tidak tertarik atau termotivasi untuk belajar, mereka tidak akan bertahan lama. Mereka mudah teralih dan tidak meluangkan waktu belajar yang diperlukan. Ketahanan dan ketekunan belajar sangat dipengaruhi oleh motivasi.

Kesesuaian antara hasil ini dan studi sebelumnya memperkuat gagasan bahwa model pembelajaran yang menarik sangat perlu untuk meningkatkan motivasi siswa serta membuat mereka terlibat terhadap proses pembelajaran. Siswa diharapkan lebih termotivasi untuk belajar ketika metode "*Make a Match*" digunakan. Pendidik dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan merancang pengalaman belajar yang interaktif, menarik, serta kolaboratif; ini akan meningkatkan

motivasi dan antusiasme siswa untuk belajar.

## KESIMPULAN

Kesimpulan Studi literatur menyimpulkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat ketika model *Make a Match* digunakan agar menerapkan pembelajaran kooperatif. Siswa yang kesulitan belajar, terutama dalam hal menghafal, bisa memperoleh manfaat dari penggunaan model pembelajaran *Make a Match*. Siswa dapat terlibat dalam pembelajaran yang lebih relevan, aktif, serta efektif melalui penggunaan pendekatan pembelajaran *Make a Match* yang lebih modern. Beberapa faktor memengaruhi motivasi belajar siswa. Dorongan untuk berhasil dalam usaha sendiri merupakan komponen penting. Siswa bisa meningkatkan pemahaman mereka terhadap sebuah materi melalui peningkatan aktivitas kognitif dan fisik dengan model pembelajaran *Make a Match*, yang memungkinkan mereka belajar dengan bermain.

Ketika siswa berpartisipasi aktif di kelas dan berprestasi baik dalam penilaian, hal itu menunjukkan bahwa mereka sangat tertarik pada apa yang mereka pelajari. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif *Make a Match* memiliki efek multiplikatif terhadap motivasi siswa, kemampuan mereka untuk memahami dan mengingat materi pelajaran, tingkat keterlibatan mereka dengan materi, dan kepercayaan diri mereka dalam proyek kelompok. Agar siswa dapat belajar secara efektif, guru perlu mahir dalam menjaga lingkungan kelas tetap terkendali. Keterampilan sosial dan kerja sama siswa ditingkatkan melalui model pembelajaran "*Make a Match*", yang juga mengembangkan pemahaman mereka terhadap sebuah

materi. Kesimpulan ini dapat kita gunakan sebagai landasan untuk menciptakan strategi pembelajaran di masa mendatang yang lebih interaktif dan menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, A. (2024). Metode Penelitian Kepustakaan dalam Pendidikan Islam. *Adabuna: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 3(2), 102-113. <https://doi.org/10.38073/adabuna.v3i2.1563>
- Adawiyah, M. R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Al Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar. *Skripsi*, IAIN Tulungagung.
- Aisyah, A., Lindah, N., & Nurlaela, L. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga pada Kompetensi Dasar Potongan Bahan Makanan di SMK Negeri 1 Cerme, Gresik. *e-journal Boga*, 4(1), 143-152.
- Aisyah, S., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Kegiatan Belajar Kelompok di SD Al Manar Surabaya. *Golden Age and Inclusive Education*, 1(2), 51-60. <https://doi.org/10.61798/galon.v1i2.125>
- Albina, M., Safi'l, A., Gunawan, M. A., Wibowo, M. T., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model Pembelajaran di Abad ke-21. *Jurnal Dharmawangsa*, 16(4), 939-955. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446>
- Amirah, N., Nirwana, H., & Neviyarni, N. (2025). Konsep dan Penerapan Motivasi dalam Belajar. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(11), 406-410.
- Anggraeni, A. A., Veryliana, P., & Fatkhu R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 218-225. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18552>
- Astika, N., & Nyoman, N. A. (2012). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 3(2), 110-117. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v3i2/SEPTEMBER.346>
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19-32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Azhari, W., Zainuddin, Z., & Hartini, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 3(3), 117-124. <https://doi.org/10.20527/jipf.v3i3.1263>
- Dahniar, D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Azkiya: Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*, 19(2), 1-11.

- <https://doi.org/10.58645/jurnalazkia.v19i2.408>  
Darmawan, D., & R. Mardikaningsih. (2022). Hubungan Kecerdasan Emosional dan Hasil Belajar dengan Kualitas Komunikasi Mahasiswa Fakultas Ekonomi. *ARBITRASE: Journal of Economics and Accounting*, 3(1), 45-49.  
<https://doi.org/10.47065/arbitrase.v3i1.443>
- Deschuri, C., Kurnia, D., & Gusrayani, D. (2016). Penerapan Model Kooperatif Teknik *Make A Match* dengan Media Kartu Klop untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kenampakan Alam dan Buatan. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1). 361-370.
- El-Yunusi, M. Y. M., Firmansyah, B., & Dena, S. (2024). Penerapan Materi Pengajaran PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Aqidah Akhlak. *Jurnal Education*, 12(1), 8–15.
- Ernawati, E (2016). Model Koperatif *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar IPS Siswa Kelas IV. *Journal Edu*, 2(1), 80-85.  
<https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p045>
- Fadlurrahman, M., Dantes, N., & Parmiti, D. P. (2026). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* nutuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PKn Kelas III SDN 01 Mamben Daya. *ENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 5(1), 1015-1024.  
<https://doi.org/10.55681/sentri.v5i1.5498>
- Fahrurrozi, F., & Jayawardaya, S. S. P., (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa, dan Budaya*, 2(3), 101-110.  
<https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>
- Fathurrohman, F. (2022). *Belajar & Pembelajaran*. Penerbit Teras, Yogyakarta.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1), 181-188.
- Halidayani, H. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kosakata Baku dan Tidak Baku di Kelas IV MIN 16 Aceh Besar. *Skripsi, Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh*.  
<https://doi.org/10.23887/jippg.v2i3.15714>
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal penelitian pendidikan*, 12(1), 90-96.
- Handaryani, N. M. D. P., & Pudjawan, I. K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif dalam Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(3), 270–279.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.

- <https://doi.org/10.54437/irsyadun.a.v1i1.236>
- Helmiati, H. (2012). *Model Pembelajaran*. AswajaPerindo, Yogyakarta.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalisme Guru*. Kata Pena, Jakarta.
- Lestari, K. E. (2020). Implementasi Brain Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi dan Kemampuan Berpikir Kritis serta Motivasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, 2(1), 36–46. <https://doi.org/10.35706/judika.v2i1.120>
- Lovisia, E. (2017). Penerapan Model Make A Match pada Pembelajaran Fisika Kelas X Sma Negeri 2 Kota Lubuklinggau. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 1(1), 7-22. <https://doi.org/10.31539/spej.v1i1.58>
- Mardikaningsih, R., Sinambela, E. A., & Mendrika, V. (2022). The Role of Work Motivation, Competency, and Professionalism on Teacher Performance. *Ekonomi, Keuangan, Investasi dan Syariah (EKUITAS)*, 4(1), 250–255. <https://doi.org/10.47065/ekuitas.v4i1.1711>
- Masnawati, E., & Darmawan, D. (2023). Optimal Utilization of Google Classroom Media in Online Learning. *International Journal of Service Science, Management, Engineering, and Technology*, 4(1), 20–24. <https://doi.org/10.47065/tin.v3i11.4134>
- Masnawati, E., & Hariani, M. (2023). Teacher Example and its Impact on Students' Social Behavior. *Studi Ilmu Sosial Indonesia*, 3(1), 31-48.
- Masnawati, E., Kurniawan, Y., Djazilan, M. S., Hariani, M., & Darmawan, D. (2023). Optimalisasi Kinerja Akademik Melalui Efikasi Diri, Motivasi Akademik, dan Sumber Daya Teknologi Informasi dan Komunikasi. *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 3(11), 463–471.
- Masnawati, E., Retnowati, E., & Djazilan, M. S. (2023). Pelaksanaan Supervisi Kontekstual dalam Pembinaan Profesionalitas Guru Kurikulum Merdeka Belajar. *JBT (Jurnal Bisnis Dan Teknologi)*, 10(1), 8–11.
- Mudzakkir, M., El-Yunusi, M. Y. M., & Darmawan, D. (2024). Hubungan Gaya Mengajar, Motivasi Belajar, dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Prestasi Belajar Siswa SDN Kutisari I/268 Surabaya. *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 125-139. <https://doi.org/10.30863/attadib.v5i1.6362>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 227-352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pratiwi, R. H. (2018). Metode Pembelajaran "Make a Match" dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar IPA. *Florea*, 5(1), 37-43. <https://doi.org/10.25273/florea.v5i1.2291>
- Purnomo, C. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

- Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Academy of Education Journal*, 10(02), 109–121. <https://doi.org/10.47200/aoej.v10i02.277>
- Ramadani, F., Asti, A. S. W., & Mutmainnah, N. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Proses Belajar. *Prinsip Journal PGSD*, 5(1), 1-8. <https://doi.org/10.70713/pjp.v5i1.57579>
- Rusman, R. (2019). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru (Edisi II)*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sabrina, S., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 2(1), 266-276.
- Samala, A. D., Ambiyar, A., Jalinus, N., Dewi, I. P., & Indarta, Y. (2022). Studi Teoretis Model Pembelajaran: 21st Century Learning dan TVET. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2794-2808. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2535>
- Sambawarana, A. A. N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(4), 446-452. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i4.45871>
- Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology*. Mc Graw-Hill Education, New York.
- Sari, S. P., Aprilia, S., & Khalifatussadiyah, K. (2020). Penggunaan Metode Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Educational Journal of Elementary School*, 1(1), 19-24.
- Savitri, A. S., Sallamah, D., Permatasari, N. A., & Prihantini, P. (2022). Peran Strategi Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 13(2), 505-511. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.54825>
- Shoimin, S. (2023). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar- Ruzz Media, Yogyakarta.
- Sucahyo, M. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Make a Match di Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 382-390. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65659>
- Sulisto, A., & Haryanti, N. (2020). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Eureka Media Aksara, Purbalingga.
- Ulfa, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa (Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 14 Bandar Lampung Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023). *Skripsi*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
- Ummat, L. S., & E. Retnowati. (2022). The Influence of Social Capital, Intrinsic Motivation, Self-Esteem on Student Learning Outcomes.



- Bulletin of Science, Technology and Society*, 1(3), 25-30.
- Utami, N. P. M. A., Ganing, N., & Kristiantari, M. G. R. (2020). Model Make A Match Berbantuan Media Puzzle Suku Kata Berpegaruh terhadap Keterampilan Menulis. *Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 48-60  
<https://doi.org/10.23887/jippg.v3i1.27035>
- Wahyudi, I. D., Darmawan, D., & Mardikaningsih, R. (2018). *Model Pembelajaran di Sekolah*. Inti Presindo Pustaka, Bandung.
- Winarsih, N., Septiana, W., Musliha, S., & Faize, S. N. (2024). Inovasi Pembelajaran: Eksporasi Keefektivan Metode Kooperatif *Make A Match* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS. *Discourse: Journal of Social Studies and Education*, 1(2), 142-150.  
<https://doi.org/10.69875/djosse.v1i2.100>
- Wulandari, K. E., Suarni, K., & Renda, N. T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbasis Penilaian Portofolio terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 2(3), 240-248.  
<https://doi.org/10.23887/jear.v2i3.16261>
- Yulianto, A., & D. Darmawan. (2024). Effective Implementation of Teaching Skills and Religious Activities to Enhance the Quality of Learning in Islamic Religious Education at MTsN 2 Surabaya. *Educan: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 68–85.  
<https://doi.org/10.21111/educan.v8i1.11719>
- Zulfianah, Z., & N. Hamang. (2019). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Pengamalan Ajaran Agama Islam Bagi Peserta Didik. *Jurnal Istiqra'*, 6(2), 50–66.