



## Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Gambar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Fauziah Nur Fadila<sup>1\*</sup>, Agus Yudiawan<sup>2</sup>, Riska Latifatul Husna<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Sorong, Indonesia  
email: <sup>1</sup> [dilaf506@gmail.com](mailto:dilaf506@gmail.com), <sup>2</sup> [agusyudiawan@iainsorong.ac.id](mailto:agusyudiawan@iainsorong.ac.id), <sup>3</sup> [riska.latifatul@iainsorong.ac.id](mailto:riska.latifatul@iainsorong.ac.id)

\*Corresponding Author : [dilaf506@gmail.com](mailto:dilaf506@gmail.com)

|                     |                        |                       |
|---------------------|------------------------|-----------------------|
| Submit: 12 Mei 2026 | Diterima: 15 Juni 2026 | Publish: 30 Juni 2026 |
|---------------------|------------------------|-----------------------|

**Abstrak:** Minat belajar merupakan salah satu aspek afektif yang berperan penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian, antusiasme, dan keterlibatan yang lebih baik dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan kondisi awal di kelas IV SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong, minat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan masih tergolong rendah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media gambar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* tipe *one-group pretest-posttest design*. Subjek penelitian berjumlah 22 siswa kelas IV SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket minat belajar yang telah melalui proses validasi oleh ahli *expert judgment*. Analisis data meliputi uji normalitas, *paired sample t-test*, dan perhitungan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar siswa meningkat dari 63,45 pada saat *pretest* menjadi 82,18 pada saat *posttest*. Hasil *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 p < 0,05$ , yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Nilai *N-Gain* sebesar 0,51 berada pada kategori sedang. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media gambar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, kolaboratif, dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** *Make a Match*; Media Gambar; Minat Belajar

**Abstract :** *Learning interest is an affective aspect that plays a crucial role in supporting the success of the learning process. Students with high learning interest tend to demonstrate greater attention, enthusiasm, and engagement in learning activities. Initial observations in the fourth-grade class at SD Muhammadiyah 2 Sorong City revealed that student interest in the Arts, Culture, and Skills subject was relatively low. This situation highlighted the need to implement a learning model that is more active, engaging, and student-centered. This study aimed to determine the increase in student learning interest following the implementation of the "Make a Match" learning model supported by image-based media. A quantitative approach was employed using a pre-experimental, one-group pretest-posttest design. The study subjects consisted of 22 fourth-grade students from SD Muhammadiyah 2 Sorong City, selected via purposive sampling. Data collection utilized a learning interest questionnaire that had undergone expert validation. Data analysis included normality testing, a paired-sample t-test, and N-Gain calculation. The results showed that the average student learning interest score increased from 63.45 in the pretest to 82.18 in the posttest. The paired-sample t-test yielded a significance value of  $0.000 p < 0.05$ , indicating a significant difference between the pretest and posttest scores. The N-Gain value of 0.51 fell into the medium category. The findings demonstrate an increase in student learning interest following the implementation of the "Make a Match" learning model supported by image-based media in the Arts, Culture, and Skills subject. This learning model serves as a viable alternative capable of creating a learning atmosphere that is more active, engaging, and collaborative, while fostering student involvement in the learning process.*

**Keywords :** *Make a Match*; Image Media; Learning; Interest

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pada jenjang pendidikan dasar, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan aspek afektif dan psikomotorik siswa. Salah satu aspek afektif yang berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran adalah minat belajar, yaitu kecenderungan siswa yang ditunjukkan melalui perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Minat belajar berfungsi sebagai pendorong internal yang memengaruhi keberhasilan proses belajar siswa (Anggreni et al., 2025). Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih antusias, aktif berpartisipasi, dan mampu mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran secara optimal (Siringoringo et al., 2025).

Rendahnya minat belajar dapat mengurangi perhatian, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai secara optimal (Utami et al., 2025). Penelitian Sari (2021) menunjukkan bahwa sekitar 30% siswa sekolah dasar memiliki minat belajar pada kategori rendah hingga sangat rendah. Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kehadiran siswa di kelas dengan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran (Emmaculata et al., 2024). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

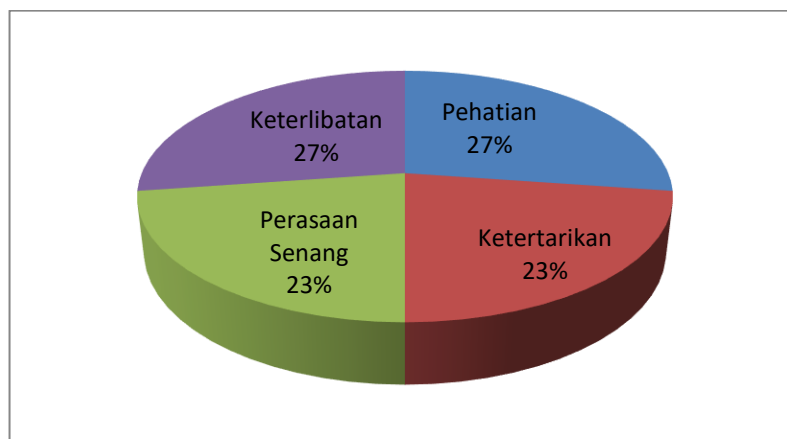
Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penugasan cenderung membuat siswa merasa bosan, kurang tertarik terhadap materi, serta menurunkan motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran (Noviyanto et al., 2022). Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan SBK, karena keberhasilan pembelajaran pada mata pelajaran ini sangat dipengaruhi oleh perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Purnama & Sylvia, 2022). Karakteristik mata pelajaran SBK yang menekankan kreativitas, apresiasi, dan keterampilan menuntut penerapan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan SBK memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas, imajinasi, serta keterampilan siswa melalui berbagai kegiatan berkarya dan bereksresi. Karakteristik pembelajaran SBK menuntut keterlibatan aktif siswa agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran SBK masih sering didominasi oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga siswa cenderung kurang antusias dan pasif selama mengikuti pembelajaran (E. N. D. Putri & Taufina, 2020). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran SBK memerlukan model pembelajaran yang lebih interaktif dan didukung media yang mampu meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa.

Minat belajar memiliki peran penting dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan karena mata pelajaran ini menuntut keterlibatan aktif siswa dalam proses berkarya, berkreasi, dan mengekspresikan ide. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih antusias mengikuti kegiatan praktik dan menghasilkan karya yang lebih baik. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menghambat pengembangan kreativitas dan keterampilan siswa dalam pembelajaran SBK (Nirwana et al., 2024).

Hasil observasi awal terhadap 22 siswa kelas IV SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong yang mengacu pada indikator minat belajar menurut Slameto 2015, yaitu perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan, menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah. Sebanyak 6 siswa 27% menunjukkan perhatian yang rendah karena kurang memperhatikan penjelasan guru. Sebanyak 5 siswa 23% menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap pembelajaran SBK dan 5 siswa 23% lainnya menunjukkan perasaan

senang yang rendah karena mudah bosan selama pembelajaran. Sebanyak 6 siswa 27% menunjukkan keterlibatan yang rendah karena kurang aktif bertanya, menjawab pertanyaan, maupun mengikuti diskusi kelas. Temuan tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada pembelajaran SBK masih perlu ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Data hasil observasi awal mengenai minat belajar siswa berdasarkan indikator perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan disajikan pada Gambar 1.



**Gambar 1. Persentase Hasil Observasi Awal Minat Belajar Siswa Berdasarkan Indikator Minat Belajar**

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media gambar. Model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan melalui aktivitas mencari pasangan kartu antara soal dan jawaban sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan (Pongpalilu et al., 2023). Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, dan berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran sehingga keterlibatan siswa dapat meningkat (Sari & Erwin, 2022). Penelitian Putri et al., (2021) juga menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* mampu meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dapat dipadukan dengan media gambar untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran. Media gambar merupakan media visual yang membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, terutama pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan SBK yang memiliki karakteristik visual (Yuliawati et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Ekawati et al., 2024; Indaryani & Sridiyatmiko, 2022). Hasil penelitian Meilani dan Aiman (2021) juga menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* berbantuan media mampu meningkatkan hasil belajar melalui aktivitas pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Penerapan model *Make a Match* berbantuan media gambar diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sekaligus meningkatkan minat belajar siswa (Salsabilla & Hamimah, 2023).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian Husna (2017) menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik sehingga pembelajaran berlangsung lebih aktif. Penelitian Setiyawan (2022) juga menunjukkan bahwa model *Make a Match* efektif meningkatkan hasil

belajar dan keterlibatan siswa, sedangkan Gosachi dan Japa (2020) menjelaskan bahwa penggunaan media kartu gambar memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas pembelajaran. Penelitian Lisnawiza, Hafinda, dan Rani (2023) memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* berbantuan media mampu meningkatkan hasil belajar, keaktifan, dan minat belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model *Make a Match* dan media visual berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa.

Hasil telaah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian mengenai model pembelajaran *Make a Match* berfokus pada peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, keaktifan, atau keterlibatan siswa pada berbagai mata pelajaran. Penelitian yang mengintegrasikan model *Make a Match* berbantuan media gambar untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan SBK di sekolah dasar masih terbatas. Berbeda dengan penelitian terdahulu, penelitian ini menggabungkan model pembelajaran *Make a Match* dengan media gambar pada pembelajaran SBK serta mengukur minat belajar berdasarkan empat indikator, yaitu perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan siswa. Efektivitas penerapan model dianalisis menggunakan *Paired Sample t-test* dan analisis *N-Gain* sehingga tidak hanya menunjukkan adanya perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan, tetapi juga tingkat peningkatannya. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model *Make a Match*, media gambar, konteks pembelajaran SBK di sekolah dasar, serta penggunaan analisis statistik untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai peningkatan minat belajar dibandingkan penelitian sebelumnya.

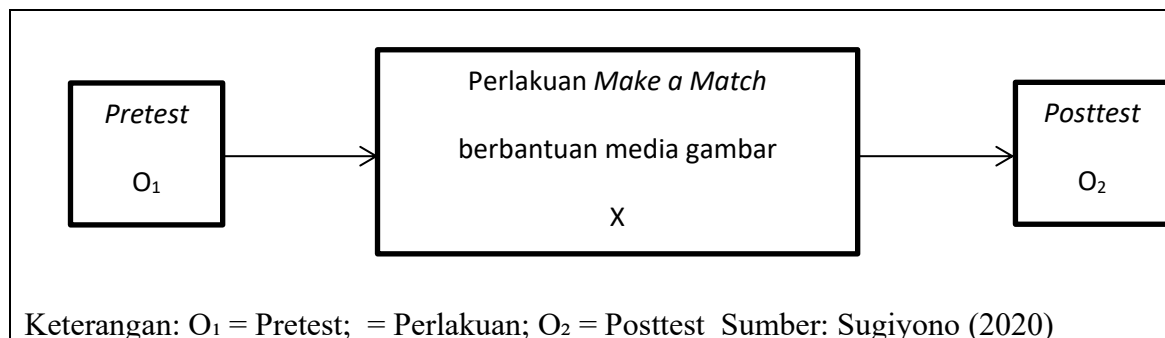
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media gambar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan SBK. Hasil penelitian diharapkan memberikan bukti empiris mengenai efektivitas model tersebut dalam meningkatkan minat belajar siswa. Temuan penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran bagi guru dalam menciptakan pembelajaran SBK yang lebih menarik dan bermakna. Penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif di sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* berupa *one group pretest-posttest design* untuk mengetahui perubahan atau peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media gambar. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 22 siswa. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive sampling* karena berdasarkan hasil observasi awal ditemukan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran SBK masih rendah. Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu *pretest*, intervensi, dan *posttest*. Pada tahap *pretest*, siswa diberikan angket untuk mengukur tingkat minat belajar awal sebelum perlakuan. Selanjutnya, pada tahap intervensi, siswa diberikan pembelajaran menggunakan model *Make a Match* berbantuan media gambar selama empat kali pertemuan. Setelah intervensi selesai, dilakukan *posttest* untuk mengukur perubahan minat belajar siswa setelah perlakuan.

Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design* yang dapat digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 2. Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design***

Gambar 2 menunjukkan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian diawali dengan pemberian *pretest* O<sub>1</sub> untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa. Selanjutnya diberikan perlakuan X, yaitu penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media gambar. Setelah perlakuan selesai, siswa diberikan *posttest* O<sub>2</sub> untuk mengetahui perubahan minat belajar setelah mengikuti pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui pemberian angket minat belajar kepada siswa sebelum perlakuan *pretest* dan setelah perlakuan *posttest*, serta observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket minat belajar yang disusun dalam bentuk skala Likert berdasarkan indikator perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan menurut Slameto (2015). Validitas instrumen dilakukan melalui *expert judgment* oleh ahli di bidang pendidikan dengan menilai aspek petunjuk, bahasa, dan isi instrumen. Berdasarkan hasil validasi, sebanyak 20 butir pernyataan dinyatakan valid dan layak digunakan setelah dilakukan revisi sesuai saran validator. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik inferensial. Uji normalitas dilakukan sebagai prasyarat analisis, sedangkan pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Tingkat peningkatan minat belajar siswa dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain yang dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

**Tabel 1. Kriteria Interpretasi Nilai *N-Gain***

| Nilai <i>N-Gain</i> g | Kategori |
|-----------------------|----------|
| $g < 0,30$            | Rendah   |
| $0,30 \leq g < 0,70$  | Sedang   |
| $g \geq 0,70$         | Tinggi   |

Sumber: Lestari & Yudhanegara (2017)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Minat Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media Gambar

Subbagian ini menyajikan hasil pengukuran minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media gambar. Pengukuran dilakukan melalui pemberian angket *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa.

**Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Minat Belajar Siswa**

| Variabel | N | Mean | Std.Deviation | Std.Error Mean |
|----------|---|------|---------------|----------------|
|----------|---|------|---------------|----------------|

|          |    |       |       |       |
|----------|----|-------|-------|-------|
| Pretest  | 22 | 63,45 | 5,876 | 1,253 |
| Posttest | 22 | 82,18 | 6,142 | 1,309 |

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh rata-rata minat belajar siswa pada saat *pretest* sebesar 63,45, sedangkan rata-rata *posttest* sebesar 82,18. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan sebesar 18,73 poin setelah diterapkannya model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media gambar. Nilai standar deviasi pada *pretest* sebesar 5,876 dan *posttest* sebesar 6,142 menunjukkan bahwa penyebaran data pada kedua pengukuran relatif homogen. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa peningkatan minat belajar terjadi secara konsisten pada sebagian besar siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Peningkatan minat belajar terjadi karena model *Make a Match* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif melalui kegiatan mencari pasangan kartu, berdiskusi, bertukar pendapat, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Aktivitas tersebut menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga perhatian siswa terhadap materi meningkat dan rasa ingin tahu menjadi lebih tinggi. Keterlibatan aktif selama proses pembelajaran juga memberikan ruang bagi siswa untuk membangun pengetahuan melalui interaksi dengan teman sebaya, sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa berperan aktif dalam membangun pemahamannya (Wardoyo, 2015). Keadaan ini menunjukkan bahwa aktivitas kooperatif yang dipadukan dengan media gambar mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong berkembangnya minat belajar.

Minat belajar yang meningkat juga dipengaruhi oleh penggunaan media gambar sebagai sarana penyampaian materi. Media gambar membantu siswa memahami objek pembelajaran SBK secara lebih konkret karena menampilkan bentuk, warna, dan motif yang mudah diamati. Penyajian materi secara visual mengurangi sifat abstrak materi sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Slameto (2015) menjelaskan bahwa minat belajar ditunjukkan melalui perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan siswa selama mengikuti pembelajaran. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa seluruh indikator tersebut berkembang setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan model *Make a Match* berbantuan media gambar.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Husna (2017) yang menyatakan bahwa model *Make a Match* mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas belajar kooperatif. Penelitian Setiyawan (2022) juga menunjukkan bahwa model *Make a Match* menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga partisipasi siswa meningkat. Persamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan model *Make a Match* tidak hanya terletak pada aktivitas mencari pasangan kartu, tetapi juga pada kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Temuan penelitian ini memperkuat bukti bahwa kombinasi model *Make a Match* dengan media gambar efektif meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran SBK.

### Hasil Uji Normalitas dan Uji *Paired Sample t-test*

Subbagian ini menyajikan hasil uji normalitas sebagai prasyarat analisis serta hasil uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media gambar.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data**

| Data     | <i>Shapiro-Wilk Statistic</i> | df | <i>Sig</i> |
|----------|-------------------------------|----|------------|
| Pretest  | 0,956                         | 22 | 0,200      |
| Posttest | 0,948                         | 22 | 0,173      |

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikan *pretest* sebesar 0,200 dan *posttest* sebesar 0,173. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05  $\text{Sig} > 0,05$ . Data *pretest* dan *posttest* dapat disimpulkan berdistribusi normal. Data yang telah memenuhi asumsi normalitas selanjutnya dianalisis menggunakan uji parametrik, yaitu *Paired Sample T-Test*, untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran.

**Tabel 4. Hasil *Paired Sample T-Test***

|         | <i>Mean Difference</i> | <i>Std. Deviation</i> | <i>Std. Error Mean</i> | t       | df | <i>Sig. 2-tailed</i> |
|---------|------------------------|-----------------------|------------------------|---------|----|----------------------|
| Pretest | -18,727                | 7,061                 | 1,506                  | -12.456 | 21 | 0,000                |
| Posttes |                        |                       |                        |         |    |                      |
| t       |                        |                       |                        |         |    |                      |

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Nilai tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor minat belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media gambar. Nilai *Mean Difference* sebesar -18,727 menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa mengalami peningkatan setelah perlakuan diberikan. Hasil tersebut membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Peningkatan yang signifikan menunjukkan bahwa perubahan minat belajar bukan terjadi secara kebetulan, melainkan dipengaruhi oleh karakteristik model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar. Aktivitas mencari pasangan kartu mendorong siswa untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan memecahkan masalah secara bersama sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Situasi belajar yang aktif mampu memenuhi kebutuhan siswa untuk berinteraksi dan memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga muncul rasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menjelaskan bahwa interaksi sosial merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Penggunaan media gambar turut memperkuat efektivitas model *Make a Match*. Materi SBK yang banyak memuat unsur visual menjadi lebih mudah dipahami ketika disajikan melalui gambar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penyajian visual membantu siswa menghubungkan konsep dengan objek nyata sehingga proses memahami materi berlangsung lebih cepat. Widiani et al. (2024) menjelaskan bahwa media gambar dalam pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Wiza et al. (2023) juga menyatakan bahwa perpaduan media pembelajaran dengan model kooperatif meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan motivasi siswa selama mengikuti pembelajaran.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa peningkatan minat belajar tidak hanya dipengaruhi oleh aktivitas permainan mencari pasangan kartu, tetapi juga oleh penggunaan media gambar yang mampu memperjelas materi pembelajaran. Kombinasi kedua komponen tersebut menghasilkan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga siswa terdorong untuk mengikuti pembelajaran dengan antusias. Hasil penelitian ini memperkuat berbagai penelitian sebelumnya bahwa keberhasilan model *Make a Match* akan semakin optimal apabila didukung oleh media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik.

### **Peningkatan Minat Belajar Siswa Berdasarkan Analisis *N-Gain***

Subbagian ini menyajikan hasil analisis *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media gambar.

**Tabel 5. Hasil Analisis *N-Gain Score***

| Rata-rata pretest | Rata-rata posttest | <i>N-Gain Score</i> | Kategori |
|-------------------|--------------------|---------------------|----------|
| 63,45             | 82,18              | 0,51                | Sedang   |

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,51 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media gambar mampu meningkatkan minat belajar siswa, meskipun peningkatannya belum mencapai kategori tinggi. Durasi perlakuan selama empat kali pertemuan diduga belum cukup untuk membentuk perubahan minat belajar yang lebih optimal. Minat belajar merupakan aspek afektif yang berkembang secara bertahap sehingga memerlukan pembiasaan melalui pengalaman belajar yang berulang.

Kategori sedang menunjukkan bahwa efektivitas model pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor selain strategi pembelajaran. Motivasi belajar, kesiapan siswa, rasa percaya diri, dukungan keluarga, lingkungan sekolah, serta interaksi dengan guru merupakan faktor yang turut menentukan perkembangan minat belajar siswa. Keberadaan faktor-faktor tersebut menyebabkan peningkatan minat belajar tidak sepenuhnya ditentukan oleh model pembelajaran yang digunakan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *Make a Match* berfungsi sebagai salah satu faktor yang memperkuat proses pembelajaran, bukan sebagai satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan.

Media gambar memberikan kontribusi penting terhadap peningkatan minat belajar karena mampu menyajikan materi SBK secara konkret dan mudah dipahami. Aktivitas mencari pasangan kartu yang dipadukan dengan media visual menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan menantang sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi selama proses pembelajaran. Meilani dan Aiman (2021) aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian Lisnawiza, Hafinda, dan rekan-rekan (2023) juga menunjukkan bahwa model *Make a Match* dapat meningkatkan minat belajar karena memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media gambar layak dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran pada mata pelajaran SBK di sekolah dasar. Penerapan model secara berkelanjutan diperkirakan akan menghasilkan peningkatan minat belajar yang lebih tinggi karena siswa memiliki kesempatan lebih banyak untuk beradaptasi dengan pola pembelajaran kooperatif. Dukungan lingkungan belajar yang kondusif, pemanfaatan media yang menarik, serta keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran menjadi faktor yang dapat mengoptimalkan efektivitas model ini. Temuan tersebut memberikan kontribusi bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif dan media visual dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran SBK.

## SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media gambar terjadi peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Setelah mengikuti pembelajaran, siswa menunjukkan perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan yang lebih baik selama proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut dapat menjadi alternatif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menarik. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya menggunakan satu kelompok tanpa kelas pembandingan, jumlah subjek penelitian relatif terbatas, serta waktu pelaksanaan pembelajaran yang singkat



sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, melaksanakan perlakuan dalam waktu yang lebih panjang, serta menguji penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media gambar pada mata pelajaran maupun jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Agus Yudiawan, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Riska Latifatul Husna, M.Pd. selaku dosen pembimbing II atas bimbingan, arahan, dan masukan yang diberikan selama proses penelitian dan penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, dan siswa kelas IV SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong atas izin, kerja sama, dan partisipasi selama pelaksanaan penelitian. Penulis turut menyampaikan terima kasih kepada kedua orang tua, Mbak Ifa, serta teman-teman, khususnya Kak Yuyut dan Kak Putri Ayu Lestari, atas doa, motivasi, dan dukungan yang diberikan selama penyelesaian penelitian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anggreni, A., Patmasari, A., & Usman, S. (2025). Fostering S tudents ' Reading Comprehension through Visualization Strategy. *Journal of General Education and Humanities*, 4(4), 1963–1972. <https://doi.org/https://doi.org/10.58421/gehu.v4i4.786>
- Ekawati, R., Rahmayani, L., & Mariati, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animaker Pada Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 14(1), 75–82. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alawlad/article/view/8640/pdf>
- Emmaculata, M., Wirastuti, E., Meteray, B., & Listyarini, S. (2024). Pengaruh Student Agency terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Yang Dimediasi Motivasi Diri. *Journal of Education Research*, 5(2), 1056–1063. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.928>
- Gosachi, I. M. A., & Japa, I. G. N. (2020). Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 152–163. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25260>
- Husna, R. L. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits Peserta Didik Kelas V Mi Darussalam Wonodadi Blitar* [IAIN Tulungagung]. <http://repo.uinsatu.ac.id/5277/>
- Indaryani, N. T., & Sridiyatmiko, G. (2022). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.367>
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika* (Edisi Ke-2). PT Refika Aditama.
- Meilani, D., & Aiman, U. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbasis 4C Berbantuan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4146–4151. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1522>
- Nirwana, R., Usman, H., & Raihan, S. (2024). Hubungan Minat Belajar Dan Tingkat Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Kelas V SD Negeri 171. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 107–115. <https://doi.org/https://doi.org/10.70713/pjp.v4i1.43177>
- Novitasari, D., Halomoan, J., Simorangkir, N., & Pramono, T. (2024). The Effectiveness of

- Cooperative Learning Model Assisted by Learning Management System in Improving Learning Outcomes. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7(2), 241–251. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jp2.v7i2.73879> The
- Noviyanto, T. S. H., Susanti, B. H., & Khairunnisa, S. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 572–581. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1855>
- Pongpalilu, F., Mahmud, S., Arsyad, A. D. A., & Mahfuddin. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 173–184. [https://doi.org/https://doi.org/10.46918/idiematik.v6i2.2118](https://doi.org/https://doi.org/10.46918/idiomatik.v6i2.2118)
- Purnama, D. C., & Sylvia, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 6 Padang. *Journal of Education & Pedagogy*, 1(3), 198–208. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.24036/nara.v1i3.43>
- Putri, E. N. D., & Taufina. (2020). Pengaruh Model Koopertatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 617–623. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.405>
- Putri, M., Purwati, R., Nur'aeni, A., & Casta, C. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Make A Match Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV SDN 1 Mandirancan Kabupaten Kuningan Efforts. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 3(4), 264–283. <https://doi.org/https://doi.org/10.61227/arji.v3i4.51>
- Salsabilla, N., & Hamimah. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar (e-JIPSD)*, 11(2), 354–365. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i2> Peningkatan
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* |, 4(1), 122–130. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Sari, S. K., & Erwin. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran SOLE Berbantuan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPA Kelas III. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6599–6604. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3313>
- Setiyawan, H. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9632–9639. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4046>
- Siringoringo, L., Ambarita, D. F. P., Prawijaya, S., Sembiring, M. M., & Aulia, S. M. (2025). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 060853 Kec . Medan Perjuangan. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 10(2), 167–177. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/paedagogi.v10i2.64460>
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya* (Edisi Ke-6). Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi Ke-2). Alfabeta.
- Utami, S., Amaliyah, N., & Purwanto, S. E. (2025). Pengaruh Strategi Pembelajaran Make A Match Dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa

Kelas III Di SDN Rawa Badak Selatan 09. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8, 435–441.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.37329/cetta.v8i4.4816>

Wardoyo, S. M. (2015). *Pembelajaran Konstruktivisme* (Edisi Ke-2).

Wiza, L., Hafinda, T., & Rani, S. A. (2023). MODEL MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN MINAT. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 120–134. <https://doi.org/10.47498/ihitirafiah.v3i02.2523>

Yuliawati, N. P. F., Suranata, K., & Rati, N. W. (2020). Make a Match Learning Model Assisted with Picture Media Improve Students ' Reading Skills. *Journal Of Education Technology*, 4(3), 285–295. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jet.v4i3.26956>