

## MODEL MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Lisna Wiza<sup>1</sup>, Tengku Hafinda<sup>2</sup>, Samsuar A. Rani<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh

<sup>1</sup> [lisna.wiza12@gmail.com](mailto:lisna.wiza12@gmail.com) <sup>2</sup> [tengkuhafinda@staindirundeng.ac.id](mailto:tengkuhafinda@staindirundeng.ac.id)  
<sup>3</sup> [samsuartba@gmail.com](mailto:samsuartba@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model pembelajaran Make A Match dengan memberikan reward. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan Desain Pra-Eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah Desain Pra-Eksperimen One Group Pre-test Post-test, di mana terdapat Pre-test sebelum dan Post-test setelah diberikan perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 62,825% berhasil mengimplementasikan model pembelajaran Make A Match dengan memberikan reward, dan 56,45% memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa. Sementara itu, hasil Pre-test dan Post-test didasarkan pada uji t dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$ , diperoleh  $t\text{-test} = 6,66$  dan  $t\text{-tabel} = 1,72$ . Karena  $t\text{-test} > t\text{-tabel}$ , yaitu  $6,66 > 1,72$ ,  $H_0$  ditolak, sehingga  $H_1$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada dampak dari model pembelajaran Make A Match dengan memberikan reward terhadap minat belajar siswa. Hasil ini dapat dilihat dari prestasi siswa berdasarkan penelitian yang dilakukan menggunakan teknik pengumpulan data baik dari hasil kuesioner maupun hasil Pre-test Post-test.

**Kata kunci:** Make A Match; model pembelajaran; reward

### Abstract

*This research aims to implementation of Make A Match learning model by giving rewards. This research uses a quantitative method with Pre-Experimental Designs. The research design used is Pre-Experiment One Group Pre-test Post-test Designs, in this design there is a Pre-test before and a Post-test after being given treatment. The research results showed that 62.825% were successful in implementing the Make A Match learning model with giving rewards, and 56.45% had an effect on students' interest in learning. Meanwhile, the pre-test and post-test results were based on the t-test with a significance level of  $\alpha = 0.05$ , obtained  $t\text{-test} = 6.66$  and  $t\text{-table} = 1.72$ . Because  $t\text{-test} > t\text{-table}$ , is  $6.66 > 1.72$ ,  $H_0$  is rejected, thus  $H_1$  is accepted. It can be concluded that there is an impact of the Make A Match learning model by giving rewards on the learning interest students. These results can be seen from the results of student achievements based on research conducted using data collection techniques both from the results of questionnaires and the results of the Pre-test Post-test.*

**Keywords:** Make A Match; learning model; reward

## PENDAHULUAN

Manusia tidak terlepas dari namanya pendidikan, pendidikan adalah kegiatan, proses universal didalam kehidupan manusia yang hakikatnya untuk membudayakan dan memuliakan manusia yang diarahkan kepada manusia untuk mengembangkan potensi-potensi mereka menjadi nyata, proses pendidikan ini melibatkan hubungan antar manusia, oleh manusia dan untuk manusia, sehingga di dalam proses pendidikan ini tidak lepas dari namanya unsur manusia (Hafinda, 2021). Oleh karenanya seorang pendidik harus memiliki kemampuan, kompetensi yang dapat ditransformasikan kepada peserta didik dalam proses pendidikan yang menuntut pendidik ini harus memahami berbagai model-model pembelajaran yang dapat diterapkan di dalam konsep dan praktek pendidikannya.

Model pembelajaran adalah suatu bentuk pembelajaran yang disajikan oleh seorang guru supaya peserta didiknya dapat memahami materi yang diajarkannya dengan mudah dan tercapai tujuan pembelajaran dengan baik. Model pembelajaran adalah suatu rencana yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di dalam kelas (Rahmi & Hafinda, 2023). Model-model pembelajaran yang efektif diantaranya seperti, model pembelajaran *Examples Non-Examples*, *Jigsaw* (Model Tim Ahli), *Mind Mapping*, *Make A Match*, *Role Playing*, *Group Investigation*, *Talking Stick*, *Snoball Throwing*, dan masih banyak lainnya. Model pembelajaran menjadi gaya bahasa guru dalam menggembarakan dan menghidupkan suasana penjumpaan guru dengan murid di kelas. Dan membantu dalam menyampaikan bahan ajar yang perlu disampaikan kepada murid-muridnya. Salah satu model pembelajaran yang dimaksud disini adalah model pembelajaran *Make A Match*.

*Make A Match* adalah salah satu model pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran ini guru menyiapkan kartu yang berisikan soal dan jawaban, kemudian murid mencari pasangan kartu secara bersama-sama (Fauhah & Rosy, 2021; Ramadhani, 2021). Dalam unsur penerapan model pembelajaran *Make A Match* ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan sistem belajar sambil bermain sehingga murid akan lebih mudah menyerap ilmu yang di transfer oleh gurunya (Ari & Wibawa, 2019; Sari & Arifin, 2022). Selain itu murid juga dituntut supaya aktif dan bekerja sama di dalam kelompok masing-masing untuk menemukan jawaban yang paling tepat dan benar. Terwujudnya suatu proses pembelajaran ini diperlukan minat belajar yang tinggi untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan, minat belajar sangat berpengaruh terhadap berhasil atau tidak suatu pembelajaran, murid yang memiliki minat belajar yang tinggi mereka akan melakukan aktivitas yang mereka senangi tanpa paksaan dengan kesadarannya sendiri.

Minat adalah kecenderungan yang berkaitan dengan perasaan individu terutama perasaan senang terhadap sesuatu yang dianggap berharga dan sesuai dengan keinginan, kebutuhan yang memberikan kepuasan padanya (Hadijah et al., 2022; Widiastuti, 2021). Minat (interest) adalah kecenderungan yang selalu memperhatikan serta mengingat secara terus menerus, minat ini erat kaitannya dengan perasaan terutama perasaan senang kepada sesuatu. Dalam membangkitkan minat belajar ini diperlukan suatu strategi, salah satunya yaitu

dengan pemberian reward (hadiah) kepada murid yang berhasil menyelesaikan suatu tugas yang diberikan sesuai dengan yang telah ditentukan oleh gurunya (Samirah & Kuswardi, 2019; Uciatun et al., 2022). Tujuan pemberian ini untuk memberikan penguatan stimulus dalam mendidik murid, menekankan pada murid untuk mengerjakan tugas secara mandiri maupun kelompok, melatih pikiran, sikap mandiri, berusaha mengejar prestasi, dan mempunyai rasa ingin tahu yang kuat akan sesuatu. Murid yang dapat mengatasi kesulitan belajarnya, maka hasil belajarnya juga akan baik. Berdasarkan hasil observasi yang terlihat di MIN 10 Aceh Barat, kurangnya minat belajar murid-murid dalam proses pembelajaran seperti metode ceramah, pemberian tugas individu, membuat ringkasan catatan (mencatat) dan metode-motode lainnya, mereka senang bermain-main, berbuat keributan di dalam kelas ketika guru menjelaskan materi, mengabaikan tugas-tugas yang diberikan guru juga mereka merasa jenuh dan bosan dalam proses belajar. Dari uraian- uraian diatas, pentingnya seorang pendidik memahami dan menerapkan model- model pembelajaran yang bervariasi seperti model pembelajaran *Make A Match*, *snoball throwing*, *mind mapping* dan masih banyak model pembelajaran lainnya yang dapat diterapkan sesuai dengan materi yang akan diajarkan guna mendukung proses belajar mengajar yang dapat menarik minat belajar murid-murid (Fathanah, 2022).

Maka dari latar belakang dan hasil observasi tersebut, bagaimana cara seorang pendidik dapat menarik perhatian murid dan menumbuhkan minat belajar murid supaya ikut terlibat dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, maka dari itu peneliti tertarik dan berkeinginan meneliti tentang "Penerapan Model *Make A Match* Dengan Pemberian Reward Terhadap Minat Belajar Murid MIN 10 Aceh Barat".

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Model Pembelajaran Make A Match**

*Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran (Magfirah et al., 2021; Purnama & Sylvia, 2022). Keunggulan dari teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana menyenangkan. Dengan adanya model pembelajaran kooperatif *Make A Match* (mencari pasangan), murid lebih aktif untuk mengembangkan kemampuan berpikir. *Make A Match* adalah model pembelajaran kooperatif yang merupakan sistem pengajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada murid untuk bekerja sama dengan para murid dalam tugas-tugasnya yang terstruktur, yang terdiri dari kelompok-kelompok kecil yang memperhatikan keberagaman anggota dalam kelompok sebagai wadah murid dalam bekerja sama memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan kawan sebayanya, memberikan peserta didik kesempatan mempelajari dengan baik suatu hal dengan waktu yang bersamaan dan menjadi narasumber bagi kawan yang lain (Juniantari, 2019). Dapat disimpulkan bahwa *Make A Match* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menyenangkan, mereka dituntut untuk berkerja keras memecahkan permasalahan didalam kelompok mereka di samping murid/murid mempelajari

materi pembelajaran mereka juga dapat merasakan relaxed dan menghilangkan kejenuhan di dalam proses pembelajaran.

Tujuan model pembelajaran *Make A Match* dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran karena model *Make A Match* dapat memotivasi siswa, kegiatan dan pembelajaran lebih menyenangkan, serta saling berinteraksi dalam kerja sama, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan dapat meningkatkan minat belajar siswa (A'idah, 2020). Model pembelajaran kooperatif *Make A Match* dapat membuat murid aktif dalam pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil atau minat belajar murid, karena apabila murid merasa senang, aktif dan berantusias dalam pembelajaran maka dapat berpengaruh terhadap hasil atau minat belajar murid.

Keunggulan dari teknik pembelajaran *Make A Match* ini yaitu murid berusaha mencari pasangan sesuai dengan konsep atau topik dalam suasana belajar yang menyenangkan. Adapun keunggulan dari media pembelajaran *Make A Match* ini yakni :

1. Mampu meningkatkan aktivitas belajar murid baik kognitif atau fisik
2. Adanya unsur permainan yang menyenangkan.
3. Dapat meningkatkan pemahaman murid terhadap materi yang dipelajari.
4. Dapat meningkatkan minat belajar murid (Muhammad, 2019).

Adapun kelemahan model pembelajaran *Make A Match*.

1. Akan terbuang waktu banyak dan percuma jika tidak mempersiapkan strategi dengan sebaik mungkin.
2. Jika tidak ada pengarahan dengan baik maka akan terjadi kekacauan dalam kelas dan peserta didik tidak akan memperhatikan tujuan dari proses pembelajaran tersebut.
3. Akan menjadi membosankan jika penerapan proses pembelajaran yang dilakukan tidak sesuai dan dilakukan secara terus menerus (Mulyana et al., 2022).

Dalam penerapan *Make A Match* ini seorang guru harus memperhatikan beberapa langkah-langkah yaitu :

1. Secara acak guru membagikan lembar kartu berisikan soal dan jawaban pada setiap murid.
2. Masing – masing murid mendapat satu kartu soal atau jawaban, murid diarahkan mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang didapat dengan batas waktu yang telah ditentukan.
3. Setiap murid berusaha menemukan pasangan soal atau jawaban dari murid - murid lain.
4. Sampai dengan waktu yang ditetapkan, murid yang benar dan tepat menemukan pasangan soal atau jawaban berhak menjadi pemenang.
5. Memberikan reward.

Dalam penerapan *Make A Match* ini murid diminta untuk mencari pasangan soal atau jawaban sebelum batas waktu yang sudah disepakati bersama selesai. Teknik model

pembelajaran Make A Match atau mencari pasangan dikembangkan oleh “Lorna Curran”. Salah satu keunggulan teknik ini adalah murid mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Pada model Make A Match ini murid diarahkan untuk mencari pasangan sesuai dengan kartu yang dipegangnya. Model pembelajaran Make A Match ini dapat mempermudah dan menarik minat murid dalam aktivitas belajar, murid berperan aktif mencari pasangan jawaban atau soal yang diberikan dengan semangat lebih besar karena keterlibatannya dalam kegiatan yang sehingga mempengaruhi minat belajar murid-murid. Dan selain itu model pembelajaran Make A Match ini murid-murid tidak hanya sekedar menerima materi yang disampaikan oleh guru tetapi juga mereka bisa belajar dan berdiskusi dengan murid yang lain (Rahmah, 2022).

## **Pemberian Reward**

Reward atau disebut dengan “ganjaran” yang dalam bahasa arab diistilah dengan kata “tsawab” yang bisa bearti pahala, upah atau balasan. kata “tsawab” sering dan banyak ditemukan didalam al-Qur’an dan juga selalu diterjemahkan kedalam arti balasan yang baik. Menurut bahasa berasal dari bahasa inggris yang bearti hadiah atau penghargaan, ini adalah suatu bentuk teori positif yang bersumber dari aliran behavioristik yang dikemukakan oleh Ivan Pavlo, Waston, dan kawan-kawannya yang dengan teori S-R nya (Prasetyo et al., 2019).

Ada dua tipe pada dasarnya jenis reward ini yaitu sebagai berikut :

1. Social reward extrinsic reward yang diperoleh dari

Social reward ini adalah berupa pujian dan pengakuan dari diri baik itu dari dalam diri sendiri maupun dari luar, yang merupakan faktor extrinsic reward yang diperoleh dari lingkungannya seperti financial materi maupun piagam penghargaan.

2. Psychic reward

Psychic datang dari self esteem yakni yang berkaitan dengan harga diri dan self satisfaction yaitu kepuasan diri, dan kebanggan, seperti pujian, sanjungan, ucapan selamat, yakni sebagai pengakuan atas hasil yang telah dicapai olehnya itu sehingga mendatangkan kepuasan dan kegembiraan bagi dirinya (Sarah et al., 2022).

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa reward ini dapat berupa, pujian, sanjungan, maupun ucapan selamat, yang dapat mendatangkan kegembiraan tersendiri terhadap seseorang yang sehingga membuat seseorang itu menjadi lebih bersemangat dalam melakukan sesuatu tugasnya. Pemberian reward sangat berarti bagi peserta didik, terutama dalam meningkatkan, memberikan stimulus yang baik. Dengan pemberian reward ini murid akan menjadi lebih percaya diri dan bersemangat dalam proses pembelajaran dan walaupun pemberian reward ini tidak selamanya bersifat positif, juga tidak menutup kemungkinan pemberian reward ini menjadi suatu hal yang bersifat positif. Dengan kata lain pemberian reward ini murid akan terdorong dalam proses pembelajaran dan menjadi lebih bersemangat

dalam mengerjakan tugas-tugasnya karena rangsangan ketika anak mendapatkan reward atas capaian prestasi yang diberikan oleh guru. Dan Pemakaian reward ini akan lebih berguna jika dalam pelaksanaan selalu memperhatikan kesesuaian dengan kondisinya.

## Minat Belajar

Minat adalah kecenderungan yang berkaitan dengan perasaan individu terutama perasaan senang terhadap sesuatu yang dianggap berharga dan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan yang memberikan kepuasan kepadanya (Rahmawati et al., n.d.). Minat belajar sangat berpengaruh terhadap proses belajar, karena jika tidak dengan minat belajar tersebut murid tidak akan bersungguh-sungguh dalam belajar, karena minat belajar merupakan keinginan, ketertarikan dalam belajar. Berdasarkan hasil penelitian psikologi menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar dapat mengakibatkan kurangnya rasa ketertarikan pada suatu bidang tertentu, bahkan dapat melahirkan sikap penolakan kepada guru (Hoerunnisa et al., 2020). Minat belajar merupakan salah satu faktor untuk meraih sukses dalam studi. Penelitian-penelitian di Amerika Serikat mengenai salah satu sebab utama dari kegagalan studi para pelajar menunjukkan bahwa penyebabnya adalah kekurangan minat.

Ada beberapa indikator murid yang memiliki minat belajar yang tinggi hal ini dapat diketahui melalui proses belajar di kelas dan di rumah.

1. Kesiapan murid dalam menerima pelajaran.
2. Kehadiran murid bagi yang mengikuti pembelajaran.
3. Kemampuan murid dalam menjawab pertanyaan.
4. Perhatian murid dalam pembelajaran.
5. Ketekunan murid dalam mengerjakan soal-soal latihan.
6. Rasa ketertarikan murid untuk menjawab pertanyaan (Fauzi et al., 2021).

Minat belajar dapat diukur dengan, ketertarikan, kesukaan, perhatian maupun keterlibatan. Ketertarikan ini dapat dilihat dari respon murid terhadap sesuatu. Kemudian ketertarikan dapat dilihat dari gairah murid dalam mengikuti proses pembelajaran. Perhatian dengan apabila murid/i serius dalam proses mengikuti pembelajaran selama berlangsung. Perhatian ini muncul karena keinginan tuannya. Perhatian ialah pemusatan energi psikis atau pikiran dan perasaan terhadap suatu objek peserta didik yang memiliki minat terhadap suatu objek yang membuat mereka akan cenderung memberikan perhatian yang lebih besar terhadap materi yang dipelajarinya.

Dalam upaya mendukung pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan serta membantu memvisualisasikan konsep-konsep disertai dengan langkah-langkah penyelesaian, tip dan trick untuk meningkatkan minat belajar murid. Dalam proses pembelajaran, pengajar dan murid berperan penting terhadap tercapai tujuan pembelajaran ini. Keaktifan murid sangat diperlukan dan pengajar harus memiliki strategi agar murid dapat belajar secara efektif dan efisien serta mengena pada tujuan yang diharapkan. Untuk memiliki strategi itu, pengajar harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasanya disebut model

mengajar. Setiap materi yang akan disampaikan harus menggunakan model yang tepat karena dengan model belajar yang berbeda akan mempengaruhi murid dalam menerima pelajaran.

## METODE PENELITIAN

Jenis data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif *Pre-Eksperimental Designs* dengan subjek penelitian seluruh murid kelas IV dengan jumlah 23 murid dan guru MIN 10 Aceh Barat. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian yaitu test dan angket. Tes dapat berupa serentetan pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, dan juga dari kemampuan subjek penelitian. Lembar instrumen berupa tes ini berisi soal-soal tes terdiri atas butir-butir soal. Setiap butir soal mewakili satu jenis variabel yang diukur. Angket bertujuan untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir bila responden memberi jawaban yang tidak sesuai pernyataan dalam pengisian daftar pertanyaan. Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengetahui minat belajar murid terhadap model Make A Match dengan pemberian reward. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

<i>Pre-test</i> (Tes Awal)	<i>Treatment</i> (Perlakuan)	<i>Post-test</i> (Tes Akhir)
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = *Pre-test* (Tes sebelum diberi perlakuan)

O<sub>2</sub> = *Post-test* (Tes setelah diberi perlakuan)

X = *Treatment* (Perlakuan)

Mengacu pada masalah penelitian yang dikaitkan dengan permasalahan diatas maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

H<sub>0</sub> :  $\mu = \mu_0$

H<sub>1</sub> :  $\mu > \mu_0$

Keterangan :

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh dari penerapan model Make A Match dengan pemberian reward terhadap minat belajar murid MIN 10 Aceh Barat.

H<sub>1</sub> : Terdapat pengaruh dari penerapan model Make A Match dengan pemberian reward terhadap minat belajar MIN 10 Aceh Barat.

Data hasil tes dianalisis dengan menggunakan uji t dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:  $\bar{D}$  = rata – rata selisih pengukuran 1 dan 2 ; SD = standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2 dan n = jumlah siswa.

Data hasil obeservasi dianalisis dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase F= jumlah skor yang diperoleh; N= jumlah siswa keseluruhan

Tabel Kategori Observasi

No.	Penilaian	Nilai Rata-rata	Persentase
1	Tinggi	3,00-4,00	>80%
2	Sedang	2,00-2,99	60%-78%
3	Rendah	2,00-1,99	<60%

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengaruh Model Make A Match Dengan Pemberian Reward Terhadap Minat Belajar Murid Min 10 Aceh Barat

Data yang terkumpul untuk melihat adanya pengaruh atau tidak adanya pengaruh penerapan model Make A Match dengan pemberian reward dalam penelitian ini terdiri dari nilai Pre-test dan Post-test pada saat sebelum penerapan model Make A Match dengan pemberian reward, dan sesudah proses penerapan model Make A Match dengan pemberian reward berlangsung. Rancangan penelitian ini menggunakan *Pre-Ekperiment Designs* dalam bentuk *Pre- Ekperiment One-Group Pre-test Post-test Designs*, pada desain ini terdapat Pre-test sebelum diberi perlakuan dan Post-test sesudah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil dapat diketahui lebih akurat, karena membandingkan antara keadaan sebelum diberi perlakuan dengan keadaan setelah diberi perlakuan.

Berikut deskripsi persentase jumlah murid yang mampu menjawab soal- soal tes berdasarkan tiga kompetensi dasar (KD), meyakini Allah Swt. sebagai As-salam dan Al-latif, mengenal sifat-sifat Allah Swt. yang terkandung dalam Al- Asma Al-Husna (al-salam dan al-latif), melafalkan kalimat As-Salam dan Al- Latif.

No	KD	Pre-Test		Post-Test	
		f	%	f	%
1	1.1 Meyakini Allah Swt. sebagai As-	8	38,09%	12	57,14%

	Salam dan Al-Latif.	11	52,38%	14	66,66%
		8	38,09%	13	61,90%
<b>2</b>	2.2 Mengenal sifat-sifat Allah Swt. yang terkandung dalam Al-Asma Al-Husna (al-salam dan al-latif).	17	80,95%	18	85,71%
		13	61,90%	19	90,47%
		9	42,85%	10	47,61%
		13	61,90%	14	66,66%
<b>3</b>	3.1 Melafalkan kalimat As-Salam dan Al-Latif.	9	42,85%	11	52,38%
		8	38,09%	15	71,42%
		8	38,09%	12	57,14%

Untuk membuktikan hipotesis penelitian yang dilakukan, maka peneliti melakukan uji thitung untuk membuktikan terdapat pengaruh atau tidak terdapat pengaruh model Make A Match dengan pemberian reward ini terhadap minat belajar murid MIN 10 Aceh Barat, hasil yang didapatkan adalah:

$$\begin{aligned}
 t_{hitung} &= \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}} \\
 &= \frac{1,8}{\frac{1,24}{\sqrt{21}}} \\
 &= 6,66
 \end{aligned}$$

Dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan  $dk = 20$  didapat thitung = 6,66 >  $t_{tabel} = 1,72$ . Oleh karena thitung >  $t_{tabel}$  yaitu  $6,66 > 1,72$  maka  $H_0$  ditolak, dengan demikian  $H_1$  diterima pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model Make A Match dengan pemberian reward dapat mempengaruhi minat belajar murid kelas IV MIN 10 Aceh Barat.

### **Penerapan Model Make A Match Dengan Pemberian Reward Terhadap Minat Belajar Murid MIN 10 Aceh Barat**

Penerapan ini dilakukan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam penerapan ini guru membagikan lembar kartu berisi soal dan jawaban kemudian secara bersamaan murid-murid berusaha menemukan pasangan jawaban dan soal yang tertulis di kertas tersebut dari murid-murid lain. Setiap murid berusaha mencari dan menemukan

pasangan lembar kartu soal atau jawaban dari murid-murid lain dengan sesuai. Kemudian murid yang benar dan sesuai menemukan pasangan lembar soal dan jawaban berhak mendapatkan apresiasi berupa reward.

Keberhasilan dalam penerapan ini dapat diketahui dengan menganalisis angket yang diisi oleh murid setelah proses pembelajaran menggunakan model Make A Match dengan pemberian reward diterapkan di kelas IV MIN 10 Aceh Barat. Hasil analisis data angket ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Indikator	Pernyataan	Rata- Rata	Persentase	Kategori
I	1	1,19	59,5 %	Sedang
	2	2,61	65,25 %	
	3	3,23	80,75 %	
	4	2,85	71,25 %	
	5	1,61	40,25 %	
	6	2,66	66,5 %	
	7	2,19	54,75 %	
	8	3,14	78,5 %	
	9	1,66	41,5 %	
	10	2,80	70 %	
<b>Rata - rata</b>		2,394	62,825 %	

Peneliti menggunakan lembar angket untuk melihat penerapan model Make A Match dengan pemberian reward terhadap minat belajar murid MIN 10 Aceh Barat. Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh murid-murid kelas IV menunjukkan 62,825 % berhasil dalam penerapan model Make A Match dengan pemberian reward terhadap minat belajar murid kelas IV MIN 10 Aceh Barat, dengan kategori keberhasilan sedang. Pada indikator pertama didapatkan hasil rata-rata dan persentase berdasarkan pernyataan belajar menggunakan model Make A Match dengan pemberian reward sangat menyenangkan, dalam pernyataan ini didapatkan hasil rata-rata sebesar 1,19 dengan persentase sebanyak 59,5 %, tidak merasakan suasana kegaduhan pada saat pembelajaran berlangsung dengan model Make A Match, didapatkan hasil rata-rata sebesar 2,61 dengan persentase sebanyak 65,25 %. Kemudian pada pernyataan tidak menyukai jika pembelajaran dengan menggunakan model Make A Match diterapkan pada materi lain, didapatkan hasil rata-rata 3,23 dengan persentase sebanyak 80,75 %, tidak tertarik belajar lebih aktif saat proses belajar mengajar dengan model Make A Match dengan pemberian reward dengan hasil rata-rata sebesar 2,85 dan persentase sebanyak 71,25 %, menyukai proses pembelajaran menggunakan model Make A Match dengan pemberian reward, memperoleh nilai rata-rata sebesar 1,61 dengan persentase sebanyak 40,25 %.

Pada pernyataan belajar menggunakan model Make A Match dengan pemberian reward sangat membosankan, dengan nilai rata-rata sebanyak 2,66 dan persentase sebanyak 66,5 %, menyukai jika pembelajaran Make A Match diterapkan pada materi lain, didapatkan

hasil rata-rata sebesar 2,19 dengan persentase sebanyak 54,75 %, merasakan suasana kegaduhan pada saat pembelajaran berlangsung dengan model Make A Match, dengan rata-rata 3,14 dan persentase sebanyak 78,5 %, tertarik untuk belajar lebih aktif saat proses belajar mengajar dengan model Make A Match dengan pemberian reward, didapatkan hasil rata-rata sebesar 1,66 dengan persentase sebanyak 41,5 %, tidak menyukai proses pembelajaran menggunakan model Make A Match dengan pemberian reward, didapatkan hasil rata-rata sebanyak 2,80 dengan persentase 70 %.

Indikator	Pernyataan	Rata- Rata	Persentase	Kategori
II	1	2,71	67,75 %	Rendah
	2	2,33	58,25 %	
	3	2,04	51 %	
	4	2,71	67,75 %	
	5	2,00	50 %	
	6	2,61	65,25 %	
	7	1,47	49 %	
	8	1,66	41,5 %	
	9	2,61	65,25 %	
	10	1,95	48,75 %	
<b>Rata - rata</b>		2,209	56,45	

Selanjutnya pada indikator kedua pengaruh model Make A Match dengan pemberian reward terhadap minat belajar murid didapatkan hasil perhitungan rata-rata sebesar 2,209, dan persentase 56,45% dengan kategori rendah. Hal ini berdasarkan pernyataan, penggunaan model Make A Match tidak menarik minat belajar murid dalam proses belajar, dengan perolehan rata-rata sebesar 2,71 dan persentase sebanyak 67,75 %, daya ingat materi pembelajaran menjadi lebih lama (apa yang dipelajari tidak mudah lupa) dengan menggunakan model Make A Match, didapatkan hasil rata-rata sebesar 2,33 dengan persentase sebanyak 58,25 %. Pada pernyataan model Make A Match merupakan hal baru bagi saya, didapatkan perolehan rata-rata sebesar 2,04 dengan persentase sebanyak 51 %, penggunaan model Make A Match sangat menyulitkan saya dalam menyelesaikan soal tes, pada pernyataan ini didapatkan perolehan rata-rata sebesar 2,71 dengan persentase sebanyak 67,75 %, saya mendapatkan pengetahuan baru melalui model Make A Match ini, didapatkan perolehan rata-rata sebesar 2,00 dengan persentase sebanyak 50 %, model Make A Match dengan pemberian reward merupakan hal biasa bagi saya, pada pernyataan ini didapatkan perolehan rata-rata sebesar 2,61 dengan persentase sebesar 65,25 %, lebih berani mengungkapkan ide atau pendapat dan bertanya mengenai pembelajaran melalui model Make A Match, dengan perolehan rata-rata sebesar 1,47 dan persentase sebanyak 49 %. Penggunaan model Make A Match sangat menarik minat belajar, didapatkan perolehan rata-rata sebesar 1,66 dengan persentase sebanyak 41,5 %, murid merasa tertekan dalam proses belajar menggunakan model Make A Match dengan pemberian reward, dengan rata-rata 2,61 dan persentase 65,25 %, penggunaan model Make A Match sangat memudahkan murid dalam

menyelesaikan soal tes, didapatkan perolehan rata-rata sebesar 1,95 dengan persentase sebanyak 48,75 %. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari hasil data lembar angket yang diisi oleh murid-murid kelas IV MIN 10 Aceh Barat. Dalam penerapan model Make A Match dengan pemberian reward terhadap minat belajar murid masih dikategorikan pada tingkatan sedang. Sedangkan pada pengaruh model Make A Match dengan pemberian reward terhadap minat murid masih berada pada tingkatan kategori rendah, hal ini berdasarkan penilaian hasil angket yang diisi oleh murid-murid kelas IV MIN 10 Aceh Barat.

Sehingga dapat disimpulkan dari kedua indikator diatas, pada indikator pertama, penerapan model Make A Match dengan pemberian reward terhadap minat belajar murid, yang diterapkan pada murid kelas IV MIN 10 Aceh Barat didapatkan hasil nilai rata-rata sebesar 2,394 dengan persentase sebesar 62,825% dengan kategori sedang. Sedangkan pada indikator kedua, pengaruh model Make A Match dengan pemberian reward terhadap minat belajar murid, dengan nilai rata-rata sebesar 2,209 dan persentase sebesar 56,45% dengan kategori rendah.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Make A Match dengan pemberian reward terhadap minat belajar murid berdasarkan hasil analisis dari lembar angket diperoleh 62, 825 % dengan kategori sedang. Sedangkan pengaruh model Make A Match dengan pemberian reward terhadap minat belajar murid berdasarkan hasil analisis dari lembar angket diperoleh 56,45 % dengan kategori rendah. Pengaruh model Make A Match dengan pemberian reward terhadap minat belajar murid berdasarkan hasil analisis dari nilai pre-test dan post-test berdasarkan uji thitung dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan  $dk = 20$  didapat thitung = 6,66 >  $t_{tabel} = 1,72$ . Oleh karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,66 > 1,72$  maka  $H_0$  ditolak, dengan demikian  $H_1$  diterima pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Sehingga terdapat Pengaruh model Make A Match dengan pemberian reward terhadap minat belajar murid kelas IV MIN 10 Aceh Barat.

## DAFTAR PUSTAKA

- A'idah, L. N. (2020). Pengaruh Model Make a Match Terhadap Minat dan Hasil Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas III di MI Tarbiyatul Islamiyah Rejotangan Tulungagung. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/id/eprint/14633>
- Ari, N. L. P. M., & Wibawa, I. M. C. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/19389>
- Fathanah, F. (2022). Penerapan Metode "Make A Match" untuk Meningkatkan Minat Belajar dalam Kemampuan Menulis (Kitabah) Mata Kuliah Qowaidul Imla PBA UNHASY

Jombang. Jurnal Mahasantri, 3(1), 567–585.  
<https://ejournal.iainh.ac.id/index.php/mahasantri/article/view/206>

Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/10080>

Fauzi, A., Muttaqin, A. I., & Aminah, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Make A Match Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Materi Tajwid Kelas V Di Sd Islam Kebunrejo Genteng Banyuwangi. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 1(5), 405–420. <http://ejournal.ijshs.org/index.php/incare/article/view/181>

Hadijah, S., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengaruh Model Make A Match terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Muatan Materi PPKn Kelas IV SDN 26 Cakranegara Tahun Pelajaran 2021/2022. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 103–112. <https://jurnal.educ3.org/index.php/pedagogia/article/view/56>

Hafinda, T. (2021). KETERAMPILAN GURU MENGELOLA KELAS: UPAYA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA. *AL-IHTIRAFIAH: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH*, 167–182.

Hoerunnisa, A., A diSucipto, T. L., & Tamrin, A. G. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Multimedia Kelas XI SMK Negeri 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 13(1), 37–43. <https://jurnal.uns.ac.id/jptk/article/view/24206>

Juniantari, I. G. A. (2019). Penerapan Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Kelas I Semester I di SD Negeri 4 Pertama Tahun Pembelajaran 2017/2018. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 18–28. <https://www.ejournal.ihtdn.ac.id/index.php/AW/article/view/926>

Magfirah, A., Syarif, I., & Rahmat, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 9–18. <https://ummaspul.ejournal.id/MGR/article/download/2592/789>

Muhammad, M. (2019). Upaya meningkatkan minat dan hasil belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe make a match pada mata pelajaran Quran Hadist Kelas IV di MI Darul Ulum Lemah Putih Wringinanom Gresik. *Fikroh*, 12(2), 20–40. <https://scholar.archive.org/work/k7mbty6k5bdzaisma2c4oqznq/access/wayback/http://jurnal.stai-alazharmenganti.ac.id/index.php/fikroh/article/download/50/47>

- Mulyana, D., Inayah, I., & Ningsih, A. F. (2022). Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Polinomial. *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika*, 2, 35–44. <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/santika/article/view/1095>
- Prasetyo, A. H., Prasetyo, S. A., & Agustini, F. (2019). Analisis Dampak Pemberian Reward dan Punishment dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(3), 402–409. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/19332>
- Purnama, D. C., & Sylvia, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 6 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(3), 198–208. <https://naradidik.ppj.unp.ac.id/index.php/nara/article/view/43>
- Rahmah, F. D. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperative tipe make a match untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa SMP [PhD Thesis, Universitas Negeri Malang]. <http://repository.um.ac.id/277109/>
- Rahmawati, T., Djono, D., & Pelu, M. (n.d.). Implementasi Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar. *Jurnal Candi*, 19(2), 100–118. Retrieved December 8, 2023, from <https://jurnal.uns.ac.id/candi/article/view/35598>
- Rahmi, F., & Hafinda, T. (2023). Implementasi Model Blended Learning: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa SMP Negeri 2 Aceh Jaya. *ISTIFHAM: Journal Of Islamic Studies*, 11–22. <https://jurnal.seutiahukamaa.org/index.php/istifham/article/view/12>
- Ramadhani, M. I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2237–2244. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1159>
- Samirah, S., & Kuswardi, Y. (2019). EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK MAKE A MATCH PADA MATERI PERSAMAAN DAN PERTIDAKSAMAAN LINEAR SATU VARIABEL DITINJAU DARI MINAT BELAJAR MATEMATIK. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika SOLUSI*, 3(3), 275–285. <https://jurnal.uns.ac.id/JMMS/article/view/38331>
- Sarah, D. M., Vika, A. I. V., Hasibuan, N., Sipahutar, M. S., & Simamora, F. E. M. (2022). Pengaruh Pemberian Reward dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(01), 210–219. <https://jurnal.itscience.org/index.php/educendikia/article/view/1596>

- Sari, R. D. K., & Arifin, M. B. U. B. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kraton pada Tema 6. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(1), 208–220. <http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/1206>
- Uciatun, U., Japar, M., & Sapriati, A. (2022). PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN MAKE A MATCH DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SEKOLAH DASAR. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 384–397. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/12592>
- Widiastuti, A. (2021). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Jaringan Mata Pelajaran Biologi Lintas Minat Melalui Penerapan Model Pembelajaran Make a Match. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 1(1), 17–23. <https://jurnalp4i.com/index.php/educational/article/view/51>