

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA KELAS V SD
MUHAMMADIYAH 01 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)*

Oleh :

KHAFIFAH ADHA YUNI
1902090117



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 07 Agustus 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Khafifah Adha Yuni
NPM : 19002090117
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* pada Mata Pelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Svamsuarnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

1.

2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

2.

3. Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

3.



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Khafifah Adha Yuni
NPM : 1902090117
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* pada Mata Pelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan

Sudah layak disidangkan.

Medan, 23 Juli 2024

Disetujui oleh
Pembimbing

Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

Dra. Hj. Syamsuyunita, M.Pd.

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



UMSU
Unggul | Cerdas | Berkemajuan

Bila menyebut surat ini, agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6623301 Fax. (061) 6625474
Website : <http://www.umsu.ac.id>, <http://www.fakum.umsu.ac.id> E-mail : rektor@umsu.ac.id, fakum@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khafifah Adha Yuni
NPM : 1902090117
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya judul "**Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. merupakan karya asli saya. Jika kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme maka saya bersedia ditindak dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 12 November 2024

METERAI TEMBEL
CEAMX040508255
Khafifah Adha Yuni.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Bauri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Khafifah Adha Yuni
NPM : 1902090117
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* pada Mata Pelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan.

Nama Pembimbing : Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
06/01/2024	Revisi Bab 1		
08/02/2024	Revisi Bab 2		
09/03/2024	Revisi Bab 3		
12/04/2024	Penambahan tabel		
07/05/2024	Revisi bab 4		
08/06/2024	Perbaiki kalimat yang typo		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Juli 2024
Dosen Pembimbing

Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

ABSTRAK

Khafifah Adha Yuni. 1902090117. Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Instrumen penelitian ini menggunakan tes. Motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada Pelajaran matematika berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata = 90,78. Hal ini dapat diketahui siswa yang memperoleh nilai 66-79 dikategorikan baik sebanyak 1 orang (2%) dan siswa yang memperoleh nilai 80-100 dikategorikan sangat baik sebanyak 18 orang (98%). Motivasi belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada Pelajaran matematika berada pada kategori kurang dengan nilai rata-rata 61,05. Hal ini dapat diketahui siswa yang memperoleh nilai 40-55 dikategorikan kurang sebanyak 6 orang (30%), siswa yang memperoleh nilai 56-65 dikategorikan cukup sebanyak 9 orang (45%), siswa yang memperoleh nilai 66-79 dikategorikan baik sebanyak 5 orang (25%). Hasil uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 5,3693$ selanjutnya harga t_{hitung} ini dibandingkan dengan harga t_{tabel} taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dengan $Db = n_1 + n_2 - 2 = 59$ maka diperoleh $t_{tabel} = 1,684$. Demikian dapat diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,3693 > 1,684$ maka H_a diterima dengan hipotesis ada pengaruh model pembelajaran *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap motivasi Belajar Siswa oleh siswa kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan tahun pembelajaran 2023-2024. Disimpulkan bahwa hipotesis terbukti kebenarannya.

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

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul “**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA KELAS V SD MUHAMMADIYAH 01 MEDAN**”. sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian proposal ini. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Ayahanda **Maskurdin** dan Ibunda tercinta **Rabiatul Adawiyah** yang telah mengasuh dan membesarkan penulis dengan rasa cinta dan kasih sayang, yang memberikan dorongan serta semangat selama penulis menjalani pendidikan ini.

Oleh sebab itu pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Hj. Syamsuyurnita, S.Pd, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.

3. Bapak **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, SS., M.Hum** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Dr Lilik Hidayat, M.Pd** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak masukan dan nasihat selama membimbing mahasiswa.
8. Teman seperjuangan kelas 6C, Teman-teman Nusantara PMM 2 dan Keluarga yanggg sangat saya cintai telah memberikan bantuan saran – saran dan dukungan serta motivasinya.

Akhirnya penulis mengharapkan proposal ini bermanfaat bagi kita semua. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan taufik dan hidayah-Nya pada kita semua serta memberikan keselamatan dunia dan akhirat. Amin

Medan, Juli 2024

Penulis

KHAFIFAH ADHA YUNI
1902090117

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Landasan Teori.....	10
2.1.1 Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	10
2.1.2 Motivasi Belajar.....	18
2.1.3 Matematika.....	25
2.2 Kerangka Konseptual.....	27
2.3 Hipotesis Penelitian.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
3.1.1 Tempat Penelitian.....	29
3.1.2 Waktu Penelitian.....	29
3.2 Populasi dan Sampel.....	30
3.2.1 Populasi.....	30
3.2.2 Sampel.....	30
3.3 Metode Penelitian.....	31
3.4 Variabel Penelitian.....	32
3.5 Defenisi Oprasioal Penelitian.....	32
3.6 Instrumen Penelitian.....	33
3.7 Teknis Analisis Data.....	34

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....	38
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	38
4.1.1 Deskripsi Skor Motivasi Belajar Siswa Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	39
4.1.2 Deskripsi Skor Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	42
4.1.3 Uji Prasyarat Analisis Data	46
4.1.4 Deskripsi Pengaruh Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa	48
4.2. Pengujian Hipotesis.....	50
4.3 Diskusi Hasil Penelitian	50
4.4 Keterbatasan Penelitian.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	52
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	54

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan.....	22
Tabel 3.2 Desain Penelitian <i>Posttest-Only Contol Design</i>	24
Tabel 3.3 Instrumen Penilaian.....	27
Tabel 3.4 Kategori dan Presentase Nilai.....	28
Tabel 4.1 Nilai Motivasi Belajar Siswa Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	38
Tabel 4.2 Tabel Kerja Mencari Standar Deviasi Motivasi Belajar Siswa Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	39
Tabel 4.3 Kategori dan Persentase Nilai.....	41
Tabel 4.4 Nilai Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	41
Tabel 4.5 Tabel Kerja Mencari Standar Deviasi Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	43
Tabel 4.6 Kategori dan Persentase Nilai.....	44
Tabel 4.7 Output SPSS Hasil Uji Normalitas.....	45
Tabel 4.8 Output SPSS Hasil Uji Homogenitas.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	20
-----------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003, tentang sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara.

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan fundamental yang senantiasa menjadi permasalahan yang aktual sepanjang zaman. Dengan pendidikan, manusia mendapat ilmu pengetahuan dan menjadi terdidik. Salah satunya diperlukan adanya motivasi dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Adi, 2021).

Salah satu faktor dari dalam diri yang menentukan berhasil tidaknya dalam proses belajar mengajar adalah motivasi belajar. Dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar. Motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non intelektual. Seseorang yang mempunyai inteligensi yang cukup tinggi, bisa gagal karena kurang adanya motivasi dalam belajarnya (Lestari, 2020). Motivasi juga dapat dikatakan sebagai perbedaan

antara dapat melaksanakan dan mau melaksanakan. Motivasi lebih dekat pada mau melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Motivasi mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar. Bagi guru mengetahui motivasi belajar dari siswa sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar siswa. Bagi siswa motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa terdorong untuk melakukan kegiatan belajar (Wasono, 2021).

Motivasi belajar ialah dorongan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar, yang menjamin kelangsungan aktivitas belajar, sehingga memperoleh hasil yang lebih baik. Motivasi menentukan tingkat keberhasilan atau kegagalan proses belajar peserta didik, jika peserta didik kurang memiliki motivasi belajar, maka akan berdampak pada pemahaman pelajaran yang diajarkan oleh guru (Erna, 2022).

Motivasi belajar juga sangat penting karena adanya motivasi mendorong semangat belajar dan menjadi syarat mutlak dalam proses pembelajaran, seorang siswa belajar tanpa motivasi maka proses pembelajaran tidak akan berhasil dengan maksimal. Motivasi belajar sangat berperan dalam mengembangkan kegiatan belajar siswa, karena motivasi itu sendiri merupakan bagian belajar yang berfungsi untuk meningkatkan kemajuan untuk belajar atau untuk meningkatkan prestasi belajar. Dalam kegiatan belajar, motivasi diartikan sebagai keseluruhan daya gerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan, dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga tujuan yang ada dapat dicapai. Siswa termotivasi untuk belajar bila ia merasa bahwa belajar merupakan suatu

kebutuhan (Susanto, 2019).

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung pada situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu interaksi inilah yang menjadi syarat utama dalam berlangsungnya psoses belajar mengajar. Seorang siswa dapat dikatakan belajar apabila dapat mengetahui sesuatu yang dapat dipahami sebelumnya, dapat melakukan atau menggunakan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat digunakannya termasuk sikap tertentu yang mereka miliki. Keberhasilan siswa dalam menangkap pelajaran yang disampaikan oleh seorang guru sangat tergantung pada keterampilan seorang guru tersebut dalam mengajar. Banyak siswa yang tidak mampu atau daya kemampuan siswa masih kurang dalam menangkap pelajaran dalam proses belajar mengajar yang disajikan guru sebagai tenaga pengajar. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, antara lain faktor siswa itu sendiri, lingkungan sekitar, faktor guru dan tingkat kesukaran materi pelajaran, model pembelajaran yang tidak sesuai, serta fasilitas belajar yang kurang memadai.

Matematika sering dianggap sebagai ilmu yang hanya menekankan pada kemampuan berpikir logis dengan penyelesaian yang tunggal dan pasti (Saleh & Lubis, 2018). Hal ini yang menyebabkan matematika menjadi mata pelajaran yang ditakuti dan dijauhi oleh siswa. Matematika merupakan simbol dan kumpulan angka yang harus kita pahami dan berkonsentrasi dalam setiap pemikirannya, yang bahkan terdiri dari konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga memerlukan pemahaman yang tekun dan teliti (Novitasari & Leonard, 2020). Hal itulah yang membuat banyak peserta didik menganggap bahwa matematika

adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan. Bahkan, kebanyakan peserta didik langsung menyerah jika menghadapi soal matematika. Sehingga mempengaruhi hasil belajar yang dicapai belum memuaskan dan banyak peserta didik yang masih memperoleh nilai di bawah standart.

Dalam pembelajaran matematika sering ditemukan kurangnya sumber belajar dalam memahami materi yang diberikan, siswa kekurangan sumber informasi karena mereka cenderung mempelajari materi matematika hanya berdasarkan dari yang diajarkan guru dikelas, yang menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang dipelajari siswa. Hal tersebut juga dapat menyebabkan siswa menjadi kurang aktif atau pasif dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah.

Seorang guru harus berusaha mencari solusi agar proses belajar dan mengajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Karena seorang guru mempunyai peranan penting dalam melaksanakan pendidikan dan pembinaan, dimana tugas utama seorang guru yaitu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Pada pelaksanaannya guru harus mempunyai berbagai macam strategi dan metode dalam pencapaian pendidikan dan membina terhadap anak didiknya. Guru juga mempunyai peranan dan tanggung jawab yang besar dalam mengaplikasikan pendidikan yang tercantum dalam kurikulum kedalam bentuk pengajaran sehari-hari.

Perlu dipahami bahwa dalam pemilihan metode belajar harus tepat yang mana dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Jangan sampai

seorang guru memilih metode yang salah atau tidak sesuai dengan materi yang dibahas, karena akan berdampak pada hasil prestasi belajar peserta didik. Menyusun dan menerapkan berbagai macam variasi metode, model pembelajaran yang tepat, sehingga dapat memotivasi peserta didik. Agar peserta didik tertarik dan bersemangat dalam mengikuti aktivitas belajar sehingga hasil belajar peserta didik selalu meningkat. Dengan demikian, penggunaan metode atau model menjadi hal penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Seorang guru sepatutnya dapat mengembangkan proses pembelajaran dengan tujuan agar pembelajaran tidak berpusat pada guru (*teacher centered*) tetapi berpusat pada peserta didik (*learner centered*), agar dapat meningkatkan motivasi peserta didiknya. Adapun salah satu pemilihan pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dikelas yaitu pembelajaran dengan menggunakan yaitu menggunakan model *Make a Match*.

Model *Make a Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika. Model *Make a Match* merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya (Tias, 2021). Model pembelajaran *Make a Match* ini cocok digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung. Pada model ini siswa ditegaskan untuk bisa mencari pasangan mereka masing-masing dari kartu yang sudah diberikan. Dengan model ini siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran khususnya matematika dan tetap terarah dengan adanya pengawasan dari guru.

Berdasarkan hasil wawancara oleh guru matematika kelas V di SD

Muhammadiyah 01 Medan, masih banyak siswa yang tidak menyukai pembelajaran matematika. Beberapa alasan yang menyebabkan mereka tidak menyukai matematika yaitu siswa menganggap matematika pelajaran yang sulit dan tidak mudah dipahami karena terdapat berbagai macam rumus-rumus matematika ini mengakibatkan pada hasil belajar matematika siswa kelas V hanya 40% siswa yang mampu mencapai hasil belajar yang maksimal. Materi yang diajarkan oleh guru kurang menarik dikarenakan masih menggunakan metode konvensional atau metode ceramah sehingga siswa akan menjadi cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih jauh dari yang diharapkan. Rendahnya hasil belajar matematika siswa ini boleh jadi ada kaitannya dengan pendekatan pembelajaran yang dilakukan guru. Oleh sebab itu perlu dicari model maupun pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar matematika.

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah diatas, maka permasalahan tersebut akan dibahas dalam skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan yang diuraikan di atas didasarkan pada berbagai permasalahan yang diidentifikasi oleh peneliti, yang tentunya berkaitan dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini. Permasalahan tersebut adalah:

1. Kurangnya motivasi belajar siswa serta pemahaman materi.

2. Kurangnya model dan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran.
3. Kurang termotivasinya siswa dalam pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh pada saat proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah diajukan untuk mempermudah peneliti memfokuskan permasalahan-permasalahan dalam penelitian. Dengan demikian, agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terarah dan jelas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi hanya pada Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Dalam penelitian, perumusan masalah merupakan bagian penting dalam memberikan arah penelitian sehingga memudahkan peneliti untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan. Adapun rumusan masalah untuk penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh Model *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap motivasi Belajar Siswa Pada Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana kemampuan pembelajaran dengan menggunakan Model *Make A Match* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Tidak ada kegiatan tanpa tujuan yang ingin dicapai. Sebuah penelitian tentu memiliki tujuan. Tujuan yang jelas memudahkan untuk menggali

permasalahan penulis atau pembaca sehingga keinginan penulis tercapai. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap motivasi Belajar Siswa Pada Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024
2. Untuk mengetahui kemampuan pembelajaran dengan menggunakan Model *Make A Match* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diinginkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Model pembelajaran *Make A Match* bermanfaat sebagai model dan media yang diterapkan dalam pembelajaran di sekolah terutama dalam mata pelajaran Matematika.
 - b. Model pembelajaran *Make A Match* sebagai bahan acuan dalam melakukan proses pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru mata pelajaran Matematika, penelitian ini bertujuan untuk memberikan model pembelajaran yang berbeda agar siswa memiliki semangat belajar.
 - b. Siswa diharapkan memiliki semangat belajar dan memahami pelajaran.
 - c. Bagi pembaca sebagai tambahan pemahaman informasi tentang model pembelajaran *Make A Match*.

- d. Sebagai sumber informasi bagi peneliti lain yang permasalahan penelitiannya masih relevan dengan penelitian ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Model Pembelajaran *Make A Match*

2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, yang dapat mencocokkan kartunya diberikan poin. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan suatu bentuk pembelajaran dimana guru yang mengarahkan permainan dan guru menetapkan tugas, pertanyaan serta memberikan informasi yang dibentuk untuk membantu siswa dalam menyelesaikan permainan (Fauhah & Rosy, 2020).

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan antara kelompok pembawa kartu soal dengan kelompok pembawa kartu jawaban setelah mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan maka diberi poin. Model ini dapat menumbuhkan kreativitas berpikir siswa sebab melalui pencocokkan pertanyaan dan jawaban akan tumbuh tersendiri (Meha et al., 2020).

Model pembelajaran *Make A Match* ini cocok digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan selama proses pembelajaran berlangsung siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lain. Suasana belajar dikelas juga dapat diciptakan sebagai suasana permainan, dimana terdapat kompetisi antar

siswa untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topic pembelajaran serta adanya penghargaan (*reward*), yang membuat siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan. Sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak hanya pasif mendengarkan guru menerangkan saja tetapi siswa akan lebih aktif karena terdapat penghargaan yang akan diberikan oleh guru untuk criteria siswa yang telah ditentukan sebelumnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan model pembelajaran *Make A Match* adalah suatu sistem pembelajaran yang menanamkan kemampuan sosial, kerja sama, interaksi serta berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan kartu yang terdiri dari jawaban/pertanyaan sebelum batas waktunya habis, siswa yang dapat mencocokkan kartu akan memperoleh poin.

2.1.1.2 Tujuan Model Pembelajaran *Make A Match*

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan tujuan tertentu untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Menurut (Topandra & Hamimah, 2020) adapun tujuan model pembelajaran *Make A Match* yaitu :

- 1) Pendalaman materi
- 2) Penggalian materi
- 3) Sebagai selingan

Tujuan model pembelajaran *Make A Match* yaitu untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dan menjadikan siswa agar lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran.

Menurut (Ramadhani, 2021) tujuan dari model pembelajaran *Make A Match* adalah untuk membina keterampilan, dan menemukan informasi, menumbuhkan semangat kerja sama dengan orang lain, dan membina tanggung

jawab untuk memecahkan soal atau masalah yang dihadapi melalui kartu persoalan atau permasalahan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran *Make A Match* yaitu :

- 1) Membuat siswa menjadi aktif dimana siswa diajak bermain sambil belajar
- 2) Mempermudah siswa dalam memahami materi, siswa dapat berinteraksi dengan teman-teman
- 3) Dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa serta dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi melalui kartu soal dan jawaban

2.1.1.3 Karakteristik Model Pembelajaran *Make A Match*

Menurut (Mulyoto, 2021) Menyatakan bahwa karakteristik model pembelajaran *Make A Match* yaitu :

- 1) Mengajak siswa bermain sambil belajar
- 2) Membuat siswa menjadi aktif, kreatif dan inovatif
- 3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan teman-temannya, dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Karakteristik model pembelajaran *Make A Match* yaitu membuat siswa menjadi lebih aktif, kreatif dan inovatif selain itu model pembelajaran *make a match* dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut (Isjoni, 2020) karakteristik model pembelajaran *Make A Match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk mencari pasangan dengan kartu yang sesuai

jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Siswa yang pembelajarannya dengan model *Make A Match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.

Kesimpulan dari pendapat ahli di atas yaitu karakteristik model pembelajaran *Make A Match* harus memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa sehingga keaktifan siswa.

2.1.1.4 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Make A Match*

Langkah langkah model pembelajaran *Make A Match* juga dikemukakan oleh (Topandra & Hamimah, 2020) sebagai berikut :

- 1) Guru menjelaskan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi sebelumnya di rumah
- 2) Siswa dibagi dalam 3 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok kedua kelompok dimintai untuk berhadapan, dan kelompok C adalah penilai.
- 3) Guru memberikan kartu pertanyaan kepada setiap siswa kelompok A dan kartu jawaban kepada setiap siswa kelompok B.
- 4) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimal waktu yg diberikan kepada mereka
- 5) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya dikelompok B. jika kelompok A sudah menemukan pasangannya masing masing, guru meminta mereka melaporkan diri, guru mencatat siswa pada kertas yang sudah dipersiapkan
- 6) Jika waktu sudah habis, siswa diberitahu bahwa waktu sudah habis.
- 7) Bagi siswa yang belum menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul

sendiri

- 8) Guru meminta satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah Pasangan itu cocok atau tidak.
- 9) Terakhir, guru memberikan informasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban pasangan yang memberikan presentasi.
- 10) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan persentasi.

Menurut (Hutapea, 2020) langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* adalah sebagai berikut :

- 1) Buatlah potongan-potongan kertas sama dengan jumlah siswa yang ada didalam kelas.
- 2) Bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- 3) Tulislah pertanyaan materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan, setiap kertas berisi satu persatu pertanyaan.
- 4) Pada sebagian kertas yang lain, tulislah jawaban dari pertanyaan yang tadi dibuat.
- 5) Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antera soal dan jawaban
- 6) Berilah setiap siswa satu kertas dan kelaskan bahwa ini aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan Sebagian akan mendapatkan jawaban.
- 7) Mintalah kepada siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangannya, minta mereka untuk duduk berdekatan

kemudian jelaskan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.

- 8) Setelah semua siswa dapat menemukan pasangan masing-masing dan duduk berdekatan, mintalah setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal tersebut yang dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.
- 9) Akhiri proses ini dengan membuat klasifikasi dan kesimpulan.

Berdasarkan langkah – langkah pembelajaran *Make A Match* yang telah dikemukakan oleh para ahli, maka penulis dapat menyimpulkan langkah – Langkah pembelajaran *Make A Match* dalam kegiatan pembelajaran Matematika di kelas yang disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2.1
Model Pembelajaran *Make A Match*

Langkah-Langkah	Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Kegiatan Awal	Melakukan Kegiatan apersepsi dan menyampaikan Tujuan pembelajaran.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan kegiatan apersepsi dengan tanya jawab untuk menuju materi yang akan disampaikan. 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperhatikan dan menanggapi apersepsi yang dilakukan guru dengan tanya jawab. 2. Menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru
Kegiatan Inti 1. Menyajikan Informasi	Guru menyampaikan materi dilengkapi dengan alat peraga dan melakukan tanya jawab dengan siswa.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan materi kepada siswa 2. Melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi yang disampaikan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperhatikan penjelasan dari guru. 2. Mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan materi. 3. Menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Langkah-Langkah	Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
2. Mengorganisir peserta didik ke dalam tim – tim belajar	Guru membagi kelompok belajar secara heterogen.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan langkah-langkah permainan <i>make a match</i> 2. Mengelompokkan siswa ke dalam 2 kelompok, yakni kelompok A dan kelompok B. 3. Membagi kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baris menurut kelompok masing – masing dan berhadapan dengan kelompok lain. 2. Masing-masing siswa menerima satu kartu
3. Permainan <i>make a match</i>	Guru memberikan instruksi agar kelompok yang mendapatkan kartu soal mencari pasangan berupa kartu jawaban, dan yang mendapatkan kartu jawaban mencari pasangan berupa kartu soal yang sesuai.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B dengan waktu yang sudah ditetapkan. 2. Mengawasi aktivitas siswa dan memberikan bantuan pada siswa selama melakukan permainan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencari kartu pasangan berdasarkan waktu yang telah ditentukan.
4. Presentasi	Pasangan yang dipanggilurut berdasarkan nomor kartu soal yang diterima.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memanggil masing masing pasangan untuk melakukan presentasi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membacakan kartu soal dan kartu jawaban dari pasangannya masing - masing.
5. Mengevaluasi	Mengoreksi apakah masing – masing pasangan sudah benar dan sesuai atau belum.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan kesempatan pada siswa untuk memberikan tanggapan mengenai kecocokan kartu pasangan siswa yang sedang melakukan presentasi. 2. Memberikan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan tanggapan tentang kecocokan kartu dari pasangan yang sedang melakukan presentasi. 2. Memperhatikan konfirmasi yang diberikan oleh guru.

		konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang melakukan presentasi	
Kegiatan Akhir 1. Membuat kesimpulan	Menarik kesimpulan dari materi yang baru saja dipelajari.	Membimbing siswa untuk membuat kesimpulan.	Membuat kesimpulan bersama guru
2. Refleksi	Refleksi berupa penanaman nilai moral.	Menanamkan nilai moral pada siswa.	Membacakan pesan moral yang terdapat dalam kartu.

2.1.1.5 Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*

1) Kelebihan Model Pembelajaran *Make A Match*

Menurut (Tias, 2021) model pembelajaran *Make A Match* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain, yaitu :

- a) Dapat meningkatkan aktivitas siswa, baik secara kognitif maupun fisik
- b) Karena terdapat unsur permainan, maka model ini menyenangkan untuk siswa
- c) Dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan meningkatkan motivasi belajar siswa
- d) Efektif sebagai sarana untuk melatih keberanian siswa untuk tampil di depan kelas (saat presentasi)
- e) Efektif melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu saat belajar

Selain itu, menurut (Suprpta, 2020) kelebihan dari model pembelajaran *Make A Match* adalah dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik, ada unsur permainan didalamnya, sehingga model

pembelajaran ini menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan efektif untuk melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu.

2) Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran *Make A Match* juga memiliki kekurangan, seperti yang dikatakan oleh (Sari et al, 2020) kelemahan model pembelajaran *Make A Match* adalah :

- a) Diperlukan bimbingan guru untuk melakukan pembelajaran
- b) Suasana kelas menjadi berisik sehingga dapat mengganggu kelas lain
- c) Guru harus menyiapkan bahan dan alat yang memadai

2.1.2 Motivasi Belajar

2.1.2.1 Pengertian Motivasi Belajar

Tumbuhnya motivasi belajar dalam diri siswa karena adanya keinginan siswa untuk mengetahui sesuatu dan akan mengarahkan motivasi belajar siswa sehingga siswa akan bersungguh-sungguh dalam belajar dan akan memotivasi agar tercapainya prestasi belajar yang baik. Motivasi merupakan dorongan seseorang secara sadar untuk melakukan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan (Zubaira, 2023). Motivasi dapat diartikan sebagai semua tingkah laku atau perbuatan yang mengarah pada pemuasan atau pemenuhan kebutuhan tertentu (Nasution, 2018).

Motivasi adalah suatu perubahan energi yang ada di dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan (Emda, 2018).

Motivasi belajar adalah motivasi keseluruhan siswa yang menjadi

penyebab terjadinya aktivitas pembelajaran yang dapat menjamin keberlangsungan kegiatan belajar serta memberikan arahan bagi kegiatan belajar tersebut guna untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Winata, 2021). Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam maupun luar siswa (dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menciptakan kondisi-kondisi tertentu) yang menanggung kelangsungan dan memberikan arahan pada kegiatan belajar siswa, sehingga mencapai maksud dan tujuan. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam dan dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar (Uno, 2021).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan yang tumbuh di dalam maupun luar diri siswa untuk memberikan arah pada kegiatan belajar siswa agar siswa dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

2.1.2.2 Jenis – Jenis Motivasi Belajar

Adapun jenis-jenis motivasi menurut (Muawanah & Muhid, 2021) ialah sebagai berikut :

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dorongan atau tekanan dari dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan tanpa adanya dorongan dari luar termasuk lingkungan. Pada proses pembelajaran siswa yang memiliki motivasi intrinsik dapat dilihat dari aktivitasnya, yaitu rajin pada saat belajar dan menginginkan tercapainya tujuan pembelajaran, tidak karena menginginkan pujian, hadiah dan lain sebagainya.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang muncul akibat adanya dorongan dari luar termasuk lingkungan sehingga seseorang ingin melakukan kegiatan atau aktivitas tertentu demi mencapai tujuan.

Adapun jenis-jenis motivasi menurut (Rahmat, 2021) ialah sebagai berikut:

- 1) Motivasi yang dilihat dari dasar pembentukannya yaitu motif bawaan dan motif yang dipelajari. Motif bawaan berarti motif yang dibawa sejak lahir, motivasi ini ada tanpa harus dipelajari. Sementara itu, motif yang dipelajari berarti motif yang timbul akibat proses belajar atau motif yang dipelajari. Motif ini juga sering disebut dengan motif yang diisyaratkan secara sosial
- 2) Motivasi menurut pembagian Woodworth dan Marquis terdiri dari motif organis, motif darurat dan motif objektif. Motif atau kebutuhan organis berarti kebutuhan dasar manusia, seperti minum, makan, beristirahat, dan sebagainya. Sementara itu, motif darurat dapat berupa dorongan untuk menyelamatkan diri, membalas, berusaha, memburu, dan sebagainya. Motivasi ini timbul karena adanya rangsangan dari luar. Terakhir, motif objektif dapat berupa kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, manipulasi, menaruh minat, dan sebagainya.
- 3) Motivasi jasmaniah dan rohaniah. Motivasi jasmaniah ini dapat berupa refleks, insting otomatis, dan nafsu, sedangkan motivasi rohaniah dapat berupa kemauan.
- 4) Motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berarti motif yang menjadi aktif atau akan berfungsi dengan sendirinya tanpa perlu ada

rangsangan dari luar. Hal ini karena dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sementara itu, motivasi ekstrinsik berarti motivasi yang akan berfungsi dengan adanya rangsangan dari luar.

Adapun jenis-jenis motivasi menurut (Harmalis, 2019) ialah sebagai berikut:

- 1) Motivasi intrinsik Adalah motivasi internal atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu yang bertujuan untuk dirinya sendiri.
- 2) Motivasi ekstrinsik Adalah motivasi eksternal atau berfungsinya karena adanya perangsang dari luar.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar timbul dari luar diri dan dalam diri seseorang sehingga seseorang ingin melakukan kegiatan atau aktivitas tertentu demi mencapai tujuan.

2.1.2.3 Fungsi Motivasi Belajar

Menurut (Emda, 2018) terdapat dua fungsi motivasi dalam proses pembelajaran yaitu :

- 1) Mendorong siswa untuk beraktivitas

Perilaku setiap orang disebabkan karena adanya dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja ditentukan dari besar kecilnya motivasi orang tersebut. Semangat siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang baik karena siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

- 2) Sebagai Pengarah

Tingkah laku yang ditunjukkan oleh setiap orang pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Selain itu menurut (Sari, 2018) ada tiga fungsi motivasi yaitu, sebagai berikut:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa adanya motivasi maka akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah artinya menggerakkan perbuatan kearah pencapaian tujuan yang diinginkannya.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Motivasi berfungsi sebagai mesin, besar kecilnya motivasi ditentukan cepat atau lambatnya kerjaan.

2.1.2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Witri (Rahmat, 2021) faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa diantaranya sebagai berikut:

- 1) Metode mengajar guru. Metode dan cara-cara mengajar yang monoton dan tidak menyenangkan akan mempengaruhi motivasi belajar siswa
- 2) Tujuan kurikulum dan pengajaran yang tidak jelas
- 3) Tidak adanya relevansi kurikulum dengan kebutuhan dan minat siswa
- 4) Latar belakang ekonomi dan sosial budaya siswa
- 5) Kemajuan teknologi dan informasi. Peserta didik hanya memanfaatkan produk teknologi dan informasi untuk memuaskan kebutuhan kesenangan saja.
- 6) Merasa kurang mampu terhadap mata pelajaran tertentu
- 7) Masalah pribadi siswa baik dengan orang tua, teman maupun dengan

lingkungan sekitarnya.

2.1.2.5 Indikator Motivasi Belajar

Menurut (Efendi & Gutriani, 2020) indikator motivasi belajar meliputi:

- 1) Adanya Hasrat dan keinginan berhasil. Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatar belakangi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil, kadang kala seorang individu menyelesaikan suatu pekerjaan sebaik orang yang memiliki motif berprestasi tinggi, justru karena dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu. Seorang peserta didik mungkin tampak belajar dengan tekun karena jika tidak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik maka dia akan mendapat malu dari gurunya, atau diolok-olok oleh temannya, atau bahkan dihukum oleh orang tuanya.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan. Harapan didasari pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka contohnya orang yang menginginkan kenaikan kelas akan menunjukkan prestasi yang baik jika mereka menganggap prestasi yang tinggi diakui dan dihargai dengan kenaikan kelas. Harapan berhubungan dengan kekuatan kepercayaan orang itu bahwa kegiatan-kegiatan tertentu membawa hasil tertentu.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar. Pernyataan verbal atau penghargaan

dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar siswa yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kepada hasil belajar yang lebih baik.

- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Baik simulasi maupun permainan merupakan salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperbaiki, atau diubah melalui belajar dan latihan, dengan perkataan lain melalui pengaruh lingkungan.

Menurut (Uno, 2019) indikator motivasi belajar meliputi:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil;
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan;
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar;
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran;
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Menurut (Lestari, 2020) indikator motivasi belajar meliputi:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus- menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).

- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya).
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal- soal.

2.1.3 Matematika

2.1.3.1 Pengertian Matematika

Menurut (Kurniasari et al., 2019) matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan antara satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak dan terbagi kedalam tiga bidang, yaitu: aljabar, analisis dan geometri. Menurut (Hadi & Kasum, 2015) matematika merupakan pembelajaran yang memerlukan pemusatan pemikiran untuk mengingat dan mengenal kembali materi yang dipelajari sehingga siswa harus bisa menguasai konsep materi tersebut.

Menurut (Susanti, 2017) matematika adalah ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan nalar, berupa bahasa simbol, pola berpikir, pola mengorganisirkan secara sistematis, adanya pembuktian yang logik yang berhubungan dengan bilangan, dan bahasa yang menggunakan istilah didefinisikan secara jelas, cermat, serta akurat. Menurut (Seasfaot et al., 2020) matematika

merupakan kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan untuk memfasilitasi, meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri siswa. Menurut (Kaharuddin, 2018) pembelajaran matematika merupakan proses belajar konsep, struktur, dan batas-batas yang saling terkait untuk dipecahkan dan diselesaikan.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses pembelajaran yang diperoleh dengan nalar dimana siswa harus bisa menguasai konsep yang saling terkait untuk dipecahkan atau diselesaikan.

2.1.3.2 Tujuan Matematika

Menurut (Rial et al., 2020) tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar peserta didik memiliki kemampuan :

- 1) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan serta pernyataan matematika
- 2) Memecahkan masalah yang mencakup kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh
- 3) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
- 4) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam memecahkan masalah

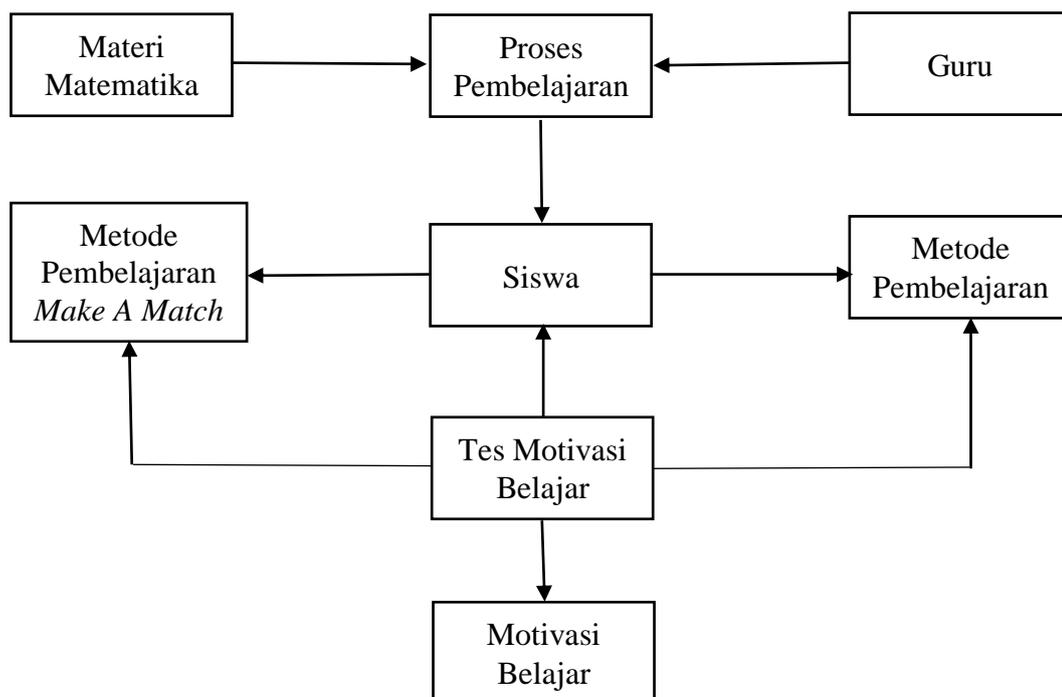
2.1.3.3 Fungsi Matematika

Menurut (Fansyah & Setio, 2019) matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan

menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi pengukuran dan geometri, aljabar dan trigonometri. Selain itu matematika juga berfungsi untuk mengembangkan kemampuan mengomunikasikan gagasan bahasa melalui model matematika yang dapat berupa kalimat dan persamaan matematika, diagram, grafik atau tabel.

2.2 Kerangka Konseptual

Pada dasarnya proses pembelajaran dapat di lakukan dengan berbagai cara maupun strategis pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode atau media yang di anggap tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di lakukan untuk mendapatkan perubahan terhadap suasana pembelajaran antara guru dan peserta didik. Setiap siswa memiliki motivasi dalam belajar yang berbeda-beda, upaya untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa guru harus menciptakan suasana belajar yang Melalui penggunaan metode *make a match* yang akan membuat siswa aktif dalam pembelajaran dikarenakan siswa dapat terlibat langsung saat pembelajaran berlangsung dalam hal ini dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa agar siswa memiliki ketertarikan dalam belajar Matematika.

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka konseptual, maka penelitian akan merumuskan hipotesis penelitian ini ialah :

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan Metode *Make A Match* pada mata pelajaran Matematika terhadap Motivasi belajar siswa di kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan.

Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan Metode *Make A Match* pada mata pelajaran Matematika terhadap Motivasi belajar siswa di kelas V SD Muhammadiyah01Medan

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

3.1.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di SD Muhammadiyah 01 Medan Tahun Ajaran 2023/2024, yang berlokasi di Jalan Demak No. 3, Kelurahan Sei Rengas Permata, Kecamatan Medan Area, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara.

3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Kegiatan mengumpulkan data penelitian dimulai dari bulan Januari 2024 sampai bulan Juni 2024.

Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan

No	Jenis Kegiatan	Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul	■																							
2	Prariset Penelitian		■																						
3	Penyusunan Proposal			■	■	■	■	■	■																
4	Bimbingan Proposal									■	■	■	■												
5	Seminar Proposal													■											
6	Revisi Proposal														■	■	■								
7	Penyusunan Skripsi																	■	■	■	■				

No	Jenis Kegiatan	Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
8	Bimbingan Skripsi																												
9	Sidang Meja Hijau																												

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Menurut (Sugiyono, 2019) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan peneliti untuk di pelajari dan kemudian di tarik kesimpulan. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan yang terdiri dari tiga kelas VA, VB dan VC dengan jumlah peserta didik berjumlah 68 orang siswa.

3.2.2 Sampel

Menurut (Sugiyono, 2019) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatife (mewakili). Dalam penelitian ini sampel yang digunakan peneliti adalah Random Sampling yang dijuruskan pada sistem acak kelas.

Langkah-langkah dalam proses random tersebut antara lain:

- a) Menulis nomor-nomor dari tiga kelas sebagai populasi dan kemudian menggulung kertas yang sudah diberi nomor.
- b) Kemudian gulungan kertas dimasukkan ke dalam wadah dan mengundi gulungan dengan cara mengguncang-guncangkan wadah dan kertas dikeluarkan sebanyak dua gulungan.
- c) Gulungan kertas pertama yang keluar ditetapkan sebagai kelas eksperimen, dan gulungan kertas kedua yang keluar yaitu kelas kontrol.

Kemudian gulungan kertas yang terpilih akan menjadi sampel. Setelah pelaksanaan langkah-langkah diatas terpilih siswa kelas VA dan VC sebagai sampel penelitian yang berjumlah 39 siswa yaitu kelas VA sebanyak 19 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VC sebanyak 20 siswa sebagai kelas kontrol.

3.3 Metode Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2019) berpendapat secara umum metode penelitian adalah sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil akibat perbedaan perlakuan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian eksperimen ini menggunakan tipe *Posttes Only Control Design*.

Tabel 3.2 Desain Penelitian *Posttest-Only Contol Design*

Kelas	Perlakuan	Post-Test
R	X	O1
R	-	O2

Keterangan:

R : Kelas yang terpilih secara random

X : Pengajaran dengan menggunakan model Model Pembelajaran *Make A Match*

O1 : Tes motivasi belajar untuk kelas eksperimen.

O2 : Tes motivasi belajar untuk kelas kontrol.

3.4 Variabel Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2019) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel X1: Kemampuan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* oleh siswa kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan.
2. Variabel X2: Kemampuan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan menggunakan menggunakan metode konvensional (ceramah) oleh siswa kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan.

3.5 Defenisi Oprasioal Penelitian

Defenisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang membantu membentuk karakter, keyakinan, atau tindakan seseorang. Jadi dapat dikatakan bahwa pengaruh adalah daya yang membentuk sesuatu yang lain.
- 2) Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis tentang bagaimana melakukan pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dengan cara tertentu untuk mencapai sesuatu

- 3) Model pembelajaran *Make A Match* adalah suatu teknik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.
- 4) Model konvensional adalah cara guru dalam penggunaan dipersiapkan dengan baik, interaksi guru dan siswa menggunakan bahasa lisan di dalam kelas. Penerapan model konvensional (ceramah) merupakan cara mengajar yang paling tradisional dan tidak asing lagi dan telah lama dijalankan dalam sejarah pendidikan.

3.6 Instrumen Penelitian

Menurut (Shofiyah, 2019) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati. Semua fenomena ini secara khusus disebut sebagai variabel penelitian. Berdasarkan variabel penelitian di atas, instrumen penelitian ini berupa tes. Tes dalam penelitian ini adalah tes Pembelajaran *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap motivasi Belajar Siswa

Tabel 3.3 Instrumen Penilaian

No	Indikator yang Dinilai	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Adanya Hasrat dan keinginan berhasil. Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi.	Sangat sesuai	4
		Cukup sesuai	3
		Kurang sesuai	2
		Tidak sesuai	1
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar karena dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu.	Sangat sesuai	4
		Cukup sesuai	3
		Kurang sesuai	2
		Tidak sesuai	1
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan. Harapan didasari pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka.	Sangat sesuai	4
		Cukup sesuai	3
		Kurang sesuai	2
		Tidak sesuai	1

No	Indikator yang Dinilai	Aspek yang Dinilai	Skor
4	Adanya penghargaan dalam belajar. Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar siswa yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kepada hasil belajar yang lebih baik.	Sangat sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai	4 3 2 1
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Baik simulasi maupun permainan merupakan salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna.	Sangat sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai	4 3 2 1
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik.	Sangat sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai	4 3 2 1
Skor Maksimal			24

Keterangan : Nilai = $\frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

3.7 Teknis Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, yaitu menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka yang menarik kesimpulan dari pengujian tersebut. Untuk memperoleh data Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap motivasi Belajar Siswa Pada Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1. Menentukan skor atau nilai setiap siswa.
2. Mencari nilai dan presentase nilai siswa.

Tabel 3.4 Kategori dan Presentase Nilai

Rentang Nilai	Huruf	Keterangan
80-100	A	Sangat Baik
66-79	B	Baik

Rentang Nilai	Huruf	Keterangan
56-65	C	Cukup
40-55	D	Kurang
<39	E	Sangat Kurang

3. Mencari mean atau nilai rata-rata dengan rumus yang dikemukakan oleh Arikunto yaitu:

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan

M = Mean atau skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah semua nilai siswa

N = Jumlah siswa

4. Menghitung standar deviasi (SD) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$SD = \frac{\sqrt{\sum x^2}}{N}$$

Keterangan

SD = Standar Deviasi

$\sum x^2$ = Jumlah Skor

N = Jumlah Peserta Tes (sampel)

5. Mencari besar perbedaan Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap motivasi Belajar Siswa dan Model Pembelajaran tanpa menggunakan *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap motivasi Belajar Siswa, teknik analisis data dengan menggunakan rumus uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{(n_1 + n_2) - 2}$$

Keterangan :

X_1 = Skor rata - rata kelas eksperimen

X_2 = Skor rata - rata kelas kontrol

S^2 = Varian

S_1 = Varian kelas eksperimen

S_2 = Varian kelas kontrol

n_1 = Jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 = Jumlah sampel kelas control

6. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis ini dilakukan dengan cara membandingkan harga t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan tingkat kepercayaan $\alpha = 0,05\%$ dengan ketentuan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dengan pengertian ada Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap motivasi Belajar Siswa Pada Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak H_o diterima dengan pengertian tidak ada Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap motivasi Belajar Siswa Pada Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan.

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian ini menggunakan desain *One-Group Pretest-posttest only Design* yang artinya membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Terlebih dahulu peneliti memberikan soal *pretest* kepada kelas VC yang berjumlah 20 orang untuk mengetahui ke validitan soal tersebut. Setelanjutnya peneliti memberikan tes awal (*pre-test*) sebanyak 10 soal kepada siswa kelas VC untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa sebelum menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match*.

Setelah itu, peneliti memberikan perlakuan berupa Model Pembelajaran *Make a match* dengan langkah-langkah sebagai berikut. Pada kegiatan pendahuluan peneliti mengawali pembelajaran dengan memberikan pengingat kembali pada materi sebelumnya. Pada kegiatan ini akan diberikan penjelasan mengenai satuan waktu dan sedikit waktu bertanya apa yang diketahui siswa tentang satuan waktu. Setelah peneliti menjelaskan materi peneliti membagi siswa menjadi 2 kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B yang dimana kelompok A adalah kelompok soal dan kelompok B yaitu kelompok jawaban, Selanjutnya penelita memberikan kartu berisi soal dan jawaban pada kelompok yang sudah ditentukan. Kelompok A dan B harus berjajar dan saling berhadapan. Jika masing-masing kelompok sudah berada pada posisi yang ditentukan, maka peneliti menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dan peneliti juga menyampaikan batasan maksimum waktu yang

diberikan kepada mereka. Selanjutnya peneliti meminta semua kelompok A mencari pasangannya di kelompok B. Jika sudah menemukan pasangannya masing-masing, peneliti meminta mereka melaporkan diri. Jika waktu sudah habis peneliti memanggil satu persatu pasangan untuk mempersentasikan didepan kelas, Selanjutnya peneliti dan seluruh siswa menjawab kebenaran/kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang presentasi. Diakhiri pembelajaran peneliti memberikan tes akhir (*post-test*) sebanyak 10 soal kepada siswa kelas VA untuk mengetahui bagaimana perbandingan hasil motivasi belajar matematika siswa sesudah menggunakan Model Pembelajaran *Make a match*.

4.1.1 Deskripsi Skor Motivasi Belajar Siswa Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match*

Tabel 4.1
Nilai Motivasi Belajar Siswa Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match*

No	Nama	Aspek Yang Dinilai						Skor Mentah
		1	2	3	4	5	6	
1	A1	2	3	3	2	2	1	13
2	A2	3	2	3	2	1	3	14
3	A3	2	3	2	2	3	2	14
4	A4	4	3	2	2	3	4	18
5	A5	2	3	3	2	2	2	14
6	A6	2	3	3	2	2	1	13
7	A7	3	3	3	2	2	3	16
8	A8	3	2	3	2	1	3	14
9	A9	4	3	2	2	3	4	18
10	A10	2	2	3	2	3	2	14
11	A11	4	4	3	2	2	4	19
12	A12	2	2	3	2	1	2	12

13	A13	4	3	2	2	3	4	18
14	A14	3	2	2	1	2	3	13
15	A15	3	2	3	2	2	3	15
16	A16	2	2	3	2	1	2	12
17	A17	2	3	3	2	2	1	13
18	A18	3	3	3	2	3	1	15
19	A19	3	2	3	2	1	3	14
20	A20	3	3	3	2	2	1	14

a. Nilai Akhir, Nilai Rata-Rata dan Standar Deviasi Kelas Kontrol

1) Nilai Akhir

Nilai akhir siswa yang diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Dengan contoh perhitungan sebagai berikut:

Siswa kelas VC yang bernama A12 dengan nomor absensi 12 memperoleh skor mentah 12.

$$\text{Maka nilai akhir} = \frac{12}{24} \times 100 = 50$$

Perhitungan yang sama dilakukan pada nomor absensi selanjutnya, sehingga memperoleh nilai akhir dari kelas kontrol berikut.

Tabel 4.2
Tabel Kerja Mencari Standar Deviasi Motivasi Belajar Siswa Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match*

No	Nama	Skor Mentah	X ₁	X ₂
1	A1	13	54	2.934
2	A2	14	58	3.403

3	A3	14	58	3.403
4	A4	18	75	5.625
5	A5	14	58	3.403
6	A6	13	54	2.934
7	A7	16	67	4.444
8	A8	14	58	3.403
9	A9	18	75	5.625
10	A10	14	58	3.403
11	A11	19	79	6.267
12	A12	12	50	2.500
13	A13	18	75	5.625
14	A14	13	54	2.934
15	A15	15	63	3.906
16	A16	12	50	2.500
17	A17	13	54	2.934
18	A18	15	63	3.906
19	A19	14	58	3.403
20	A20	14	58	3.403
Jumlah		293	1.221	75.955

2) Menghitung Mean (Nilai Rata-Rata)

Setelah diketahui skor setiap siswa, maka skor tersebut dijumlahkan untuk mean. Dalam hal ini peneliti merumuskan:

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Siswa}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

$$\text{Mean} = \frac{1.221}{20}$$

$$\text{Mean} = 61,05$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diketahui nilai rata-rata siswa kelas VC SD Muhammadiyah 01 Medan tahun pembelajaran 2023/2024 dalam

Motivasi Belajar Siswa Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* adalah 61,05.

3). Standar Deviasi

$$SD = \frac{\sqrt{(X^2)}}{N}$$

$$SD = \frac{\sqrt{75.955}}{20}$$

$$SD = 13,77$$

Maka standar deviasi yang diperoleh adalah 13,77 Untuk melihat kategori penilaian yang dihasilkan oleh siswa, nilai dimasukkan pada tabel berikut ini :

Tabel 4.3
Kategori dan Persentase Nilai

No.	Rentang Nilai	Jumlah	Persentase	Keterangan
1.	80-100	-	-	Sangat Baik
2.	66-79	5	25%	Baik
3.	56-65	9	45%	Cukup
4.	40-55	6	30%	Kurang
5.	<39	-	-	Sangat Kurang

4.1.2 Deskripsi Skor Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match*

Tabel 4.4
Nilai Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match*

No	Nama	Aspek Yang Dinilai						Skor Mentah
		1	2	3	4	5	6	
1	A1	4	4	4	3	4	4	23
2	A2	4	4	3	3	4	4	22
3	A3	4	4	3	2	4	4	21
4	A4	3	4	3	3	3	4	20
5	A5	4	4	3	2	4	4	21
6	A6	4	4	4	3	4	4	23
7	A7	4	4	3	2	2	4	19
8	A8	4	4	4	3	4	4	23
9	A9	3	4	3	3	3	4	20
10	A10	3	4	3	3	3	4	20
11	A11	2	3	3	4	4	4	20
12	A12	4	4	2	3	4	4	21
13	A13	4	3	3	4	4	3	21
14	A14	4	4	2	3	4	4	21
15	A15	4	3	3	4	3	3	20
16	A16	4	4	2	3	4	4	21
17	A17	4	4	3	3	4	4	22
18	A18	4	4	3	3	4	4	22
19	A19	3	4	3	3	3	4	20

a. Nilai Akhir, Nilai Rata-Rata dan Standar Deviasi Kelas Eksperimen

1) Nilai Akhir

Nilai akhir siswa yang diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Dengan contoh perhitungan sebagai berikut:

Siswa kelas VA yang bernama A6 dengan nomor absensi 6 memperoleh skor

mentah 23.

$$\text{Maka nilai akhir} = \frac{23}{24} \times 100 = 96$$

Perhitungan yang sama dilakukan pada nomor absensi selanjutnya, sehingga memperoleh nilai akhir dari kelas eksperimen berikut.

Tabel 4.5
Tabel Kerja Mencari Standar Deviasi Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match*

No	Nama	Skor Mentah	X ₁	X ₂
1	A1	23	96	9.184
2	A2	22	92	8.403
3	A3	21	88	7.656
4	A4	20	83	6.944
5	A5	21	88	7.656
6	A6	23	96	9.184
7	A7	19	79	6.267
8	A8	23	96	9.184
9	A9	20	83	6.944
10	A10	20	83	6.944
11	A11	20	83	6.944
12	A12	21	88	7.656
13	A13	21	88	7.656
14	A14	21	88	7.656
15	A15	20	83	6.944
16	A16	21	88	7.656
17	A17	22	92	8.403
18	A18	22	92	8.403
19	A19	20	83	6.944
Jumlah		414	1.725	150.035

2) Menghitung Mean (Nilai Rata-Rata)

Setelah diketahui skor setiap siswa, maka skor tersebut dijumlahkan untuk mean. Dalam hal ini peneliti merumuskan:

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Siswa}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

$$\text{Mean} = \frac{1.725}{19}$$

$$\text{Mean} = 90,78$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diketahui nilai rata-rata siswa kelas VA SD Muhammadiyah 01 Medan tahun pembelajaran 2023/2024 dalam Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* adalah 90,78.

3). Standar Deviasi

$$\text{SD} = \frac{\sqrt{(X^2)}}{N}$$

$$\text{SD} = \frac{\sqrt{150.035}}{19}$$

$$\text{SD} = 20,38$$

Maka standar deviasi yang diperoleh adalah 20,38 Untuk melihat kategori penilaian yang dihasilkan oleh siswa, nilai dimasukkan pada tabel berikut ini :

Tabel 4.6
Kategori dan Persentase Nilai

No.	Rentang Nilai	Jumlah	Persentase	Keterangan
1.	80-100	18	98%	Sangat Baik
2.	66-79	1	2%	Baik
3.	56-65	-	-	Cukup
4.	40-55	-	-	Kurang

5.	<39	-	-	Sangat Kurang
----	-----	---	---	---------------

4.1.3 Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan *KolmogorovSmirnov* (K-S). Jika signifikansi kurang dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi tidak normal, sedangkan jika signifikansi lebih dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sebelum melakukan uji normalitas, maka harus mencari nilai Unstandardized Residual lebih dulu.

Berikut di bawah ini hasil uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan bantuan program SPSS.

Tabel 4.7
Output SPSS Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardize d Residual	
N		19	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	7.64395527	
Most Extreme Differences	Absolute	.147	
	Positive	.147	
	Negative	-.102	
Test Statistic		.147	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.329	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.317
		Upper Bound	.341

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 926214481.

Sumber: Hasil Pengujian *IBM Statistic*

Kriteria Uji:

1. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

Dari hasil pengujian dengan *One-Sampel Kolmogorov Smirnov* pada tabel di atas dapat diketahui nilai *Asymp. Sig (2 tailed)* sebesar $0,200 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa kriteria uji pertama terpenuhi yang artinya hasil uji normalitas berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi dengan varians yang sama. Hal ini merupakan bagian dari prosedur uji statistik. Jika signifikansi kurang dari $0,05$ maka data tidak bersifat homogen, sedangkan jika signifikansi lebih dari $0,05$ maka data bersifat homogen. Berikut di bawah ini hasil uji homogenitas dengan menggunakan bantuan program SPSS.

Tabel 4.8
Output SPSS Hasil Uji Homogenitas
Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL BELAJAR	Based on Mean	.043	1	37	.837
	Based on Median	.045	1	37	.833
	Based on Median and with adjusted df	.045	1	36.984	.833
	Based on trimmed mean	.041	1	37	.840

Sumber: Hasil Pengujian *IBM Statistic*

Uji:

1. Jika nilai signifikansi pada based on mean $> 0,05$ maka data homogen.

2. Jika nilai signifikansi based on mean $< 0,05$ maka data tidak homogen.

Dari hasil pengujian output SPSS pada tabel di atas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,837. Maka signifikansi based on mean $> 0,05$ ($0,837 > 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kriteria uji pertama terpenuhi yang berarti data hasil uji bersifat homogen.

4.1.4 Deskripsi Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Setelah dilakukan perhitungan skor dan nilai akhir untuk tiap-tiap variabel, selanjutnya di cari pengaruh model pembelajaran *Make A Match*. Dalam hal ini peneliti mengadakan perbandingan antara hasil Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika yang telah diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dengan hasil Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika tanpa menggunakan model pembelajaran *Make A Match*, untuk itu peneliti menggunakan rumus :

$$t = \frac{X_1 - X_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{(n_1 + n_2) - 2}$$

Dari perhitungan sebelumnya diperoleh:

$$X_1 \text{ (Nilai rata-rata kelas eksperimen)} = 90,78$$

$$X_2 \text{ (Nilai rata-rata kelas kontrol)} = 61,05$$

$$S_1^2 \text{ (Nilai standar deviasi kelas eksperimen)} = 415.3444$$

$$S_2^2 \text{ (Nilai standar deviasi kelas kontrol)} = 189.6129$$

$$n_1 \text{ (Jumlah siswa di kelas eksperimen)} = 19$$

$$n_2 \text{ (Jumlah siswa di kelas kontrol)} = 20$$

Nilai-nilai di atas dapat dikonversikan dengan rumus :

$$S^2 = \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{(n_1+n_2)-2}$$

$$S^2 = \frac{(19-1)415.3444 + (20-1)189.6129}{(19+20)-2}$$

$$S^2 = \frac{11.078,8443}{37}$$

$$S^2 = 299.428224$$

$$S = \sqrt{299.428224}$$

$$S = 17.303$$

Jadi, nilai standar deviasi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 17.303. Kemudian nilai standar deviasi tersebut dikonversikan ke dalam rumus uji t sebagai berikut.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{90,78 - 61,05}{17.303 \sqrt{\frac{1}{19} + \frac{1}{20}}}$$

$$t = \frac{29,73}{17.303 \sqrt{\frac{19+20}{380}}}$$

$$t = \frac{29,73}{17.303 \sqrt{0,1026}}$$

$$t = \frac{29,73}{17.303 \times 0.320}$$

$$t = \frac{29,73}{5.53696}$$

$$t = 5,3693$$

Jadi, nilai t_{hitung} adalah 5,3693

4.2. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 5,3693$ selanjutnya harga t_{hitung} ini dibandingkan dengan harga t_{tabel} taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dengan $Db = n_1 + n_2 - 2 = 59$ maka diperoleh $t_{tabel} = 1,684$. Demikian dapat diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,3693 > 1,684$ maka H_a diterima dengan hipotesis ada pengaruh model pembelajaran *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap motivasi Belajar Siswa oleh siswa kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan tahun pembelajaran 2023-2024. Disimpulkan bahwa hipotesis terbukti kebenarannya.

4.3 Diskusi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis, diperoleh hasil yaitu ada pengaruh model pembelajaran *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap motivasi Belajar Siswa oleh siswa kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan tahun pembelajaran 2023-2024. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan perhitungan dan diketahui motivasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika mendapat jumlah nilai 1.725 sehingga diperoleh nilai rata-rata sebesar 90,78 yang berada pada kategori sangat baik. Rincian siswa memperoleh nilai 66-79 dikategorikan baik sebanyak 1 orang (2%) dan siswa yang memperoleh nilai 80-100 dikategorikan sangat baik sebanyak 18 orang (98%). Sedangkan motivasi Belajar Siswa tanpa

menggunakan model pembelajaran *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika mendapat jumlah nilai 1.221 sehingga diperoleh nilai rata-rata sebesar 61,05 yang berada pada kategori cukup. Rincian siswa yang memperoleh nilai 40-55 dikategorikan kurang sebanyak 6 orang (30%), siswa yang memperoleh nilai 56-65 dikategorikan cukup sebanyak 9 orang (45%), siswa yang memperoleh nilai 66-79 dikategorikan baik sebanyak 5 orang (25%).

Dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika terlihat bahwa motivasi belajar siswa meningkat. Sedangkan siswa yang telah diajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika terlihat sangat sulit dalam mengerti pelajaran dan tidak termotivasi untuk belajar.

4.4 Keterbatasan Penelitian

Peneliti mengakui penulisan skripsi ini belum dapat dikatakan sempurna. Ada beberapa kendala dan beberapa keterbatasan dalam melakukan penelitian. Dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti mengalami beberapa kendala. Mulai dari penulisan proposal, rangkaian kegiatan penelitian, dan pengolahan data. Di samping itu, keterbatasan lain seperti referensi buku, dana, waktu, dan keterbatasan ilmu. Begitu pula dengan keterbatasan tes, jika dilihat dalam pelaksanaan tes kemungkinan siswa tidak menjawab tes dengan sungguh-sungguh. Meskipun demikian berkat usaha, doa, dan kemauan yang kuat serta dukungan dari orang tercinta akhirnya kendala-kendala tersebut mampu peneliti hadapi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada Pelajaran matematika berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata = 90,78. Hal ini dapat diketahui siswa yang memperoleh nilai 66-79 dikategorikan baik sebanyak 1 orang (2%) dan siswa yang memperoleh nilai 80-100 dikategorikan sangat baik sebanyak 18 orang (98%).
2. Motivasi belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada Pelajaran matematika berada pada kategori kurang dengan nilai rata-rata 61,05. Hal ini dapat diketahui siswa yang memperoleh nilai 40-55 dikategorikan kurang sebanyak 6 orang (30%), siswa yang memperoleh nilai 56-65 dikategorikan cukup sebanyak 9 orang (45%), siswa yang memperoleh nilai 66-79 dikategorikan baik sebanyak 5 orang (25%).
3. Hasil uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 5,3693$ selanjutnya harga t_{hitung} ini dibandingkan dengan harga t_{tabel} taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dengan $Db = n_1 + n_2 - 2 = 59$ maka diperoleh $t_{tabel} = 1,684$. Demikian dapat diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,3693 > 1,684$ maka H_a diterima dengan hipotesis ada pengaruh model pembelajaran *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap motivasi Belajar Siswa oleh siswa kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan

tahun pembelajaran 2023-2024. Disimpulkan bahwa hipotesis terbukti kebenarannya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti menyatakan:

1. Motivasi belajar siswa sangat perlu ditingkatkan. Hal ini memerlukan model dan media pembelajaran yang lebih aktif dalam pembelajaran di sekolah. Salah satu model pembelajaran yang efektif, khususnya dalam pembelajaran matematika yaitu model pembelajaran *Make A Match*.
2. Model pembelajaran *Make A Match* memerlukan pemahaman guru bahasa Indonesia baik dari segi persiapan, pelaksanaan sampai evaluasi serta kerja sama antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran agar hal yang diharapkan, yakni meningkatkan motivasi belajar.
3. Sebagai bahan masukan bagi diri saya serta mahasiswa yang ingin melanjutkan penelitian mengenai pembelajaran matematika dalam model pembelajaran *Make A Match*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. W Pengaruh Bimbingan Konseling terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Purworejo. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan*, 1(1). 1-9.
- 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.
- Erna, E. (2022). *Permainan dalam Pembelajaran sebagai Motivasi Belajar di Era New Normal*. Lombok: Yayasan Insan Cendekia Indonesia Raya.
- Efendi, R & Gustriani, D. (2020) *Manajemen Kelas di Sekolah Dasar*, Pasuruan: CV Penerbit Qiara Media.
- Harefa, D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Ilmu Pendidikan Nonformal*. 1(1). 1-9.
- Harmalis, H. (2019). Motivasi Belajar dalam Perspektif Islam. *Indonesian Journal Of Counseling & Development*, 1(1) .54-55.
- Hamalik, O. (2019). *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT Bumi Aksara.
- Hayu, E. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Pendekatan Make A Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 2 Salo. *Jurnal Edukama*. 1(1). 1-11.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Mulyoto, M. (2021). *Konvergensi*. Surakarta: CV Akademika.
- Nurwidia, A., Haryanto, S., & Mulyoto, M. (2019). Keefektifan Teams Games Tournament Dan Make A Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika The Methode Of Effectiveness Teams Games Tournament And Make A Match To Encourage The Result Of Mathemat. *Annals of Mathematical Modeling*, 1(1), 8–15.
- Rahmat, P. S. (2021) *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Askara,
- Rahmat, P. S. (2020). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Askara.
- Rasidi, R., & Salim, M. (2021). *Pola Asuh Anak Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar*. Jawa Timur : Academia Publication.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79-89.
- Rosmala, A., & Isrok'atun, I. (2018). *Model-model Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saleh, A., & Lubis, F. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Materi Pokok SPLDV di Kelas VIII SMP Negeri 1 Batang Angkola. *Jurnal Education and Development*, 6(1), 20-31.
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal, A. (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap

- Hasil Belajar Siswa SMK. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 25–30.
- Susanto, A. (2018). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah. Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugiyono. S. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sumarni, S. (2021). Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penyesuaian Diri Dengan Lingkungan Pada Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 39–44.
- Tias, T. (2021). *Variasi Permainan Pembelajaran Metode Dan Ice Breaking*. Bogor: Guepedia.
- Wasono, B. S. B. (2021). *Strategi Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa*. Bogor: Guepedia, Guemedia Group.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23.

Dokumentasi

Kelas kontrol



Peneliti menjelaskan materi satuan waktu menggunakan model ceramah



Peneliti melakukan sesi tanya jawab dengan siswa



Siswa mengerjakan soal pre test

Kelas eksperimen



Peneliti menjelaskan materi satuan waktu



Peneliti melakukan sesi tanya jawab



Peneliti menjelaskan langkah-langkah make a match



Peneliti mengelompokkan siswa ke dalam 2 kelompok dan membagikan kartu pertanyaan dan jawaban kepada masing-masing kelompok



Mencari pasangan kelompok sesuai dengan isi pertanyaan dan jawaban yang benar



Siswa menjelaskan di depan kelas secara berpasangan

LAMPIRAN 1

Silabus Kelas V SD Tema 6 Subtema 3

Tema 6 : Energi dan Perubahannya

Subtema 3 : Energi Alternatif

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penguatan Pendidikan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.2 Menerima amanah hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah Dalam kehidupan	1.2.1Mengingat kewajiban-kewajiban terkait perubahan energi. 1.2.2Meyakini kewajiban sebagai anggota keluarga di rumah dalam kehidupan	<ul style="list-style-type: none">• Hak dan kewajiban• Kewajiban terhadap lingkungan.	<ul style="list-style-type: none">• Mengenal hak dan kewajiban• Mengenal kewajiban terhadap lingkungan	<ul style="list-style-type: none">• Religius• Nasionalis• Mandiri• Gotong Royong• Integritas	Sikap <ul style="list-style-type: none">▪ Jujur,▪ Disiplin,• Tanggungjawab▪ santun,▪ Peduli,• Percaya diri• Kerja sama	28 JP	<ul style="list-style-type: none">• Buku siswa• Buku guru• Internet

	<p>sehari-hari.</p> <p>2.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai Anggota keluarga dan warga sekolah</p> <p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah</p>	<p>sehari hari.</p> <p>2.2.1 Menjalankan kewajiban sebagai anggota keluarga dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>2.2.2 Menerima kewajiban-kewajiban terkait perubahan energi.</p> <p>3.2.1 Mengetahui kewajiban di rumah terkait perubahan energi.</p> <p>3.2.2 Mengidentifikasi kewajiban-kewajiban terkait perubahan energi.</p> <p>4.2.1 Menyajikan contoh perilaku yang menunjukkan kewajiban terkait perubahan energi.</p> <p>4.2.2 Menentukan Perilaku yang menunjukkan kewajiban terkait perubahan energi.</p>				<p>Pengetahuan Tertulis</p> <p>PPKN</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami Hak dan kewajiban. • Mengidentifikasi Kewajiban terhadap lingkungan. <p>B. Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan. <p>Matematika</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami satuan Waktu. • Mengetahui cara menentukan sebuah kegiatan <p>SBDP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami cara pembuatan karya dekoratif. <p>PJOK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui 		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

						Kombinasi gerak berjalan, meliuk, dan mengayun. <ul style="list-style-type: none"> • Memahami Gerak kincir angin. 		
Bahasa Indonesia	3.2 Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. 4.2 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	3.2.1 Mencari informasi tentang energi dalam sebuah teks. 3.2.2 Mengidentifikasi informasi tentang energi 4.2.1 Menyajikan informasi energi dari sebuah teks. 4.2.2 Menuliskan pokok-pokok informasi tentang energy menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	<ul style="list-style-type: none"> • Teks tentang energy alternatif. • Teks tentang gerak angin sebagai energi alternatif. • Teks tentang Air Sumber Energi Alternatif. • Teks tentang biogas 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks tentang energi alternatif • Membaca teks tentang gerak angin sebagai energi alternatif. • Mencari arti kata. • Membaca teks tentang Air Sumber Energi Alternatif • Mengenal cara pembuatan briket. • Membaca teks tentang biogas 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas 	Praktik/Kinerja PPKN <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan hak dan kewajiban. • Menentukan kewajiban terhadap lingkungan B. Indonesia <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan informasi yang terdapat dalam teks bacaan dengan tepat. Matematika <ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan satuan waktu. SBdP <ul style="list-style-type: none"> • Membuat karya dekoratif. 		

Matematika	<p>3.6 Menjelaskan dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung.</p> <p>4.6 Menyelesaikan masalah yang berkaitan lama waktu suatu kejadian berlangsung</p>	<p>3.6.1 Mengetahi cara menentukan waktu sebuah kegiatan.</p> <p>3.6.2 Mengidentifikasi lamanya waktu sebuah kegiatan.</p> <p>4.6.1 Mengidentifikasi lama waktu kejadian sebuah kegiatan.</p> <p>4.6.2 Menyebutkan cara menentukan lamanya suatu kejadian dengan benar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cara menentukan waktu. • Soal cerita terkait dengan satuan waktu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal waktu • Menyelesaikan soal cerita terkait dengan satuan waktu tertentu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas 	<p>PJOK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan Gerak kombinasi berjalan, meliuk, dan mengayun. • Mempraktikkan gerak kincir angin. <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai hasil belajar peserta didik pada aspek tertentu dari tahap awal sampai tahap akhir dalam memahami materi ataupun praktik yang terkait sub tema. 		
Seni Budaya Dan Prakarya	<p>3.1 Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif.</p> <p>4.1 Membuat karya dekoratif</p>	<p>3.1.1 Memahami unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif.</p> <p>3.1.2 Mengidentifikasi kombinasi unsur-unsur garis, bidang, dan warna dalam sebuah karya dekoratif.</p> <p>4.1.1 Menyajikan karya</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Langkah-Langkah membuat karya dekoratif • Macam-macam karya dekoratif. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat karya dekoratif 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas 			

		<p>dekoratif.</p> <p>4.1.2Menggunakan kombinasi garis, bidang, dan warna untuk membuat karya dekoratif.</p>						
Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	<p>3.6Memahami penggunaan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulative sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama.</p> <p>4.6Mempraktikkan penggunaan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulative sesuai dengan irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama.</p>	<p>3.6.1Mengetahui penggunaan kombinasi gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor sesuai dengan irama (ketukan)tanpa/dengan musik dalamaktivitas gerak berirama.</p> <p>3.6.2Mengidentifikasi kombinasi gerak berjalan, meliuk, dan mengayun mengikuti irama menggunakan alat.</p> <p>4.6.1Menyajikan kombinasi gerak dasar lokomotor dan non lokomotor.</p> <p>4.6.2Mempraktikkan kombinasigerak berjalan, meliuk,dan mengayun mengikuti irama</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kombinasi gerak berjalan, meliuk, dan mengayun • Gerak kincir angin. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gerak kombinasi berjalan, meliuk, dan mengayun. • Menirukan gerak kincirangin 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas 			

		menggunakan alat						
--	--	------------------	--	--	--	--	--	--

Medan, 16 Mei 2024

Lampiran 1: RPP Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Kelas Eksperimen

Sekolah : SD Muhammadiyah 01 Medan

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : V

Materi Pokok : Matematika

Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

A. KOMPETENSI INTI

- KI1 dan KI2: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- KI3: Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI4: Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
3.6 Menjelaskan dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung	3.6.1 Menyebutkan cara menentukan lamanya suatu kejadian dengan benar.
4.6 Menyelesaikan masalah yang berkaitan lama waktu suatu kejadian berlangsung	4.6.1 Menentukan satuan waktu yang tepat lamanya suatu kegiatan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran diharapkan siswa dapat:

1. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menyebutkan cara menentukan lamanya suatu kejadian dengan benar.
2. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menyelesaikan masalah sehari-hari terkait dengan lama waktu berlangsungnya suatu kejadian
3. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat memahami perbedaan waktu terhadap suatu kejadian
4. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menentukan perbedaan waktu suatu kegiatan antara lebih lama maupun lebih singkat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Satuan Waktu

E. PENDEKATAN, STRATEGI/MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan	Saintifik
Strategi/Model	<i>Make A Match</i>
Metode Pembelajaran	Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Menggunakan Model <i>Make a Match</i>	Alokasi Waktu
1	Kegiatan Awal : <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam • Kegiatan dimulai dengan berdoa Bersama • Guru mengabsen siswa dan memastikan siswa dalam keadaan sehat serta siap mengikuti kegiatan. • Guru dan siswa bertanya jawab untuk membuka wawasan tentang pokok bahasan yang akan dipelajari. 	10 Menit
2	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan materi dan kompetensi yang ingin dicapai (kertas soal dan jawaban) • Guru menjelaskan materi pembelajaran. • Guru membuat potongan kertas sejumlah siswa yang ada didalam kelas • Guru membagikan potongan kertas yang yang berisi soal dan jawaban. • Guru meminta siswa berhadapan dan menemukan pasangan, minta mereka duduk berdekatan. • Setiap siswa menerima potongan kertas, mereka diberi waktu untuk memikirkan jawaban dari kertas yang diterimanya • Siswa mendiskusikan soal yang telah diterima dengan kelompok pasangan. • Guru menyimpulkan jawaban. 	30 Menit
3	Penutup <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan tes esai • Siswa menyimpulkan inti materi yang sudah dipelajari. 	20 Menit

G. PENILAIAN, PEMBELAJARAN, DAN PENGAYAAN

1. Teknik Penilaian

a. Sikap (spiritual dan sosial)

b. Pengetahuan

1) Tes tertulis (Uraian)

2) Penugasan (Lembar Kerja)

c. Keterampilan

1) Praktik

2. Pembelajaran Remedial

Tulis kegiatan pembelajaran remedial antara lain dalam bentuk:

- Pembelajaran Ulang
- Bimbingan Perorangan
- Belajar kelompok

3. Pembelajaran Pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan dan atau pendalaman materi (kompetensi) antara lain dalam bentuk tugas mengerjakan soal-soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi, meringkas buku-buku referensi dan mewawancari narasumber.

Medan, 16 Mei 2024

Mahasiswa



Khafifah Adha Yuni

Guru Mata Pelajaran



Kharunnisa Lubis, S.Pd.I

**Mengetahui
Kepala Sekolah**



Sarmin Tambunan, S.Ag, MM.

NKTAM : 909.074

Lampiran 2 : LKPD Kelas Eksperimen

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Motivasi Belajar Siswa

Sekolah : SD Muhammadiyah 01 Medan

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : V

Materi Pokok : Matematika

Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator
3.6 Menjelaskan dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung	3.6.1 Menyebutkan cara menentuka lamanya suatu kejadian dengan benar.
4.6 Menyelesaikan masalah yang berkaitan lama waktu suatu kejadian berlangsung	4.6.1 Menentukan satuan waktu yang tepat lamanya suatu kegiatan.

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran matematika diharapkan siswa dapat:

1. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menyebutkan cara menentukan lamanya suatu kejadian dengan benar.
2. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menyelesaikan masalah sehari-hari terkait dengan lama waktu berlangsungnya suatu kejadian
3. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat memahami perbedaan waktu terhadap suatu kejadian
4. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menentukan perbedaan waktu suatu kegiatan antara lebih lama maupun lebih singkat.

Kategori Penilaian Indikator

No	Indikator yang Dinilai	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Adanya Hasrat dan keinginan berhasil. Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi.	Sangat sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai	4 3 2 1
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar karena dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu.	Sangat sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai	4 3 2 1
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan. Harapan didasari pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka.	Sangat sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai	4 3 2 1
4	Adanya penghargaan dalam belajar. Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar siswa yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kepada hasil belajar yang lebih baik.	Sangat sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai	4 3 2 1
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Baik simulasi maupun permainan merupakan salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna.	Sangat sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai	4 3 2 1
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik.	Sangat sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai	4 3 2 1
Skor Maksimal			24

Keterangan : Nilai = $\frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Kategori dan Presentase Nilai

Rentang Nilai	Huruf	Keterangan
80-100	A	Sangat Baik
66-79	B	Baik
56-65	C	Cukup
40-55	D	Kurang
<39	E	Sangat Kurang

Lampiran 3

SOAL POST TEST

Perhatikanlah cerita di bawah ini untuk menjawab pertanyaan 1 dan 2! Ina bermain dengan temannya selama 2 jam sejak pukul 14.00. Ina merasa kelelahan dan beristirahat di rumah untuk tidur, pada jam 16.30 Ina bangun dari tidurnya langsung membersihkan rumah dan mandi, Ina selesai mandi pukul 17.00. Kemudian Ina membantu ibu memasak dan selesai pukul 18.20.

1. Pukul berapa Ina selesai bermain? Buatlah dalam bentuk jarum jam!
2. Berapa lama Ina membantu ibu memasak?
3. Ami bermain dengan temannya dari pukul 13.00-16.00 sedangkan Ina bermain dengan temannya dari pukul 13.00-16.30. Siapakah yang paling lama waktu bermain dan berapa lama?
4. Tentukan waktu lama kegiatan berikut

Waktu Mulai Kegiatan	Waktu Selesai Kegiatan	Lamanya
Pukul 08.00	Pukul 12.30	... Jam
Pukul 20.30	Pukul 21.00	... Jam ... Menit
Hari Senin	Hari Jum'at	... Hari
Bulan Agustus	Bulan Februari	... Bulan
Pukul 13.00	Pukul 16.30	... Jam ... Menit

5. Yudi lari pagi sebanyak 5 putaran dimana 1 putaran membutuhkan waktu 15 menit. Yudi mulai berlari pukul 08.00 pukul berapakah yudi selesai berlari?
6. Ami pergi memancing bersama ayah mulai pukul 16.00 mereka sampai di rumah pada pukul 18.00. Berapa lamakah Ami dan ayah memancing?

7. Kakak membuat 3 bolu menggunakan oven, 1 bolu memerlukan waktu 30 menit untuk mateng, jika kakak mulai memasak pukul 10.00 maka pukul berapa kakak selesai?
8. Pada libur sekolah Ina dan keluarganya pergi ke kebun binatang. Mereka berangkat dari rumah pukul 08.30. Setelah 1 jam 45 menit mereka tiba di kebun binatang. Pukul berapa Siti dan keluarga tiba di kebun binatang serta gambarkanlah jarum jamnya?
9. Seorang supir angkot membeli bensin sebanyak 12 Liter. Jika supir angkot itu menggunakan 2 Liter bensin setiap hari, maka berapa harikah bensin tersebut dapatdigunakan?
10. Ayah sampai di kantor pukul 09.00 naik sepeda motor. Jika naik mobil ayah sampai di kantor pukul 09.30. Manakah waktu perjalanan ayah yang lebih cepat sampai di kantor gambarkan jamnya?

Medan, 16 Mei 2024

Kepala Sekolah



Guru Kelas

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Khairunnisa Lubis'.

Khairunnisa Lubis, S.Pd.I
NKTAM : 1.348.286

Lampiran 4

KUNCI JAWABAN SOAL POST TEST

1. Pukul 16.00 WIB



2. 1 Jam 20 Menit WIB
 3. Lebih lama Ina dengan waktu 3 Jam 30 Menit
 4.

Waktu Mulai Kegiatan	Waktu Selesai Kegiatan	Lamanya
Pukul 08.30	Pukul 12.30	4 Jam
Pukul 20.30	Pukul 21.00	30 Menit
Hari Senin	Hari Jum'at	5 Hari
Bulan Agustus	Bulan Februari	7 Bulan
Pukul 13.00	Pukul 16.30	3 Jam 30 Menit

5. Pukul 09.15 WIB
 6. 2 Jam
 7. Pukul 11.30 WIB
 8. Pukul 10.15 WIB



9. 6 Hari
 10. Lebih cepat waktu perjalanan naik sepeda motor

Lampiran 6: RPP Kelas Kontrol**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****Kelas Kontrol**

Sekolah : SD Muhammadiyah 01 Medan

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : V

Materi Pokok : Matematika

Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

A. KOMPETENSI INTI

- KI1 dan KI2: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- KI3: Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI4: Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
3.6 Menjelaskan dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung	3.6.1 Menyebutkan cara menentukan lamanya suatu kejadian dengan benar.
4.6 Menyelesaikan masalah yang berkaitan lama waktu suatu kejadian berlangsung	4.6.1 Menentukan satuan waktu yang tepat lamanya suatu kegiatan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran diharapkan siswa dapat:

1. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menyebutkan cara menentukan lamanya suatu kejadian dengan benar.
2. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menyelesaikan masalah sehari-hari terkait dengan lama waktu berlangsungnya suatu kejadian
3. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat memahami perbedaan waktu terhadap suatu kejadian
4. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menentukan perbedaan waktu suatu kegiatan antara lebih lama maupun lebih singkat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

2. Satuan Waktu

E. PENDEKATAN, STRATEGI/MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan	Saintifik
Strategi/Model	Konvensional (Ceramah)
Metode Pembelajaran	Penugasan

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Tanpa Menggunakan Model <i>Make a Match</i>	Alokasi Waktu
1	Kegiatan Awal : <ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam • Kegiatan dimulai dengan berdoa Bersama • Guru mengabsen siswa dan memastikan siswa dalam keadaan sehat serta siap mengikuti kegiatan. 	10 Menit
2	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan materi pembelajaran • Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya. • Guru memberikan contoh teks anekdot 	30 Menit
3	Penutup <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan tes esai • Siswa menyimpulkan inti materi yang sudah dipelajari. 	20 Menit

G. PENILAIAN, PEMBELAJARAN, DAN PENGAYAAN

4. Teknik Penilaian

- d. Sikap (spiritual dan sosial)
- e. Pengetahuan
 - 3) Tes tertulis (Uraian)
 - 4) Penugasan (Lembar Kerja)
- f. Keterampilan
 - 2) Praktik

5. Pembelajaran Remedial

Tulis kegiatan pembelajaran remedial antara lain dalam bentuk:

- Pembelajaran Ulang
- Bimbingan Perorangan
- Belajar kelompok

6. Pembelajaran Pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan dan atau pendalaman materi (kompetensi) antara lain dalam bentuk tugas mengerjakan soal-soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi, meringkas buku-buku referensi dan mewawancari narasumber.

Medan, 16 Mei 2024

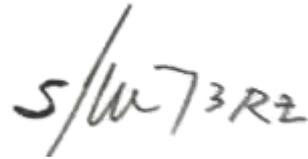
Diketahui

Mahasiswa



Khafifah Adha Yuni

Guru Mata Pelajaran



Silfia Rahmi Yuni, S.Pd
NKTAM : 1.019.926

Mengetahui
Kepala Sekolah



Sarmin Tambunan, S.Ag, MM.
NKTAM : 909.074

Lampiran 7 : LKPD Kelas Kontrol

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Motivasi Belajar Siswa

Sekolah : SD Muhammadiyah 01 Medan

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : V

Materi Pokok : Matematika

Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit

Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator
3.6 Menjelaskan dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung	3.6.1 Menyebutkan cara menentukan lamanya suatu kejadian dengan benar.
4.6 Menyelesaikan masalah yang berkaitan lama waktu suatu kejadian berlangsung	4.6.1 Menentukan satuan waktu yang tepat lamanya suatu kegiatan.

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran matematika diharapkan siswa dapat:

1. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menyebutkan cara menentukan lamanya suatu kejadian dengan benar.
2. Setelah mengamati contoh, siswa dapat menyelesaikan masalah sehari-hari terkait dengan lama waktu berlangsungnya suatu kejadian
3. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat memahami perbedaan waktu terhadap suatu kejadian
4. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menentukan perbedaan waktu suatu kegiatan antara lebih lama maupun lebih singkat.

Kategori Penilaian Indikator

No	Indikator yang Dinilai	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Adanya Hasrat dan keinginan berhasil. Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi.	Sangat sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai	4 3 2 1
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar karena dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu.	Sangat sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai	4 3 2 1
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan. Harapan didasari pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka.	Sangat sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai	4 3 2 1
4	Adanya penghargaan dalam belajar. Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar siswa yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kepada hasil belajar yang lebih baik.	Sangat sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai	4 3 2 1
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Baik simulasi maupun permainan merupakan salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna.	Sangat sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai	4 3 2 1
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik.	Sangat sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai	4 3 2 1
Skor Maksimal			24

Keterangan : Nilai = $\frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Kategori dan Presentase Nilai

Rentang Nilai	Huruf	Keterangan
80-100	A	Sangat Baik
66-79	B	Baik
56-65	C	Cukup
40-55	D	Kurang
<39	E	Sangat Kurang

Lampiran 8

SOAL PRE TEST

1. Tentukan waktu lama kegiatan berikut

Waktu Mulai Kegiatan	Waktu Selesai Kegiatan	Lamanya
Pukul 08.30	Pukul 12.30	... Jam
Pukul 20.30	Pukul 21.00	... Jam ... Menit
Hari Senin	Hari Jum'at	... Hari
Bulan Agustus	Bulan Februari	... Bulan
Pukul 13.00	Pukul 16.30	... Jam ... Menit

2. Ami pergi memancing bersama ayah mulai pukul 16.00 mereka sampai di rumah pada pukul 18.00. Berapa lamakah Ami dan ayah memancing?
- Perhatikanlah cerita di bawah ini untuk menjawab pertanyaan 3 dan 4! Ina bermain dengan temannya selama 2 jam sejak pukul 14.00. Ina merasa kelelahan dan beristirahat di rumah untuk tidur, pada jam 16.30 Ina bangun dari tidurnya langsung membersihkan rumah dan mandi, Ina selesai mandi pukul 17.00. Kemudian Ina membantu ibu memasak dan selesai pukul 18.20.
3. Pukul berapa Ina selesai bermain? Buatlah dalam bentuk jarum jam!
4. Berapa lama Ina membantu ibu memasak?
5. Ayah sampai di kantor pukul 09.00 naik sepeda motor. Jika naik mobil ayah sampai di kantor pukul 09.30. Manakah waktu perjalanan ayah yang lebihcepat sampai di kantor dan gambarkan jamnya?
6. Ami bermain dengan temannya dari pukul 13.00-16.00 sedangkan Ina bermain dengan temannya dari pukul 13.00-16.30. Siapakah yang paling lama waktu bermain dan berapa lama?
7. Kakak membuat 3 bolu menggunakan oven, 1 bolu memerlukan waktu 30

menit untuk mateng, jika kakak mulai memasak pukul 10.00 maka pukul berapa kakak selesai?

8. Pada libur sekolah Ina dan keluarganya pergi ke kebun binatang. Mereka berangkat dari rumah pukul 08.30. Setelah 1 jam 45 menit mereka tiba di kebun binatang. Pukul berapa Ina dan keluarga tiba di kebun binatang gambarkanlah jarum jamnya?
9. Seorang supir angkot membeli bensin sebanyak 12 Liter. Jika supir angkot itu menggunakan 2 Liter bensin setiap hari, maka berapa hari kah bensin tersebut dapat digunakan?
10. Yudi lari pagi sebanyak 5 putaran dimana 1 putaran membutuhkan waktu 15 menit. Yudi mulai berlari pukul 08.00, pukul berapakah Yudi selesai berlari?

Medan, 16 Mei 2024

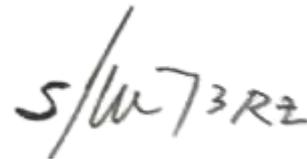
Diketahui

Kepala Sekolah



Sarmin Tambunan, S.Ag,MM.
NKTAM : 909.074

Guru Kelas



Silfia Rahmi Yuni, S.Pd
NKTAM : 1.019.926

Lampiran 9

KUNCI JAWABAN SOAL PRETEST

1.

Waktu Mulai Kegiatan	Waktu Selesai Kegiatan	Lamanya
Pukul 08.30	Pukul 12.30	4 Jam
Pukul 20.30	Pukul 21.00	30 Menit
Hari Senin	Hari Jum'at	5 Hari
Bulan Agustus	Bulan Februari	7 Bulan
Pukul 13.00	Pukul 16.30	3 Jam 30 Menit

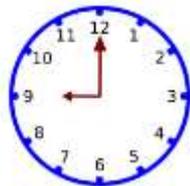
2. 2 Jam

3. Pukul 16.00 WIB



4. 1 Jam 20 Menit WIB

5. Lebih cepat waktu perjalanan naik sepeda motor



6. Lebih lama Ina dengan waktu 3 Jam 30 Menit

7. Pukul 11.30 WIB

8. Pukul 10.15 WIB



9. 6 Hari

10. Pukul 09.15 WIB



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 1707/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2023
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Khafifah Adha Yuni**
N P M : 1902090117
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Analisis Beban Kerja Mental Siswa Kelas V Muhammadiyah 01 Medan Dengan Metode *Defence Research Workload Scale* (DRAWS) Terhadap Pembelajaran Matematika

Pembimbing : **Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 15 Mei 2024

Medan, 24 Syawal 1444 H
15 Mei 2023 M



Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jumat Tanggal 08 Desember 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Khafifah Adha Yuni
 N.P.M : 1902090117
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Analisis Beban Kerja Mental Siswa Kelas V Muhammadiyah 01 Medan dengan Metode *Defence Research Agency Workload Scale (DRAWS)* terhadap Pembelajaran Matematika

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak

Disetujui oleh:

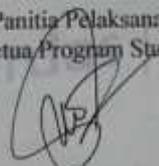
Pembimbing


 Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

Pembahas


 Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Panitia Pelaksana
 Ketua Program Studi


 Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL.

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-I bagi:

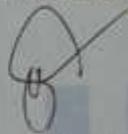
Nama Lengkap : Khafifah Adha Yuni
 NPM : 1902090117
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Analisis Beban Kerja Mental Siswa Kelas V Muhammadiyah 01 Medan dengan Metode *Defence Research Agency Workload Scale* (DRAWS) terhadap Pembelajaran Matematika.

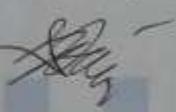
Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing


 Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.


 Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Khafifah Adha Yuni
NPM : 190209117
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* pada Mata Pelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan

Pada hari Jumat, tanggal 08 Desember tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 08 Mei 2024

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Dosen Pembimbing


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.


Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama Mahasiswa : Khafifah Adha Yuni
 NPM : 190209117
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* pada Mata Pelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Jumat, tanggal 08 Bulan Desember 2023.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, 08 Mei 2024

Ketua,

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Unggul | Cerdas | Terpercaya



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Muchtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext. 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Khafifah Adha Yuni

NPM : 190209117

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

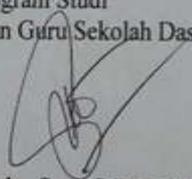
Analisis Beban Kerja Mental Siswa Kelas V Muhammadiyah 01 Medan dengan Metode
 Defence Research Agency Workload Scale (DRAWS) terhadap Pembelajaran
 Matematika

Menjadi:

Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* pada Mata Pelajaran Matematika
 terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan

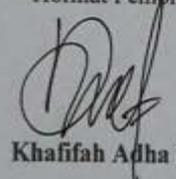
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar


 Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, 08 Mei 2024

Hormat Pemohon


 Khafifah Adha Yuni



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila mendengar bunyi tv agar diucapkan
"amen" dan sebagainya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PT/DU/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 1005/IL3-AU/UMSU-02/F/2024
Lamp : ---
Hal : **Permohonan Izin Riset**

Medan, 07 Dzulqa'dah 1445 H
15 Mei 2024 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 01 Medan
di
Tempat

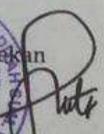
Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Khafifah Adha Yuni**
N P M : 1902090117
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Pada Pelajaran -
Matematika terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas V SD -
Muhammadiyah 01 Medan**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum




Dekan
Dita Hj. Samsuryanita, M.Pd
NIDN.0004066701

****Pertinggal****





**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH MEDAN KOTA
SD MUHAMMADIYAH - 01**

Jl. Demak No. 3 Telp. (061) 7321024 Medan 20214
SUMATERA UTARA

website : www.sdmuh1medan.sch.id email : sdmuhimedan@yahoo.com

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 37/IV.4.AU/A/2024
Lamp. : -
Hal. : Pemberitahuan

Medan, 8 Dzulqaedah 1445 H
16 Mei 2024 M

Kepada Yth,
Bapak Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di-
Medan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan / aktifitas sehari – hari.

Menindak lanjuti surat Bapak Dekan Keguruan dan Ilmu Pendidikan nomor : 1005/II.3-AU/UMSU-02/F/2024 perihal permohonan izin riset kepada Mahasiswa sebagaimana tersebut di bawah ini :

Nama : Khafifah Adha Yuni
NIM : 1902090117
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : " Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Pada Pelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan"

Maka dengan ini kami sampaikan bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan riset di SD Muhammadiyah 01 Medan tanggal 16 Mei 2024 dengan baik dan benar.

Demikian hal ini disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

**Nashrun Minallah Wafathun Qoriib
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh**



Kepala Sekolah

Sarmin Tambunan, S.Ag,MM.

NKTAM : 909.074

FILE SKRIPSI FIFAH.docx

ORIGINALITY REPORT

20% SIMILARITY INDEX	15% INTERNET SOURCES	4% PUBLICATIONS	12% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	11%
2	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	3%
3	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
4	aprileopgsd.wordpress.com Internet Source	<1%
5	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1%
6	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1%
7	Submitted to IAIN Kediri Student Paper	<1%
8	Submitted to Universitas Jambi Student Paper	<1%
9	eprints.umk.ac.id Internet Source	<1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Khafifah Adha Yuni
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat/ Tanggal Lahir : Sorkam, 06 Maret 2001
Alamat : : Desa Sorkam Tengah, Kec. Sorkam
Email : khafifaadhayuni22@gmail.com
No. Handphone : 087818517834

Pendidikan Formal :

1. SD Negeri 153007 Sorkam 1 : Tamat tahun 2013
2. SMP Negeri 1 Sorkam Barat : Tamat Tahun 2016
3. MAN 1 Tapanuli Tengah : Tamat Tahun 2019

Tahun 2019 tercatat sebagai Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Selesai Tahun 2024.