# STUDI KOMPARATIF HASIL BELAJAR EKONOMI PADA MATERI PASAR DAN TERBENTUKNYA HARGA PASAR MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DAN *MAKE A MATCH* MELALUI MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA SMAN 13 BANDAR LAMPUNG

**(Skripsi)**


**Oleh**

**YUYUN NOVITA SARI**
**NPM 2113031009**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**UNIVERSITAS LAMPUNG**
**BANDAR LAMPUNG**

**2025**

# ABSTRAK

## STUDI KOMPARATIF HASIL BELAJAR EKONOMI PADA MATERI PASAR DAN TERBENTUKNYA HARGA PASAR MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DAN *MAKE A MATCH* MELALUI MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA SMAN 13 BANDAR LAMPUNG

**Oleh**

**YUYUN NOVITA SARI**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dan terdapat perbedaan motivasi belajar yang terjadi saat proses pembelajaran.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbandingan hasil belajar ekonomi siswa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan model *Make a Match* melalui motivasi belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen pendekatan komparatif dengan desain faktorial 2x2. Menggunakan *random sampling* yang berjumlah 64 siswa, pengumpulan data melalui observasi, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi. Pengujian hipotesis menggunakan *Two Way Anova* dan t-Test Dua Samples Independent.

Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* dibandingkan model pembelajaran *Make a Match*, terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan rendah, hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran *Make a Match* pada siswa yang motivasi belajarnya tinggi, hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match* lebih rendah dibandingkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa yang motivasi belajarnya rendah, dan tidak ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar ekonomi.



**Kata Kunci:** Hasil Belajar Ekonomi, *Make a Match*, Motivasi Belajar, *Problem Based Learning.*

## ABSTRACT

# COMPARATIVE STUDY OF ECONOMIC LEARNING OUTCOMES ON MARKET MATERIAL AND THE FORMATION OF MARKET PRICES USING PROBLEM BASED LEARNING MODELS AND MAKE A MACTH THROUGH LEARNING MOTIVATION IN STUDENTS OF SMAN 13 BANDAR LAMPUNG

**By**

**YUYUN NOVITA SARI**

This research was motivated by the low learning outcomes and differences in learning motivation that occur during the learning process. The purpose of this study was determine comparison of students economic learning outcomes using Problem This study uses an experimental method with a comparative approach with a 2x2 factorial design. Using random sampling totaling 64 students, with data collection using observation, interviews, tests, questionnaires, and documentation. Hypothesis testing using Two Way Anova and t-Test two independent samples. The result of this study indicate that there are differences in the economic learning outcomes of students whose learning uses a Problem Based Learning model compared to the *Make a Match* learning model, there are differences in the economic learning outcomes of students who have high and low learning motivation, the economic learning outcomes between students whose learning uses a Problem Based Learning model are higher than using the *Make a Match* learning model in students whose learning motivation is high, the economic learning outcomes od students who use the *Make a Match* learning model are lower than using the Problem Based Learning model in students whose learning motivation is low, and there is no interaction between learning models with learning motivation on economic learning outcomes.



**Keywords:** Economic Learning Outcomes, *Make a Match*, Learning Motivation, Problem Based Learning.

# STUDI KOMPARATIF HASIL BELAJAR EKONOMI PADA MATERI PASAR DAN TERBENTUKNYA HARGA PASAR MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DAN *MAKE A MATCH* MELALUI MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA SMAN 13 BANDAR LAMPUNG

**Oleh**

**YUYUN NOVITA SARI**

**(Skripsi)**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar**
**SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**
**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**UNIVERSITAS LAMPUNG**
**BANDAR LAMPUNG**
**2025**

| | | |
|---|---|---|
| Judul Skripsi | : | **STUDI KOMPARATIF HASIL BELAJAR EKONOMI PADA MATERI PASAR DAN TERBENTUKNYA HARGA PASAR MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DAN *MAKE A MATCH* MELALUI MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA SMAN 13 BANDAR LAMPUNG** |
| Nama Mahasiswa | : | Yuyun Novita Sari |
| NPM | : | **2113031009** |
| Program Studi | : | **Pendidikan Ekonomi** |
| Jurusan | : | **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial** |
| Fakultas | : | **Keguruan dan Ilmu Pendidikan** |

**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

| Pembimbing Utama | Pembimbing Pembantu |
|---|---|
| **Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.** | **Widya Hestiningtyas, S.Pd., M.Pd.** |
| NIP 19770808200604 2 001 | NIP 19900806201903 2 016 |

**2. Mengetahui**

| Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial | Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi |
|---|---|
| **Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.** | **Suroto, S.Pd., M.Pd.** |
| NIP 19741108200501 1 003 | NIP 19930713201903 1 016 |

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

   Ketua : **Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.** .....

   Sekretaris : **Widya Hestiningtyas, S.Pd., M.Pd.** .....

   Penguji
   Bukan Pembimbing : **Drs. Nurdin, M.Si.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.**
NIP 19870504201404 1 001

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 08 Mei 2025**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMPUNG
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Gedong Meneng - Bandar Lampung 35145
Telepon (0721) 704624, Faximile (0721) 704624
*e-mail*: fkip@unila.ac.id, laman: http://fkip.unila.ac.id

# SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

| | |
|---|---|
| Nama | : Yuyun Novita Sari |
| NPM | : 2113031009 |
| Fakultas | : Keguruan dan Ilmu Pendidikan |
| Jurusan/ Program Studi | : Pendidikan Ekonomi |

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 26 Mei 2025

**Yuyun Novita Sari**
**2113031009**

# RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Yuyun Novita Sari biasa dipanggil Yuyun. Penulis lahir di Bandar Lampung tanggal 21 Maret 2003, anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Maryanto dan Ibu Suparni. Penulis berasal dari Tanjung Bintang, Lampung Selatan.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis yaitu sebagai berikut:

1. Sekolah Dasar (SD) di SDN 3 Waylaga, lulus pada tahun 2015
2. Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 2 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2018
3. Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 13 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2021
4. Pada tahun 2021 penulis diterima sebagai mahasiswa Pendidikan Ekonomi Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN.

Pada tahun 2023 penulis mengikuti Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dan tahun 2024 melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Balinuraga, Kecamatan Waypanji, Kabupaten Lampung Selatan dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 2 Balinuraga. Pada tanggal 29 November 2024 penulis melaksanakan seminar proposal, kemudian pada tanggal 23 April 2025 seminar hasil dan ujian kemprehensif pada tanggal 8 Mei 2025. Selama duduk dibangku kuliah penulis aktif mengikuti kegiatan kepanitiaan pada organisasi ASSETS (*Association of Economic Education Students*). Penulis juga aktif mengikuti kegiatan organisasi kampus yaitu KOPMA UNILA sebagai staff usaha, serta aktif mengikuti volunteer di Ruang Pemimpi Indonesia pada tahun 2022.

# PERSEMBAHAN

**Bismillahirrohmanirrahim**

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis sampai tahap ini. Dengan bangga dan rasa syukur penulis mempersembahkan karya kecil ini kepada:

**Kedua orang tua saya Bapak Maryanto dan Ibu Suparni**

Terimakasih telah membesarkan dan merawat saya dengan penuh cinta kasih. Terimakasih atas setiap doa, usaha dan pengorbanan yang dilakukan hingga saya sampai pada tahap ini. Terimakasih karena tidak menyerah dan selalu mendukung saya sampai dapat menyelesaikan pendidikan saya. Aku bangga dengan kalian.

**Keluarga besar**

Terimakasih untuk seluruh keluarga besar yang telah mendukungku selama proses perkuliahan dan mendoakan keberhasilanku.

**Bapak Ibu Guru dan Dosen Pendidik**

Terimakasih Bapak/Ibu atas semua jasa dalam membimbing, memberi arahan, serta ilmu yag telah diajarkan selama ini, semoga Tuhan selalu memberikan kemudahan dan kelancaran untuk segala urusan Bapak dan Ibu. Amin.

**Almamater Tercinta Universitas Lampung**

**MOTTO**

*"Kun Fa Yakuun"*
*(Q.S. Yasin: 82)*

*"Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan"*
*(Q.S. Al-Insyirah: 6)*

*"Hidup bukan saling-mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri"*
*(Hindia)*

*"It's fine to fake it until you make it, until you do, until it's true"*
*(Taylor Swift)*

*"If you never bleed, you never gonna grow"*
*(Taylor Swift)*

## SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Studi Komparatif Hasil Belajar Ekonomi Pada Materi Pasar dan Terbentuknya Harga Pasar Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Make A Match* Melalui Motivasi Belajar Pada Siswa SMAN 13 Bandar Lampung" sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada program strata satu dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari doa, bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terimakasih terkhusus kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D. E. A., I.P.M. selaku Rektor Universitas Lampung, Wakil Rektor, dan segenap jajarannya.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung.
6. Bapak Suroto, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung.

7. Ibu Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan sekaligus pembimbing akademik penulis. Saya ucapkan banyak terima kasih kepada Ibu, karena telah membimbing dan membantu hingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas jasa, dukungan, dan saran yang telah Ibu berikan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Ibu selalu dimudahkan segala urusan, diberikan kesehatan dan keberkahan rezeki.
8. Ibu Widya Hestiningtyas, S.Pd., M.Pd. selau dosen pembimbing II skripsi penulis. Terima kasih banyak saya ucapkan kepada Ibu atas segala jasa, bimbingan, arahan, dan dukungan yang telah diberikan. Terima kasih atas saran dan masukan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Ibu selalu dimudahkan segala urusan, diberikan kesehatan dan keberkahan rezeki.
9. Bapak Drs. Nurdin, M.Si. selaku pembahas skripsi penulis yang telah bersedia memberikan saran dan kritikan untuk penyempurnaan skripsi ini. Terima kasih banyak saya ucapkan kepada Bapak atas segala motivasi, bimbingan, dan saran yang telah diberikan. Semoga Bapak selalu dimudahkan segala urusan, diberikan kesehatan dan keberkahan rezeki.
10. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. Terima kasih atas ilmu dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis selama perkuliahan.
11. Kedua orangtuaku Bapak Maryanto dan Ibu Suparni. Terima kasih banyak atas segala doa dan dukungan yang telah diberikan. Terima kasih telah mengantarkan dan mewujudkan mimpiku untuk menjadi seorang sarjana. Terima kasih atas segala perjuangan, pengorbanan, dan kerja keras yang kalian lakukan untukku. Aku tahu banyak kesulitan dan hambatan yang terjadi karena proses perkuliahanku. Terima kasih banyak karena tidak menyerah hingga aku menyelesaikan studi ku dan menjadi sarjana pertama di keluarga.
12. Kedua adikku yang tersayang Novicka Dwi Anggraini dan Suci Aulia Sari, terima kasih karena telah menjadi penyemangat dalam hidup penulis. Terima kasih telah menjadi adik yang kuat dan selalu menjadi alasanku untuk terus menjadi lebih baik

dan terus lebih baik. Semoga dengan jerih payah yang telah aku lakukan dapat membukakan jalan kalian di masa depan nanti. Mba sayang kalian.

13. Bude Suti, Bude Yati, Pakde Min dan Alm. Pakde Gun, terima kasih karena telah membantu selama masa perkuliahan, memberi dukungan dan semangat. Semoga segala doa dan harapan yang kalian berikan dapat aku wujudkan.
14. Bagas Satria yang kehadirannya tak kalah penting. Terima kasih atas dukungan, dan menjadi penyemangat dalam perjalanan ini. Terima kasih telah menjadi saksi dan bagian dalam proses perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas kebaikan yang telah diberikan, semoga segala urusanmu dipermudah.
15. Teman tersayangku Rika Yuli Ariyanti, terima kasih telah menemani selama masa perkuliahan dan menjadi teman dalam suka maupun duka. Terima kasih selalu menjadi pendengar yang baik, selalu memberikan dukungan, dan selalu mau jika direpotkan. Terima kasih untuk waktu dan tenaga yang telah dikorbankan. Semoga hidupmu selalu diberikan banyak kebahagiaan dan keberkahan. Meskipun mungkin setelah ini kita harus berpisah dan menjalani hidup masing-masing, maka aku akan mengabadikanmu dalam karya kecilku ini.
16. Teman-teman seperjuanganku Pendeko 21 kelas A, terima kasih kepada Pane, Rika A, Galuh, Indri, Cipa, dan Yuni, Putu, dan Chai yang telah memberikan cerita selama perkuliahan dan membantu dalam penyusunan skripsi ini.
17. Teman-teman Grup Balinuraga terima kasih kepada Ceril, Tita, dan Upe atas cerita indah dan pengalaman luar biasa yang telah diberikan.
18. Diriku, Yuyun Novita Sari. Terima kasih karena telah berjuang dan bertahan sejauh ini hingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi kuat dan tidak menyerah meskipun banyak air mata yang membersamai perjalanan ini. Aku bangga.

Tanjung Bintang, 5 Mei 2025

Penulis,

Yuyun Novita Sari

# DAFTAR ISI

**Halaman**

**DAFTAR ISI** ..... **iv**
**DAFTAR TABEL** ..... **vii**
**DAFTAR GAMBAR** ..... **ix**
**DAFTAR LAMPIRAN** ..... **x**

**I. PENDAHULUAN** ..... **1**
A. Latar Belakang ..... 1
B. Identifikasi Masalah ..... 7
C. Pembatasan Masalah ..... 8
D. Rumusan Masalah ..... 8
E. Tujuan Penelitian ..... 9
F. Manfaat Penelitian ..... 10
G. Ruang Lingkup Penelitian ..... 11

**II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS** ..... **12**
A. Tinjauan Pustaka ..... 12
1. Hasil Belajar ..... 12
2. *Problem Based Learning* ..... 17
3. *Make a Match* ..... 21
4. Motivasi Belajar ..... 24
B. Penelitian Relevan ..... 29
C. Kerangka Pikir ..... 35
D. Hipotesis ..... 39

**III. METODE PENELITIAN** ..... **41**
A. Jenis dan Desain Penelitian ..... 41
1. Prosedur Penelitian ..... 42
B. Populasi dan Sampel ..... 44
1. Populasi ..... 44
2. Sampel ..... 44
C. Variabel Penelitian ..... 45
1. Variabel Terikat ..... 45
2. Variabel Bebas ..... 45

3. Variabel Moderator ..... 45
D. Definisi Konseptual Variabel ..... 45
1. *Problem Based Learning* ..... 45
2. *Make a Match* ..... 46
3. Hasil Belajar ..... 46
4. Motivasi Belajar ..... 46
E. Definisi Operasional Variabel ..... 46
1. *Problem Based Learning* ..... 46
2. *Make a Match* ..... 47
3. Hasil Belajar ..... 47
4. Motivasi Belajar ..... 47
F. Teknik Pengumpulan Data ..... 49
1. Observasi ..... 49
2. Wawancara ..... 49
3. Tes ..... 49
4. Angket ..... 50
5. Dokumentasi ..... 50
G. Uji Prasyarat Instrumen ..... 50
1. Uji Validitas ..... 50
2. Uji Reliabilitas ..... 53
3. Taraf Kesukaran Soal ..... 55
4. Daya Beda Soal ..... 56
H. Uji Prasyarat Analisis Data ..... 57
1. Uji Normalitas ..... 58
2. Uji Homogenitas ..... 58
I. Teknik Analisis Data ..... 59
1. Analisis Varian Dua Jalan ..... 59
2. T-Test Dua Sampel Independen ..... 61
J. Pengujian Hipotesis ..... 62

**IV. HASIL DAN PEMBAHASAN ..... 65**
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian ..... 65
1. Sejarah Singkat SMAN 13 Bandar Lampung ..... 65
2. Identitas Sekolah ..... 65
3. Visi, Misi, Tujuan Sekolah ..... 66
4. Kokurikuler dan Ekstrakurikuler ..... 67
B. Deskripsi Data Penelitian ..... 67
1. Deskripsi Data Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model *Problem Based Learning* di Kelas Eksperimen ..... 68
2. Deskripsi Data Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model *Make a Match* di Kelas Kontrol ..... 70
3. Deskripsi Data Motivasi Belajar di Kelas Eksperimen ..... 72
4. Deskripsi Data Motivasi Belajar di Kelas Kontrol ..... 76

5. Deskripsi Data Hasil Belajar untuk Motivasi Belajar di Kelas Eksperimen ..... 81
6. Deskripsi Data Hasil Belajar untuk Motivasi Belajar di Kelas Kontrol ..... 83
C. Uji Prasyarat Analisis Data ..... 86
1. Uji Normalitas ..... 86
2. Uji Homogenitas ..... 87
D. Pengujian Hipotesis ..... 88
1. Pengujian Hipotesis 1 ..... 90
2. Pengujian Hipotesis 2 ..... 91
3. Pengujian Hipotesis 3 ..... 92
4. Pengujian Hipotesis 4 ..... 94
5. Pengujian Hipotesis 5 ..... 95
E. Pembahasan ..... 96
1. Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Problem Based Learning* dibandingkan model pembelajaran *Make a Match* ..... 96
2. Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan rendah …….. 100
3. Hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada siswa yang motivasi belajarnya tinggi …….. 103
4. Hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match* lebih rendah dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa yang motivasi belajarnya rendah ……. 107
5. Tidak ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar ekonomi …… 110
F. Implikasi ……..... 113
G. Keterbatasan Penelitian ……. 114

**V. SIMPULAN DAN SARAN ……... 115**
A. Simpulan ……..... 115
B. Saran …….. 116

**DAFTAR PUSTAKA ……. 117**
**LAMPIRAN ……... 125**

# DAFTAR TABEL

**Tabel** **Halaman**


1. Rata-Rata Hasil Ujian Tengah Semester Pelajaran Ekonomi Semester Ganjil Siswa Kelas X SMAN 13 Bandar Lampung TP. 2024/2025 ..... 5
2. Sintaks *Problem Based Learning* ..... 19
3. Penelitian Relevan ..... 29
4. Desain faktorial 2 x 2 ..... 41
5. Data Jumlah Siswa Kelas X SMAN 13 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2024/2025 ..... 44
6. Definisi Operasional Variabel Penelitian ..... 48
7. Hasil Uji Validitas Instruumen Motivasi Belajar ..... 51
8. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Butir Soal ..... 52
9. Daftar Interpretasi Tingkat Keofisien r ..... 54
10. Uji Realiabilitas Motivasi Belajar ..... 54
11. Hasil Uji Realiabilitas Instrumen Butir Soal ..... 55
12. Daftar Klasifikasi Kesukaran Soal ..... 56
13. Interpretasi Indeks Daya Beda Soal ..... 57
14. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anova Dua Jalan ..... 60
15. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model *Problem Based Leraning* di Kelas Eksperimen ..... 69
16. Kategori Data Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model *Problem Based Learning* di Kelas Eksperimen ..... 70
17. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model *Make a Match* di Kelas Kontrol ..... 71
18. Kategori Data Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model *Make a Match* di Kelas Kontrol ..... 72
19. Deskripsi Data Hasil Motivasi Belajar di Kelas Eksperimen ..... 73
20. Kategori Data Motivasi Belajar di Kelas Eksperimen ..... 73
21. Kategori Data Motivasi Belajar Tinggi di Kelas Eksperimen ..... 75
22. Kategori Data Motivasi Belajar Rendah di Kelas Eksperimen ..... 76
23. Deskripsi Data Hasil Motivasi Belajar di Kelas Kontrol ..... 77
24. Kategori Data Motivasi Belajar Ekonomi di Kelas Kontrol ..... 78
25. Kategori Data Motivasi Belajar Tinggi di Kelas Kontrol ..... 79
26. Kategori Data Motivasi Belajar Rendah di Kelas Kontrol ..... 80

27. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar untuk Motivasi Belajar Tinggi di Kelas Eksperimen ..... 81
28. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar untuk Motivasi Belajar Rendah di Kelas Eksperimen ..... 83
29. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar untuk Motivasi Belajar Tinggi di Kelas Kontrol ..... 84
30. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar untuk Motivasi Belajar Rendah di Kelas Kontrol ..... 85
31. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas ..... 87
32. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas ..... 88
33. Hasil Uji Hipotesis 1 ..... 90
34. Hasil Uji Hipotesis 2 ..... 91
35. Hasil Uji Hipotesis 3 ..... 92
36. Hasil Uji Hipotesis 4 ..... 94
37. Hasil Uji Hipotesis 5 ..... 95

## DAFTAR GAMBAR

**Gambar** **Halaman**

1. Kerangka Pikir …… 39

# DAFTAR LAMPIRAN

**Lampiran** **Halaman**


1. Surat Pra Penelitian ..... 126
2. Surat Izin Penelitian ..... 127
3. Surat Balasan Telah Melaksanakan Penelitian ..... 128
4. Daftar Nama Siswa Kelas X.1 dan X.3 ..... 129
5. Modul Ajar ..... 130
6. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar ..... 150
7. Angket Motivasi Belajar ..... 151
8. Kisi-Kisi Soal Tes ..... 153
9. Soal *Post Test* ..... 155
10. Data Hasil Belajar Siswa dan Motivasi Belajar Model PBL ..... 159
11. Data Hasil Belajar Siswa dan Motivasi Belajar Model MAM..... 160
12. Uji Taraf Kesukaran Soal ..... 161
13. Uji Daya Beda Soal ..... 162
14. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data ..... 163
15. Hasil Pengujian Hipotesis ..... 164
16. Dokumentasi Wawancara dengan Guru Ekonomi ..... 166
17. Dokumentasi Pembelajaran ..... 167
18. Hasil Output SPSS Uji Coba Instrumen ..... 169
19. Hasil Output SPSS Uji Coba Butir Soal ..... 170

# I. PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu penentu dalam suatu negara. Pendidikan merupakan fondasi dari sebuah bangsa yang maju. Oleh karena itu, pendidikan diharapkan dapat membantu bangsa mencapai tujuan nasional untuk mencapai kompetensi di segala bidang. Pentingnya pendidikan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, mengharuskan seluruh lapisan masyarakat ikut berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan berbagai inovasi pembelajaran di semua jenjang dan jalur pendidikan. Pendidikan telah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi umat manusia untuk mencetak generasi muda bangsa yang cerdas, serba bisa dan tangguh dalam menghadapi globalisasi. Fauhah & Rosy (2021) pendidikan merupakan proses melatih siswa dibentuk agar dapat menjadi warga negara tangguh, berdikari, kreatif, inovatif, dan profesional. Oleh karena itu, pemerintah harus melakukan beberapa langkah untuk meningkatkan kualitas pendidikan untuk mewujudkan generasi penerus bangsa yang berkualitas serta melatih masyarakat yang sejalan dengan masyarakat modern. Sesuai tujuan pendidikan nasional yang harus mengembangkan pembelajaran melalui ranah kognitif, afektif dan psikomotoik (Umihani, dkk. 2023).

Pasal 1 ayat 1 Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, pendidikan merupakan sarana untuk mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Fungsi pendidikan nasional yang tercantum dalam UU Sisdiknas No.

20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermatabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi menusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk itu, dalam rangka mewujudkan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, perlu adanya metode dan media pembelajaran yang digunakan, dengan tujuan untuk mencapai tingkat motivasi belajar yang tinggi antara para peserta didik.

Pendidikan sangat berkaitan erat dengan kurikulum. Dalam Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 19 menjelaskan kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Hildayati, dkk (2023) pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perubahan sejak zaman kemerdekaan hingga masa kini. Kurikulum terbaru yang digunakan di Indonesia adalah kurikulum 2013, dan sekarang telah berubah dengan menerapakan kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka ini berkonsep “Merdeka Belajar” yang berbeda dengan kurikulum 2013 karena memberikan kesempatan kepada siswa, guru, dan orang tua untuk berinovasi, belajar mandiri, dan berekspresi secara kreatif. Guru adalah sumber belajar utama untuk kurikulum ini. Meningkatnya keluhan orang tua dan siswa terkait pembelajaran yang mengharuskan mencapai ketuntasan minimum. Kurikulum merdeka tidak lagi memiliki standar minimum, tetapi siswa didorong untuk belajar dengan cara yang dapat meningkatkan kualitas mereka sambil mengembangkan karakter mereka sebagai warga negara Indonesia (Nafi’ah, dkk, 2023).

Hildayati, dkk (2023) kurikulum merdeka dikembangkan dalam bentuk silabus yang lebih fleksibel, dengan penekanan yang lebih besar pada konten yang dapat mengembangkan karakter dan kemampuan intelektual siswa. Kurikulum merdeka juga menenkankan cara guru sebagai pendidik dan peserta didik untuk dapat berkomunikasi dengan efektif melalui kegiatan belajar mengajar. Kurikulum merdeka berfokus pada bagaimana seorang guru dapat menjelaskan materi pembelajaran dan mengaitkannya dengan pengembangan karakter siswa. Karakteristik kurikulum merdeka yaitu, 1). Pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan *soft skill* dan karakter yang sesuai dengan profil pembelajaran Pancasila, 2). Fokus pada hal-hal yang esensial untuk memberikan waktu yang cukup untuk mempelajari keterampilan menulis dan berhitung tingkat lanjut.

Pembelajaran merupakan suatu proses siswa berinteraksi dengan guru dan berbagai sumber belajar yang diberikan. Pembelajaran merupakan bimbingan yang diberikan guru kepada siswa untuk memungkinkan terjadinya proses belajar dan pemahaman, pengembangan kontrol diri dan kepercayaan diri, serta tumbuhnya rasa hormat pada diri siswa. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses membantu siswa untuk belajar secara efektif. Siswa yang dapat belajar secara efektif akan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan, begitupun sebaliknya.

Topandra & Hamimah (2020) menjelaskan hasil belajar merupakan indikator kemajuan siswa dalam pemahaman pelajaran yang diajarkan selama proses belajar. Hasil belajar tercermin dalam perubahan perilaku jangka panjang, baik yang bersifat holistik (menyeluruh) maupun yang tersegmentasi dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Masalah yang kerap kali terjadi dalam pembelajaran adalah tidak optimalnya proses belajar mengajar yang dilakukan. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor seperti ketidakmampuan guru dalam menerapkan teknologi untuk pembelajaran, pembelajaran yang dilakukan masih monoton dengan hanya menggunakan metode konvensional, tidak

menerapkan model pembelajaran yang inovatif untuk menumbuhkan kreativitas belajar siswa, serta masih rendahnya semangat dan motivasi belajar siswa.

SMAN 13 Bandar Lampung yang menjadi lokasi penelitian dengan kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum merdeka. Penerapan kurikulum merdeka ini merupakan sebuah tantangan baru bagi guru dan peserta didik yaitu, ketidakoptimalan tenaga pendidik menerapkan pembelajaran yang sesuai hingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. SMAN 13 Bandar Lampung ini memiliki Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu sebesar 76. Artinya, jika siswa belum memperoleh angka ≥76 maka siswa tersebut dikatakan belum mencapai tujuan belajar. Siswa yang belum mencapai tujuan belajar maka, dapat dikatakan jika hasil belajarnya tergolong rendah karena tujuan belajarnya belum tercapai.

Berdasarkan hasil observasi di SMAN 13 Bandar Lampung, pembelajaran interaktif masih belum diterapkan sehingga siswa merasa bosan karena pembelajaran dianggap tidak menarik, dan tidak mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru ekonomi pun dapat diketahui jika sumber pembelajaran hanya menggunakan buku cetak sekolah, tidak menggunakan perangkat ataupun model pembelajaran lainnya. Serta masih terdapat beberapa peserta didik yang belum memiliki motivasi belajar tinggi yang menyebabkan semakin tidak optimalnya pembelajaran. Sehingga, hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan juga karena adanya sebagian besar siswa yang masih enggan bertanya jika belum mengerti dengan materi yang diajarkan guru. Serta, terdapat beberapa siswa yang tidak fokus pada pembelajaran karena terdiktraksi oleh teman di sebelahnya untuk mengobrol dan bermain gadget. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari sebagaian besar siswa yang belum mendapatkan nilai sesuai dengan ketentuan pencapaian belajar di sekolah. Hal

tersebut dapat dilihat dari data penilaian harian ekonomi kelas X SMAN 13 Bandar Lampung sebagai berikut:

**Tabel 1. Rata-Rata Hasil Penilaian Tengah Semester Pelajaran Ekonomi Semester Ganjil Siswa Kelas X SMAN 13 Bandar Lampung TP. 2024/2025**

| No. | Kelas | Nilai | | Jumlah Siswa |
|---|---|---|---|---|
| | | < 76 | ≥76 | |
| 1. | X.1 | 20 | 12 | 32 |
| 2. | X.2 | 24 | 11 | 35 |
| 3. | X.3 | 22 | 10 | 32 |
| 4. | X.4 | 17 | 17 | 34 |
| 5. | X.5 | 16 | 14 | 30 |
| | Jumlah | 99 | 64 | 163 |
| | Persentase (%) | 61 | 39 | 100 |

Sumber: Guru Ekonomi Kelas X SMAN 13 Bandar Lampung Tahun 2024

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa yang tergolong rendah, hal ini dikarenakan dari 163 siswa yang meraih nilai <76 sebanyak 99 siswa atau sebesar 61%, sedangkan siswa yang meraih nilai ≥76 sebanyak 39 siswa atau sebesar 39%. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih tergolong mendapatkan hasil belajar rendah karena belum mencapai keberhasilan belajar yang perlu dicapai siswa.

Upaya untuk dapat meningkatkan hasil belajar salah satunya adalah dibutuhkannya motivasi. Motivasi merupakan faktor penting yang mendorong siswa untuk belajar. Motivasi sangat penting dalam kegiatan belajar karena motivasi dapat meningkatkan semangat untuk belajar. Peserta didik yang tidak termotivasi atau kurang termotivasi tidak akan belajar sebanyak mungkin. Dalam hal mencapai tujuan pembelajaran dan pengajaran, hal ini

pengembangan motivasi siswa untuk belajar menjadi tugas yang sangat penting bagi para guru. Guru harus membuat perubahan sekecil apapun untuk memotivasi siswa untuk belajar karena itu, motivasi belajar adalah salah satu faktor utama siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Upaya lainnya meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang efektif dan merangsang kreativitas, keaktifan dan berpikir kritis siswa. Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik mencakup dua pola penalaran, yaitu penalaran induktif dan penalaran deduktif (Suja, 2019).

Tiga prinsip utama dalam pendekatan saintifik, yaitu 1) Pembelajaran aktif bagi siswa meliputi pembelajaran inkuiri yang dikenal sebagai pembelajaran investigasi. Pembelajaran kooperatif yang dikenal sebagai pembelajaran kelompok dan pembelajaran individu atau pembelajaran yang berpusat pada siswa yang melibatkan perbandingan kemajuan belajar terhadap tujuan pembelajaran. 2) Keragaman, pendekatan ini mencakup hasil pembelajaran yang unik, kelompok siswa yang unik, dan karakteristik siswa yang unik seperti keterampilan, materi, struktur, dan metode pengajaran. 3) Metode untuk menjawab pertanyaan dan menentukan jawabannya melalui pengamatan dan penerapan dalam praktik (Suja, 2019).

Pembelajaran yang dianggap cocok untuk diterapkan yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Make a Match*. Model pembelajaran *Problem Based Learning* meliputi pertanyaan atau masalah yang diajukan dan berfokus pada kedisiplinan, autentik, kerja sama dan pencapaian tujuan. Pemilihan model *Problem Based Learning* karena model ini cocok dalam membantu siswa meningkatkan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kritis. Saputra (2020) *Problem Based Learning* fokus pembelajarannya tidak terbatas pada tes, melainkan menilai hasil pekerjaan siswa dan mendiskusikan hasil pekerjaan

siswa secara bersama-sama. Model ini di duga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini di dukung Djonomiarjo (2020) menyatakan jika hasil belajar dengan model pembelajaran PBL lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian tersebut juga sejalan dengan penelitan oleh Robiyanto (2021) menyatakan bahwa pembelajaran *Problem Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar.

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang meminta siswa untuk mencari pasangan kartu soal dengan kartu jawaban dengan waktu yang telah disepakati. Model ini di pilih karena dianggap dapat digunakan untuk melatih kognitif siswa, melatih kedisiplinan waktu, membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut di dukung oleh penelitian Sari, dkk (2023) menyatakan penerapan model pembelajaran *Make a Match* mampu meningkatkan hasil belajar. Sejalan dengan hasil penelitian Wahyuni (2016) mengemukakan model pembelajaran *Make a Match* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar ekonomi.

Berdasarkan latar belakang masalah, hendak dilakukan penelitian dengan judul **"Studi Komparatif Hasil Belajar Ekonomi Pada Materi Pasar dan Terbentuknya Harga Pasar Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Make a Match* Melalui Motivasi Belajar Pada Siswa SMAN 13 Bandar Lampung".**

## B. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah yaitu sebesar 61%, kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai tujuan pembelajaran.
2. Kurangnya keaktifan dan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran yaitu siswa masih enggan untuk bertanya saat pembelajaran berlangsung.

3. Sebagian besar metode pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan metode ceramah, dan hanya menggunakan buku cetak di sekolah.
4. Guru masih belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.
5. Masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung.

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada kajian membandingkan hasil belajar ekonomi menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan pembelajaran *Make a Match* melalui motivasi belajar siswa kelas X di SMAN 13 Bandar Lampung.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka dirumusankan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi pada materi pasar dan terbentuknya harga pasar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Make a Match*?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi pada materi pasar dan terbentuknya harga pasar siswa yang motivasi belajarnya tinggi dengan siswa yang motivasi belajarnya rendah?
3. Apakah hasil belajar ekonomi pada materi pasar dan terbentuknya harga pasar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada siswa yang motivasi belajarnya tinggi?

4. Apakah hasil belajar ekonomi pada materi pasar dan terbentuknya harga pasar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match* lebih rendah dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa yang motivasi belajarnya rendah?
5. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa?

## E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini untuk mengetahui:

1. Perbedaan hasil belajar ekonomi pada materi pasar dan terbentuknya harga pasar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan model pembelajaran *Make a Match*.
2. Perbedaan hasil belajar ekonomi pada materi pasar dan terbentuknya harga pasar siswa yang motivasi belajarnya tinggi dengan siswa yang motivasi belajarnya rendah.
3. Keefektivan antara penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan model pembelajaran *Make a Match* pada pencapaian hasil belajar ekonomi pada materi pasar dan terbentuknya harga pasar siswa yang motivasi belajarnya tinggi.
4. Keefektivan antara penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada pencapaian hasil belajar ekonomi pada materi pasar dan terbentuknya harga pasar siswa yang motivasi belajarnya rendah.
5. Adanya interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

## F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

1) Secara Teoritis

   Memberikan kontribusi pada peningkatan keilmuan khususnya model pembelajaran *Problem Based* Learning, model *Make a Match* dan materi pasar dan terbentuknya harga pasar.

2) Secara Praktis

   a. Bagi Pendidik

      Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan informasi perbedaan hasil belajar siswa berdasarkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Make a Match* untuk dijadikan pedoman dalam memperbaiki proses pembelajaran.

   b. Bagi Sekolah

      Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi sekolah untuk mengupayakan meningkatkan mutu kegiatan pembelajaran.

   c. Bagi Peneliti

      Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan peneliti saat melakukan proses belajar mengajar yang baik dan benar dimasa yang akan datang terutama yang berkaitan dengan hasil belajar dan motivasi belajar.

   d. Bagi Program Studi

      Penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi sebagai sumber penelitian yang akan dilakukan di masa yang akan datang dan menjadi sumber pengetahuan baru bagi para pembaca.

## G. Ruang Lingkup Penelitian

Pada penelitian ini memiliki ruang lingkup, yaitu:

1) Objek Penelitian

   Objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar ekonomi, pembelajaran *Problem Based Learning*, pembelajaran *Make a Match*, dan motivasi belajar.

2) Subjek Penelitian

   Subjek dalam penelitian ini yakni siswa kelas X.

3) Tempat Penelitian

   Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 13 Bandar Lampung.

4) Waktu Penelitian

   Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2025.

5) Disiplin Ilmu

   Disiplin ilmu yang digunakan dalam penelitian adalah ilmu pendidikan.

# II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

## A. Tinjauan Pustaka

### 1. Hasil Belajar

#### 1.1.Pengertian Hasil Belajar

Perubahan sikap yang diakibatkan karena adanya proses berinteraksi seseorang dengan lingkungannya biasanya dikenal sebagai istilah belajar. Belajar merupakan proses kompleks yang melibatkan perubahan perilaku seseorang setelah menyelesaikan pelajaran. Guru harus mampu memahami perubahan tingkah laku setelah melakukan penilaian. Hal ini terjadi ketika siswa telah menyelesaikan proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu dan telah mengikuti tes akhir. Setelah tes, guru menentukan prestasi belajar siswa. Proses belajar tersebut akan menghasilkan bentuk perubahan perilaku atau disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran (Yulianto, dkk., 2022).

Hasil belajar pada hakekatnya adalah hasil dari proses pembelajaran dimana siswa belajar, memahami, dan mampu menerapkan apa yang telah dipelajarinya. Hasil belajar merupakan salah satu cara untuk mengevaluasi keberhasilan proses pendidikan dengan menganalisis hasil proses tersebut, yang menunjukkan sejauh mana siswa, guru, proses pendidikan, dan lembaga pendidikan yang telah ditetapkan (Ricardo dan Meilani 2017). Hasil belajar dijadikan sebagai gambaran siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru yang berbentuk nilai setelah siswa mengikuti sebuah tes yang dilakukan (Aulia dan Sontani, 2018).

Hasil belajar yang optimal harus di dasar dengan penuh kesadaran, sengaja, dan terstruktur dengan baik. Selain diukur melalui sebuah tes, hasi belajar siswa dapat diwujudkan melalui penugasan dan keterampilan. Menurut Apriliani. K, dkk (2022) hasil belajar merupakan suatu yang dicapai atau dipelajari oleh siswa melalui partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar siswa diperoleh berdasarkan penguasaan, pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Bagi siswa, hasil belajar dapat dilihat sebagai indikator pencapaian dalam kegiatan pembelajaran. Berbeda dengan pendapat Dakhi (2020) yang menyatakan hasil belajar merupakan hasil yang dicapai secara objektif melalui pekerjaan rumah, diskusi, dan mendengarkan secara aktif yang mendukung hasil belajar yang dimaksud.

Hasil belajar merupakan hasil proses pembelajaran, yang harus dipenuhi dengan cermat apapun cara yang memungkinkan. Hal ini dapat memberikan mereka motivasi dan meningkatkan kebutuhan belajar (Angryawan, 2019). Lebih lanjut, Nabillah dan Abadi (2019) menjelaskan hasil belajar merupakan proses yang berkaitan dengan belajar. Berbeda dengan pendapat Rapii dan Fahrurrozi (2017) yang mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan contoh dari apa yang perlu dimengerti, diterapkan, serta dilakukan oleh siswa yang menekankan pada fleksibilitas, ketekunan dan kerja keras.

Hasil belajar yang dikemukakan oleh Syaidah, Suyadi & Ani (2018) adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dalam kurun waktu yang telah ditentukan untuk mengetahui kemampuan dan kualitas siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Beberapa faktor yang memperngaruhi hasil belajar yaitu keterlibatan orang tua, lingkungan, guru, model dan strategi pembelajaran, serta keberadaan teman sebaya yang mendukung. Berbeda dengan pendapat Saputri, Rusman, dan Nurdin (2016) hasil belajar merupakan suatu alat yang dapat digunakan dalam mengukur kemampuan peserta didik pada sistem

pendidikan. Berdasarkan pemaparan dapat dikatakan, hasil belajar merupakan *output* yang didapatkan siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang berbentuk sebuah nilai atau angka untuk mengukur kemampuan yang dimiliki siswa.

### 1.2.Aspek-Aspek Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar berupa berbagai pengalaman kognitif, afektif, dan psikomotorik. Magdalena (2020) hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga kategori:

a. Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*)

Ranah kognitif mengacu pada pengetahuan dan penalaran. Kemampuan kognitif menjadi enam tingkatan, yaitu:

1) Pengetahuan (*Knowledge*)
   Bagian ini berfokus pada kemampuan untuk mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya, seperti bahasa, aturan, klasifikasi, dan kategori. Bagian ini adalah tingkat ambang atas, tetapi berfungsi sebagai panduan untuk tingkat selanjutnya.
2) Pemahaman (*Understanding*)
   Pada tahap ini, pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami topik yang sedang dipelajari. Pada tahap ini, siswa akan menjawab pertanyaan dengan kata-kata mereka sendiri dan memberikan contoh prinsip atau konsep.
3) Penerapan (*Application*)
   Penerapan didefinisikan sebagai kemampuan untuk menerapkan informasi pada situasi nyata. Hal ini berkaitan dengan kemampuan menerapkan informasi dan prinsip-prinsip pada situasi saat ini yang belum tersedia.
4) Analisis *(Analysis)*
   Analisis digunakan untuk mengubah materi menjadi komponen yang lebih mudah dipahami. Analisis dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang keseluruhan situasi, menemukan asumsi, membedakan pendapat dan fakta, serta mendapatkan informasi tentang hubungan sebab akibat.
5) Sintesis (*Synthesis*)
   Sintesis digunakan untuk menciptakan struktur yang unik melalui produksi dan integrase elemen-elemen. Pada awalnya, siswa diajarkan untuk mengembangkan hipotesis atau teori mereka sendiri menggunakan banyak sumber pengetahuan dan wawasan.

6) Evaluasi (*Evaluation*)
   Evaluasi digunakan untuk menentukan kegunaan sesuatu berdasarkan kriteria yang jelas. Evaluasi ini berkaitan dengan ide, kreativitas, metode, atau proses tertentu. Peserta didik mengevaluasi informasi seperti pembuatan, keputusan, dan kebijakan.

b. Ranah Afektif (*Affective Domain*)

Ranah afektif berfokus pada perasan, emosi, dan reaksi yang berbeda dengan penalaran. Ranah ini berhubungan dengan emosi seperti kegembiraan, kesedihan, dan lainnya. Ranah afektif sebagai berikut:

1) Penerimaan (*Receiving*)
   Seseorang yang sadar terhadap rangsangan dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan tersebut seperti penjelasan yang diberikan guru.
2) Partisipasi (*Responding*)
   Tingginya motivasi dan kesediaan untuk berpatisipasi secara aktif dalam tugas misalnya patuh terhadap suatu aturan.
3) Penilaian atau Penentuan Sikap (*Valuing*)
   Kemampuan untuk memberikan panduan kepada seseorang dan menyelaraskan diri dengan panduan tersebut. Kemampuan ini didasarkan pada kemampuan untuk menerima, melindungi atau mengambil manfaat dari orang lain.
4) Organisasi (*Organization*)
   Kemampuan untuk mengembangkan suatu sistem nilai sebagai pedoman hidup sehari-hari.
5) Pembentukan Pola Hidup (*Characterization by a value*)
   Kemampuan untuk memperbaiki kondisi kehidupan dan menjadi mandiri dalam mengatur pola hidupnya.

c. Ranah Psikomotorik (*Psychomotor Domain*)

Ranah ini meliputi kompetensi yang melibatkan anggita badan serta melibatkan kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik (psikomotor), yang tersdiri dari gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, gerakan kompleks, serta ekspresi dan interpretatif. Kategori yang termasuk dalam ranah ini sebagai berikut:

1) Meniru
   Kategori meniru adalah kemampuan untuk melakukan suatu dengan contoh yang dilihatnya, baik secara hakikat maupun belum mengerti maknanya.
2) Memanipulasi
   Kategori ini mengacu pada kemampuan untuk melakukan suatu tugas dan menentukan apa yang dibutuhkan dari materi yang akan diajarkan.
3) Pengalamiahan
   Kategori ini adalah tindakan penampilan, dimana hal-hal yang diajarkan dan dianggap sebagai contoh pada akhirnya menjadi kebiasaan dan gerakan yang lebih cenderung benar.
4) Artikulasi
   Kategori dimana tahap seseorang terlibat dalam aktivitas yang lebih kompleks, terutama yang terkait dengan penalaran.

### 1.3. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Salsabila & Puspitasari (2020) mengemukakan terdapat dua faktor yang memengaruhi hasil belajar, yaitu:

1. Faktor Internal
   Faktor internal ini berakitan dengan segala kondisi psikologis. Kondisi fisiologis atau kondisi fisik dapat berupa kondisi fisik yang sehat, intelegensi, minat dan bakat serta kreativitas. Selain itu, kondisi lain yang dapat meningkatkan hasil belajar adalah motivasi belajar dan juga kondisi emosional.
2. Faktor Eksternal
   Terdapat dua faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar yaitu faktor yang berasal dari luar individu berupa kondisi lingkungan baik secara fisik maupun sosial. Faktor lingkungan fisik dapat terdiri dari kondisi fisik sekolah seperti sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Sedangkan, lingkungan sosial dibagi menjadi dua yaitu, 1). Sosial sekolah yang berkaitan dengan guru, proses belajar mengajar, dan teman. 2). Sosial keluarga yang berkaitan dengan orang tua dan pola asuh.

### 1.4. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar diukur melalui tes atau nilai hasil belajar yang mencerminkan pemahaman dan pencapaian akademik. Tes seperti ujian, kuis, dan tugas digunakan untuk menilai keterampilan berpikir serta pemecahan masalah.

## 2. *Problem Based Learning*

### 2.1. Pengetian *Problem Based Learning*

*Problem Based Learning* merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk menjadi seorang yang berpikir kritis dan analitis serta memahami dan mengaplikasikan sumber-sumber belajar yang melibatkan suatu permasalahan (Maharani, Rufaidah, dan Putri, 2018). Pendapat tersebut didukung oleh Yew dan Goh (2016) yang menyatakan pembelajaran berbasis masalah telah mendapatkan popularitas sebagai cara untuk mendorong pemikiran kritis dan pemecahan masalah dalam skenario pembelajaran dalam dunia nyata. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusdawati, Darsono, & Pujiati (2017) pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang memfokuskan pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah.

Menurut Hestiningtyas, dkk (2021) *Problem Based Learning* merupakan model belajar inovatif, karena masalah digunakan sebagai titik dalam pembelajaran. Lain hal dengan pendapat yang dikemukakan oleh Savery (2015) mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* adalah metode instruksional yang berpusat pada siswa yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk menyelidiki, menggabungkan teori dan praktik, serta menggunakan pengetahuan dan kemampuan untuk menciptakan solusi untuk masalah yang diberikan.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran kontruktivis yang berfokus pada pembelajaran yang berpusat pada siswa dan dapat menumbuhhkan keterampilan, metakognitif, dan pembelajaran antar teman. sehingga pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman dan ketekunan siswa, memfasilitasi pemecahan masalah, dan mendorong kerja sama tim (Hartatik, 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat diketahui model pembelajaran *Problem Based Learning* memungkinkan siswa untuk berpatisipasi aktif di kelas melalui kegiatan meniru masalah dunia nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, mengidentifikasi prosedur yang diperlukan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan, meniru situasi dunia nyata, mengidentifikasi masalah, dan memberikan solusi.

## 2.2. Karakterisik Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Khakim, dkk (2020) karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning* berfokus pada pembelajaran yang dimulai dari masalah yang diberikan oleh guru ke peserta didik. Peserta didik kemudian diarahkan untuk mengidentifikasi sendiri bentuk permasalahan yang ditemukan. Setelah masalah diidentifikasi, peserta didik dilatih untuk memecahkannya dengan berpikir kritis dalam mencari solusi. Menurut Pujiati (2016) seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kritis akan mendapatkan banyak manfaat di hidupnya.

Pembelajaran berbasis masalah ini dimulai dengan adanya sebuah permasalahan, yang mendorong peserta didik untuk memperdalam pengetahuan guna menemukan solusi. Peserta didik juga memiliki kebebasan memilih masalah yang menarik untuk dipercahkan, sehingga mereka lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam model ini, guru berperan sebagai pembimbing yang membantu peserta didik menyelesaikan setiap permasalahan yang telah diidentifikasi.

## 2.3. Tujuan Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* bertujuan dalam membantu peserta didik untuk mengasah keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah dalam kehidupan nyata, bekerja secara kolaboratif,

dan menjadi individu yang mandiri. Metode ini mendorong siswa mengalisis informasi, mencari solusi kreatif, berkolaborasi, serta tanggung jawab atas proses belajarnya (Khakim. dkk, 2020).

## 2.4.Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Syamsidah & Suryani (2018) menerapkan pembelajaran berbasis masalah membutuhkan pertimbangan yang matang karena model ini memiliki karakteristik unik yang membedakannya dengan model pembelajaran lainnya. Berikut dikemukakan langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai berikut:

1. Merumuskan masalah. Guru memandu siswa dalam mengidentifikasi permasalahan yang mungkin timbul selama proses pembelajaran, bahkan ketika guru sudah mengidentifikasi masalah.
2. Menganalisis masalah. Mengidentifikasi masalah secara mendalam dengan mempertimbangkan berbagai perspektif secara kritis.
3. Menentukan hipotesis. Menganlisis berbagai kemungkinan solusi berdasarkan wawasan yang dimiliki.
4. Mengumpulkan data. Mengakses dan mengelola berbagai sumber informasi yang relevan guna mendukung pemecahan masalah.
5. Pengujian hipotesis. Mengalisis dan mengevaluasi hasil sesuai dengan hipotesis yang telah ditetapkan dan perumusannya.
6. Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah. Menguraikan rekomedasi serta solusi berdasarkan hasil pengujian hipotesis.

Arends pun mengemukakan langkah-langkah pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai berikut:

**Tabel 2. Sintaks *Problem Based Learning***

| Tahap | Perilaku Guru |
|---|---|
| Tahap 1: Menyampaikan Orientasi Masalah Kepada Siswa | Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan koordinasi yang diperlukan (Bahasa dan konteks) dan mempersiapkan siswa untuk fokus pada pemikiran kritis. |

Tabel 2. Lanjutan

| | |
|---|---|
| Tahap 2: Mengorganisasikan Siswa Untuk Belajar | Guru membantu siswa untuk mengkarakterisasi dan mengembangkan pengetahuan, sehingga memungkinkan analisis kritis. |
| Tahap 3: Mendukung Kelompok Investigasi | Guru memandu siswa dalam mengumpulkan data yang relevan, analisis mendalam, klarifikasi dan penjelasan. |
| Tahap 4: Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya | Guru membantu siswa dengan tugas-tugas seperti menulis, membuat model dan refleksi, serta mengembangkan keterampilan mereka sendiri. |
| Tahap 5: Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah | Guru membantu siswa untuk menganalisis tujuan dan kemajuan belajar berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan. |

Sumber: Hariyanto dan Warsono, 2020

## 2.5. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Problem Based Learning*

Mudlofir & Rusydiyah (2016) mengemukakan bahwa pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu:

a. Kelebihan *Problem Based Learning*

1. Pemecahan masalah dapat membantu meningkatkan keterampilan peserta didik dan mendorong mereka untuk mempelajari pengetahuan baru dan mengembangkannya.
2. Kompetensi *problem-solving* dapat membantu peserta didik menjadi seseorang yang semakin kritis dan inovatif, meningkatkan motivasi belajar dan membantu peserta didik menjadi lebih mampu beradaptasi dengan informasi baru.
3. Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuannya di dunia nyata.
4. Pemecahan masalah memiliki potensi untuk mendorong siswa belajar secara aktif.
5. Pemecahan masalah tidak hanya melibatkan peserta didik untuk mengatahui bahwa belajar tidak bergantung pada guru, melainkan terdapat motivasi intrinsik peserta didik.

b. Kekurangan *Problem Based Learning*

1. Jika peserta didik kurang percaya diri dan memahami bahwa masalah yang akan dipecahkan sulit, maka hal tersebut membuat peserta didik enggan menerimanya.
2. Membutuhkan waktu untuk persiapan dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai apabila guru tidak mempersiapkan secara matang strategi ini.
3. Pemahaman peserta didik terhadap suatu isu tertentu dalam masyarakat atau dunia seringkali tidak memadai, yang berarti bahwa proses pembelajaran berdasarkan isu tersebut akan terhambat.

## 3. *Make a Match*

### 3.1. Pengertian *Make a Match*

*Make a Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu jenis beberapa model pembelajaran kooperatif. Lonra Curran menciptakan pendekatan pembelajaran *"Make a Match"* pada tahun 1994. "Model pembelajaran yang sebelumnya guru menyediakan kartu berisi pertanyaan atau permasalahan dan menyediakan kartu jawaban, kemudian peserta didik menemukan pasangannya". Pencocokan dimulai dengan siswa mencari kartu berdasarkan kartu soal dan kartu jawaban dengan waktu yang telah diberikan. Kemudian siswa yang dapat dengan cepat mengidentifikasi kartu akan mendapatkan poin.

*Make a Match* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan permainan kartu untuk membantu siswa menemukan jawaban atas pertanyaan atau masalah tentang suatu topik. Metode ini melibatkan guru yang menginstruksikan siswa untuk mencari kartu yang mewakili sebuah frasa. Siswa yang berhasil mengidentifkasi kartu dengan benar akan mendapatkan poin (Wanti, 2020). Berbeda dengan Setiyawan (2022) yang berpendapat bahwa *Make a Match* merupakan permainan edukatif dimana para pemain menggunakan kartu yang berisi pertanyaan dan tanggapan untuk menentukan solusi yang tepat.

Rahma dan Haviz (2022) mengemukakan *Make a Match* merupakan metode pengajaran dimana siswa diminta untuk melengkapi dan mendiskusikan kartu pertanyaan dan jawaban. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Wandari dan Nasution (2023) *Make a Match* merupakan jenis pengajaran dimana siswa harus mencari kartu yang mempresentasikan suatu topik dan jawaban dalam batas waktu untuk mendapatkan poin. Yasmini (2019) menyatakan *Make a Match* merupakan mencocokkan atau menentukan pasangan yang kemudian siswa bertanggung jawab untuk mengidentifikasi isi pada kartu lain.

*Make a Match* ini sangat ideal untuk siswa yang ingin mempelajari suatu topik dengan cara yang menyenangkan. Model ini juga membantu siswa meningkatkan partisipasi dalam belajar dan interpretasi mereka terhadap mata pelajaran, sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Paradigma pembelajaran *Make a Match* yaitu membantu siswa menjadi lebih percaya diri, memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi, dan meningkatkan interaksi sosial dengan siswa lain.

Pernyataan tersebut di dukung oleh pendapat Putri dan Taufina (2020) yang mengatakan model pembelajaran *Make a Match* mampu mengembangkan cara berpikir siswa, membuat suasana menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami pembelajaran dan melatih kedisiplinan siswa. Sejalan dengan pendapat Nurfiati, dkk (2020) mengemukakan model *Make a Match* merupakan model yang diterapkan untuk menyampaikan konsep materi secara menarik untuk mengetahui pemahaman dan kemampuan siswa.

Annisa dan Wakijo (2019) pun berpendapat jika pembelajaran *Make a Match* memiliki tujuan membantu peserta didik memahami pelajaran tertentu secara berkelompok dan bermain peran secara aktif.

Sedangkan, menurut Resti, Mandasari dan Kusmanto (2022) *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan kreativitas siswa pada saat proses pembelajarn menggunakan kartu kartu.

Berdasarkan pemaparan di atas, diketahui bahwa model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dilakukan oleh siswa dengan cara mencari pasangan kartu kemudian mencocokkan kartu tersebut sesuai dengan aturan yang ditetapkan mengenai suatu topik tertentu. Siswa yang dapat menemukan jawaban atau pasangan kartu dalam batas waktu yang telah ditetapkan akan mendapatkan poin.

### 3.2.Langkah-langkah Pembelajaran *Make a Match*

1. Guru menyiapkan dua set kartu, satu berisi soal dan satu set lain berisi jawaban.
2. Setiap peserta didik diberikan satu kartu secara acak.
3. Peserta didik menganalisis isi kartu yang diperoleh, baik berupa soal maupun jawaban.
4. Peserta didik mencari pasangan pada peserta didik lain yang memiliki kartu yang sesuai dengan miliknya.
5. Peserta didik yang berhasil mencocokkan kartu sebelum batas waktu yang ditentukan akan memperoleh poin.
6. Setelah satu putaran selesai, kartu-kartu dikocok kembali agar setiap peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda di ronde berikutnya.

### 3.3.Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Make a Match*

Pada tiap model pembelajaran selalu terdapat kelebihan dan kekurangan. Menurut Kurniasih & Berlin (2015) mengemukakan beberapa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Make a Match* seabagi berikut:

a. Kelebihan Pembelajaran *Make a Match*

   1. Dapat menjadikan suasana kelas lebih interaktif dan menarik.
   2. Penyampaian materi yang mengesankan.
   3. Berpotensi meningkatkan hasil belajar.

4. Suasana keceriaan bertambah.
5. Kerjasama antara siswa lain tercapai.
6. Adanya rasa gotong royong pada seluruh siswa.

b. Kekurangan Pembelajaran *Make a Match*

1. Sangat membutuhkan pengarahan guru dalam pelakasaan pelajaran.
2. Waktu harus diberikan batasan karena ada kemungkinan keterlambatan dalam pelajaran.
3. Guru harus mengatur dan mempersiapkan peralatan serta perlengkapan dibutuhkan.
4. Jika jumlah siswa lebih dari 30 orang per kelas, kemungkinan akan terjadi gangguan seperti menimbulkan keributan.
5. Dapat menggangu tenaga siswa dalam belajar kelas lainnya.

Model *Make a Match* menjadi sebuah cara pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi belajar yang partisipasif, interaktif, dan menyenangkan. Model ini mampu meningkatkan motivasi peserta didik dan mendorong keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatkan hasil belajar. Namun, model ini memiliki keterbatasan, terutama dalam hal waktu, karena memerlukan perencanaan yang matang dan alokasi waktu yang cukup untuk pelaksanaannya secara optimal.

## 4. Motivasi Belajar

### 4.1. Pengertian Motivasi Belajar

Kata motivasi berasal dari istilah *motive,* yang dalam Bahasa Inggris artinya bergerak. Motif didefinisikan sebagai suatu kualitas yang terdapat dalam diri individu yang menyebabkan individu tersebut berfungsi (*driving force*). Motif tidak berdiri sendiri, melainkan berhubungan dengan faktor-faktor lain, baik eksternal maupun internal. Faktor-faktor yang memengaruhimotif tersebut disebut dengan motivasi.

Motivasi merupakan aktivitas mental yang terarah atau berpengalaman yang menciptakan perilaku tertentu yang membuat siswa secara antusias dalam belajar dan mencapai hasil belajar yang baik (Saptono, 2016). Motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai daya penggerak untuk melakukan aktivitas belajar yang berasal dari dalam dan luar diri seseorang (Monika & Adman, 2017). Sesuai dengan pendapat Lomu & Widodo (2018) dalam kegiatan belajar, motivasi berguna untuk menyelaraskan dan realisasi diri sehingga kegiatan belajar memiliki dampak yang signifikan terhadap akademik siswa.

Motivasi merupakan stimulasi psikologis yang muncul secara sadar dalam diri seseorang untuk melaksanakan suatu perlakuan dengan maksud tertentu. Motivasi juga dapat berupa usaha yang mengakibatkan individu atau kelompok melakukan sesuatu karena ingin menggapai suatu tujuan atau mempunyai rasa puas akan pekerjaannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Febrita dan Ulfah (2019) yang menyatakan bahwa motivasi secara umum merupakan upaya untuk mengetahui ketekunan seseorang bertindak untuk mencapai suatu tujuan.

Motivasi belajar berasal dari faktor internal dan eksternal, termasuk kemampuan untuk menciptakan kondisi yang mendukung untuk belajar, yang menghasilkan hasil belajar yang optimal (Hidayah & Hermansyah, 2016). Motivasi memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran baik bagi guru ataupun siswa (Arianti, 2019). Tidak ada seorangpun yang dapat belajar tanpa adanya motivasi, dan ketiadaan motivasi berarti tidak ada aktivitas belajar. Untuk mencapai motivasi yang optimal, prinsip motivasi belajar tidak hanya harus dipahami melainkan diaplikasikan dalam kegiatan sehari-hari. Menurut Nuryasana & Desiningrum (2020) motivasi belajar merupakan faktor krusial yang berperan dalam menentukan keberhasilan proses

pembelajaran. Sedangkan, Rahman (2021) mengatakan bahwa motivasi belajar ialah kualitas yang dimiliki setiap orang ketika mereka memiliki keinginan untuk mengejar sesuatu untuk mencapai suatu tujuan.

Berdasarkan pemaparan di atas, diketahui motivasi belajar sebagai bentuk dorongan secara psikologis yang penting untuk harus dimiliki siswa agar dapat meningkatkan semangat belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan meraih hasil yang tinggi, begitupun sebaliknya.

### 4.2. Fungsi Motivasi Belajar

Fungsi motivasi belajar yang dikemukakan Emda (2017) yaitu motivasi berfungsi sebagai pendorong dalam upaya mencapai prestasi, karena seseorang membutuhkan dorongan keinginan untuk melakukan usaha dan menentukan arah tindakannya menuju tujuan yang ingin dicapai. Dengan begitu, siswa dapat memilih tindakan yang sesuai untuk menentukan hal-hal yang bermanfaat bagi tercapainya tujuan mereka.

### 4.3. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar menurut Uno (2013) yaitu:

a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil belajar. Siswa yang mempunyai motivasi belajar mampu menunjukkan antusias dalam mencapai keberhasilan belajar. Siswa akan berusaha memahami materi, menyelesaikan tugas, dan meningkatkan kemampuan diri.
b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Motivasi belajar muncul ketika siswa merasa bahwa belajar adalah kebutuhan yang harus dipenuhi, baik untuk mengembangkan diri, mencapai cita-cita, atau memenuhi tuntutan akademik.
c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan. Siswa yang memiliki tujuan, seperti melanjutkan ke perguruan tinggi atau meraih impian, cenderung lebih termotivasi dalam belajar.

d. Adanya penghargaan dalam belajar. Penghargaan dapat berupa nilai, hadiah ataupun pujian dari guru, orang tua, atau kepuasan pribadi setelah memahami suatu materi. Hal ini dapat meningkatkan semnagat belajar siswa.
e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Seperti diskusi kelompok, adanya model pembelajaran bervariasi, eksperimen, atau penggunaan media interaktif, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Lingkungan belajar yang nyaman, baik di sekolah maupun di rumah, sangat berpengaruh tehadap motivasi belajar siswa.

Abin Syamsudin dalam (Anditiasari, dkk., 2021) mengemukakan indikator motivasi belajar yaitu:

a. Durasi kegiatan. Menggambarkan lama siswa mampu bertahan dalam kegiatan belajar.
b. Frekuensi kegiatan. Menunjukkan kecenderungan siswa melakukan kegiatan belajar secara aktif.
c. Prestasi kegiatan. Hasil atau capaian yang diperoleh siswa selama proses belajar.
d. Ketabahan, keuletan, dan kemampuan menghadapi kesulitan belajar. Menunjukkan sikap gigih dan pantang menyerah saat menghadapi tantangan dalam belajar.
e. Pengabdian dan pengorbanan tujuan belajar. Kesediaan siswa untuk meluangkan waktu dan tenaga dalam mencapai tujuan belajar.
f. Aspirasi yang dicapai. Harapan atau cita-cita yang ingin diraih melalui proses belajar.
g. Tingkat kualifikasi prestasi. Mutu atau kualitas dari hasil belajar yang diperoleh.

h. Sikap terhadap belajar. Pandangan atau perasaan siswa terhadap kegiatan belajar, apakah positif atau negatif.

Menurut Sardiman (2012) terdapat beberapa indikator motivasi belajar meliputi:

a. Tekun menghadapi tugas. Siswa memiliki ketekunan dan kesungguhan dalam menyelesaikan tugas belajar.
b. Ulet menghadapi kesulitan. Siswa tidak mudah menyerah dan selalu berusaha saat menemui hambatan dalam belajar.
c. Menunjukkan minat terhadap masalah. Siswa tertarik untuk memahami dan mendalami permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran.
d. Senang bekerja mandiri. Siswa memiliki kemauan untuk belajar sendiri tanpa bergantung pada bantuan orang lain.
e. Cepat bosan terhadap tugas. Tingkat ketahanan dalam menyelesaikan tugas, siswa yang memiliki motivasi rendah cenderung cepat bosan.
f. Dapat mempertahankan pendapat. Siswa percaya diri dan konsisten terhadap pendapat atau hasil pemikirannya dalam diskusi dan tugas.
g. Mudah lepas dari hal yang diyakini. Siswa yang kurang termotivasi cenderung mudah berubah pikiran.
h. Aktif mencari dan memecahkan masalah. Siswa secara aktif mencari solusi dan berinisiatif dalam menyelesaikan permasalahan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang memengaruhi intensitas, arah, dan ketekunan siswa dalam kegiatan belajar. Motivasi belajar juga dipengaruhi oleh faktor penghargaan, kegiatan belajar yang menarik, dan lingkungan belajar kondusif.

## B. Penelitian Relevan

**Tabel 3. Penelitian Relevan**

| No | Penulis | Judul | Hasil |
|---|---|---|---|
| 1 | Irna Naniastuti, Evy Nurvitasari, dan Inggrid Marlissa (2019) | Perbandingan Model Pembelajaran *Think Talk Write* dan *Make a Match* Terhadap Prestasi Belajar Kimia Siswa Kelas XI SMA YPK Merauke | Berdasarkan hasil uji hipotesis independen sampe t-*test* yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,256 > 1,697) yang menunjukkan $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write* lebih baik dari tipe *Make a Match* sehingga dapat digunkan untuk meningkatkan prestasi belajar kimia siswa.<br>**Persamaan**<br>Penelitian ini sama sama menggunakan model pembelajaran *Make a Match.*<br>**Perbedaan**<br>Terletak pada variabel terikat pada penelitian ini prestasi belajar kimia sedangkan penulis adalah hasil belajar ekonomi. Lalu, penelitian ini menggunakan subjek kelas XI sedangkan penulis kelas X.<br>**Kebaruan**<br>Pada penelitian yang penulis lakukan mengganti variabel independen yaitu model *Problem Based Learning* dan variabel moderator sebagai penguat yaittu motivasi belajar dengan subjeknya adalah siswa kelas X. |
| 2 | Rika Purnamasari (2022) | Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Motivasi Belajar Pada | Hasil penelitian menunjukkan nilai t hitung = 9,739 dengan p = 0,002 (p < 0,05) dan nilai Sig.2 (tailed) 0,000 (Sig. 2 tailed < 0,05). Hal tersebut dapat dsimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat motivasi belajar siswa menggunakan pembelajaran *Make a Match* dan siswa yang |

Tabel 3. Lanjutan

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV di MI Dayatussalam Cileungsi Bogor | menggunakan pembelajaran konvensioanl.<br>**Persamaan**<br>Persamaannya adalah sama sama menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dan terdapat variabel motivasi belajar.<br>**Perbedaan**<br>Perbedaannya terletak pada jenis penelitian yaitu pada penelitian ini tidak menggunakan penelitian komparatif.<br>**Kebaruan**<br>Penelitian ini penulis meneliti dua perbandingan model pembelajaran yaitu *Problem Based Learning* dan *Make a Match* . |
| 3 | Arisma Whardani (2023) | Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Dan Student Teams Achievement Divisions (STAD) Dengan Memperhatikan Gaya Gelajar Siswa | Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa menggunakan model PBL dan STAD, tidak terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditorial, ada interaksi antara model pembelajaran dengan gaya belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa.<br>**Persamaan**<br>Persamaannya sama sama menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan variabel terikatnya hasil belajar.<br>**Perbedaan**<br>Terletak pada kajian mata pelajaran pada penelitian ini adalah pada variabel moderator yaitu gaya belajar sedangkan pada penulis adalah motivasi belajar. Selanjutnya perbedaan pada variabel STAD yang dimana peneliti menggunakan MAM.<br>**Kebaruan**<br>Penelitian yang akan penulis lakukan adalah dengan membandingkan model PBL dengan model MAM dengan menambahkan motivasi belajar |

Tabel 3. Lanjutan

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | sebagai variabel penguat antara variabel bebas dan terikat. |
| 4 | Nun Adiyah (2019) | Perbandingan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning , Project Based Learning* dan *Discovery Learning* Dengan Memperhatikan Aktivitas Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Sungkai Utara Kabupaten Lampung Utara Tahun Pelajaran 2018/2019 | Hasil penelitian berdasarkan analisis data menunjukkan $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau 11,396 > 3,09 yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara sisa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Problem Based Learning , project based learning* dan *discovery learning* dan $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau 47,778 > 3, 09 yang berarti ada interaksi antara model pembelajaran dengan aktivitas belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi.<br>**Persamaan**<br>Penelitian ini sama sama menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* .<br>**Perbedaan**<br>Terletak pada variabel moderator dimana pada penelitian ini adalah aktivitas belajar sedangkan penulis adalah motivasi belajar.<br>**Kebaruan**<br>Penelitian ini mengganti dua variabel model pembelajaran PJBL dan *discovery learning* menjadi *Make a Match* dengan variabel moderatornya adalah motivasi belajar. |
| 5 | Nova Syofiana, Salastri Rohiat, & Hermansyah Amir (2018) | Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* (MM) dan *Team Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran Kimia Di Kelas | Bersadarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar maupun motivasi belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe MM. Hal ini ditunjukan dengan t hitung > t tabel,dimana 1,7515 > 1,6662 untuk hasil belajar dan 8,9804 > 1,6662 untuk motivasi belajar siswa. Dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar maupun motivasi belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran |

Tabel 3. Lanjutan

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | X IPA MAN 1 Kota Bengkulu | kooperatif tipe *Make a Match* (MM) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).<br>**Persamaan**<br>Pada penelitian ini sama sama meneliti model pembelajaran *Make a Match.*<br>**Perbedaan**<br>Perbedaannya terletak pada salah satu model pembelajarannya nya, pada penelitian ini menggunakan TGT sedangkan penulis menggunakan PBL.<br>**Kebaruan**<br>Pada penelitan yang dilakukan penulis menambahkan variabel moderator yaitu motivasi belajar. |
| 6 | Ahmad Hudzori (2023) | Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Disekolah Menengah Atas Negeri 13 Pekanbaru | Hasil penelitan ini membuktikan Model *Problem Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa yang terbukti dari nilai pembelajaran PBL= 0,975 dan Sig. Motivasi belajar = 0,975. Apabila nilai Sig. PBL > 0,005 atau 0,975 > 0,05 dan Sig. Motivasi belajar > 0,05 atau 0,975 > 0,05 maka dapat disimpukan bahwa Hoditerima atau dapat dikatakan uji nomarlitas pada data PBL dan motivasi belajar sampel peneliti berdistribusi normal. Sedangkan dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan SPSS.23 maka nilai thitung sebesar 4,320 sehingga thitung 4,320 > 1,048 ttabel Hal ini berarti nilai sig. 0,000 < 0,05, maka disimpukan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima, artinya terdapat pengaruh yang berarti aantara *Problem Based Learning* dengan motivasi belajar siswa.<br>**Persamaan**<br>Penelitian ini sama-sama meneliti model pembelajaran PBL dan motivasi belajar pada mata pelajaran ekonomi. |

Tabel 3. Lanjutan

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | **Perbedaan**<br>penelitian yang dilakukan sebelumnya menggunakan motivasi belajar sebagai variabel Y, sedangkan penelitian ini variabel motivasi belajar sebagai variabel Z.<br>**Kebaruan**<br>penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian eksperimen dan menambahkan model *Make a Match.* |
| 7 | Maya Khulbania (2019) | Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Kelipatan dan Faktor Bilangan Siswa SDN 06 Kaur | Hasil Penelitian menunjukkan uji t terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh, thitung = 5,465 sedangkan ttabel dengan df = 38 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,024. Dengan demikian thitung > ttabel (5456 > 2,024) yang berarti (Ha) dalam penelitian diterima, yaitu terdapat pengaruh antara penggunaan model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Matematika materi kelipatan dan faktor bilangan siswa SDN 06 Kaur.<br>**Persamaan**<br>penelitian ini memiliki kesamaan pada model yang digunakan yaitu *Make a Match*<br>**Perbedaan**<br>Penelitian yang dilakukan sebelumnya meneliti pada mata pelajaran Matematika di SD, sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran ekonomi di SMA<br>**Kebaruan**<br>Pada penelitian ini menambahkan variabel moderator motivasi belajar dan model pembelajaran PBL. |
| 8 | Debby Anggia, Asnawin dan Juliati (2019) | Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil | Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran *Make a Match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dibuktikan dengan hasil thitung |

Tabel 3. Lanjutan

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | Belajar Siswa Pada Tema 7 "Peristiwa Dalam Kehidupan" SD Negeri 7 Langsa | sebesar 4,95 denga signifikansi 1% adalah 2,74 atau 4,95 > 2,74. Serta terdapat peningkatan hasil belajar menggunakan model *Make a Match* sebesar 78,23.<br>**Persamaan**<br>Penelitian ini sama-sama menggunakan model *Make a Match.*<br>**Perbedaan**<br>Penelitian yang dilakukan meneliti pada tema 7, sedangkan peneliti pada mata pelajaran ekonomi.<br>**Kebaruan**<br>Penelitian ini menambahkan variabel z yaitu motivasi belajar dan model *Problem Based Learning.* |
| 9 | Siti Ummu Shulkha (2022) | Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Tema 2 Subtema 1 Materi Hak dan Kewajiban Kelas III MI Darul Ulum Tanggel Blora Tahun 2022/2023 | Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil perhitungan koefisiensi persamaan uji regresi linier sederhana diperoleh thitung sebesar 5,283 > ttabel2,120 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima, sedangkan pada perhitungan determinasi sebesar 66,6%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada tema 4 subtema 1 muatan PPKn materi Hak dan Kewajiban di Rumah kelas III MI Darul Ulum Tanggel Blora dan memberikan konstribusi sebesar 66,6% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.<br>**Persamaan**<br>Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu menggunakan model *Make a Match.*<br>**Perbedaan**<br>Penelitian sebelumnya dilakukan di sekolah pada tingkat kelas III SD dengan materi Hak dan Kewajiban, sedangkan penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran ekonomi di tingkat SMA. |

Tabel 3. Lanjutan

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | **Kebaruan**<br>Penelitian ini menambahkan variabel moderator yaitu motivasi belajar dan menambahkan model *Problem Based Learning*. |
| 10 | Nuzula Ulfa (2016) | Pengaruh Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning* ) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bahan Kimia Dalam Kehidupan Sehari-hari di Kelas VIII SMPN 1 Sukamakmur | Berdasarkan hasil penelitian terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran PBL dalam materi bahan kimia dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penilaian rata-rata pada tes awal yaitu 56,72, sedangkan nilai rata-rata siswa pada tes akhir yaitu 86,36. Hasil uji-t pada taraf signifikan 0,05 bahwa ttabel = 2,08 dan thitung = 20,42 sehingga terbukti thitung > ttabel.<br>**Persamaan**<br>Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu menggunakan model *Problem Based Learning*.<br>**Perbedaan**<br>Penelitian yang dilakukan sebelumnya tidak menggunakan variabel moderator, sedangkan penelitian ini menggunakan variabel moderator motivasi belajar.<br>**Kebaruan**<br>Pada penelitian ini, ditambahkan model pembelajaran *Make a Match* dengan menggunakan penelitian eksperimen. |

## C. Kerangka Pikir

Pendidikan merupakan fondasi dari sebuah bangsa yang maju. Dalam pendidikan terjadi suatu proses pembelajaran yang dimana merupakan hubungan peserta didik, tenaga pendidik dan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan pendidikan. Jadi, pembelajaran merupakan proses membantu siswa untuk belajar secara efektif. Siswa yang dapat belajar secara efektif akan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Ketidakoptimalan proses belajar

mengajar kerap kali terjadi. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor seperti ketidakmampuan guru dalam menerapkan teknologi untuk pembelajaran, pembelajaran yang dilakukan tidak bervariasi dengan hanya menggunakan metode ceramah, tidak menerapkan model pembelajaran yang inovatif untuk menumbuhkan kreativitas belajar siswa, serta masih rendahnya semangat dan motivasi belajar siswa. Munculnya masalah ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian pendahuluan di SMAN 13 Bandar Lampung, diketahui jika hasil belajar siswa masih dalam kategori rendah, hal ini dikarenakan guru masih menggunakan metode konvensional atau ceramah, ini membuat siswa merasa bosan. Sumber pembelajaran hanya menggunkan buku cetak sekolah, tidak menggunakan perangkat ataupun model pembelajaran lainnya. Serta masih banyak terdapat siswa yang belum memiliki motivasi belajar yang tinggi yang menyebabkan semakin tidak optimalnya pembelajaran. Sehingga, hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menumbuhkan semangat belajar nya melalui motivasi. Motivasi belajar yang tinggi akan menghasilkan hasil belajar yang tinggi pula. Motivasi belajar ini dapat tercipta melalui model pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Dalam mengatasi masalah tersebut, hendaknya dapat menggunakan model pembelajaran (Aisyah, dkk., 2017). Model pembelajaran yang dapat melatih keaktifan dan berpikir kritis yaitu model *Problem Based Learning*.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat memberi peluang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis serta membedah masalah-masalah kompleks dalam kehidupan sehari-hari untuk mengembangkan sikap reflektif dalam diri siswa. Proses pembelajaran *Problem Based Learning* mendorong siswa berpatisipasi aktif dalam kegiatan belajar yang lebih dari sekedar mendengarkan guru dan secara progresif meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan materi yang ditugaskan (Robiyanto, 2021).

Penelitian yang Robiyanto (2021) juga menyatakan bahwa pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dimana terjadi peningkatan sebesar 96% yaitu rata-rata hasil belajar siswa sebesar 79,09 dari sebelum diberikan perlakuan yang hanya sebesar 57,14. Hal ini dapat diartikan jika model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil penelitian Ulfa (2016) membuktikan terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran PBL dalam materi bahan kimia dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penilaian rata-rata pada tes awal yaitu 56,72, sedangkan nilai rata-rata siswa pada tes akhir yaitu 86,36. Hasil uji-t pada taraf signifikan 0,05 bahwa ttabel = 2,08 dan thitung = 20,42 sehingga terbukti thitung > ttabel.

Penelitian yang dilakukan oleh Hudzori (2023) juga membuktikan model *Problem Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa yang terbukti dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan SPSS.23 maka nilai thitung sebesar 4,320 sehingga thitung 4,320 > 1,048 ttabel Hal ini berarti nilai sig. 0,000 < 0,05, maka disimpukan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, artinya terdapat pengaruh yang berarti aantara Problem Based Learning dengan motivasi belajar siswa.

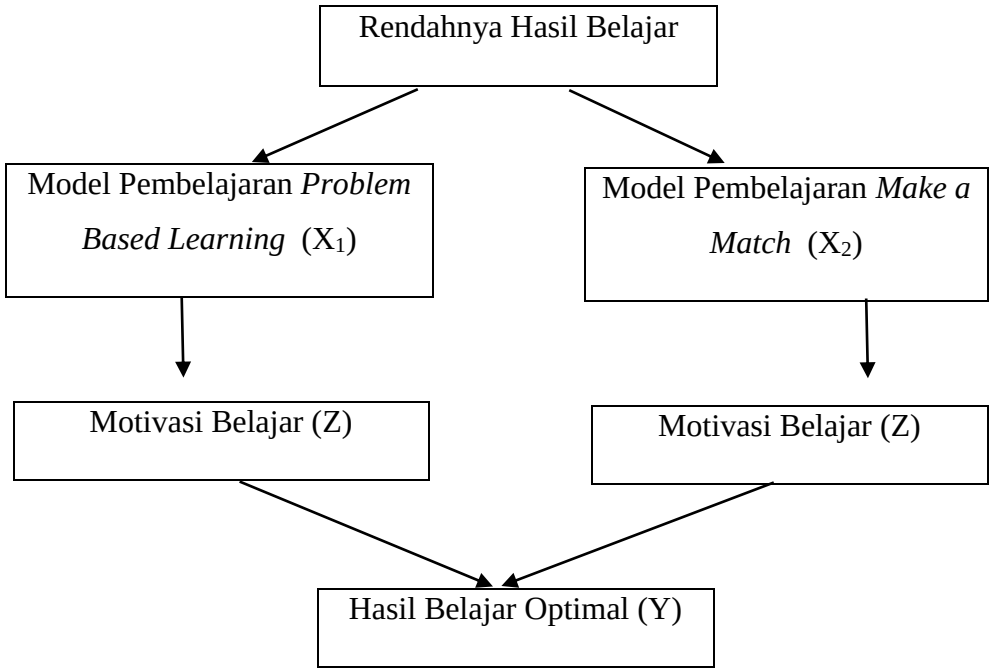
Model pembelajaran *Make a Match*, menurut Wanti (2022) model pembelajaran *Make a Match* penting untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa di kelas. Dalam menerapkan metode ini, menggunakan kartu pertanyaan dan jawaban yang di pegang oleh siswa. Pertanyaan diajukan oleh siswa yang memegang katu soal dan di jawab oleh siswa yang memegang kartu jawaban. Metode pembelajaran *Make a Match* ini melatih setiap siswa untuk teliti, cermat, tepat serta kecepatan dalam mencocokan kartu soal dan kartu jawaban. Siswa yang dapat mencocokkan kartu dengan benar akan mendapatkan poin.

Shulkha (2022) berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil perhitungan koefisiensi persamaan uji regresi linier sederhana diperoleh thitung sebesar 5,283 > ttabel2,120 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima, sedangkan pada perhitungan determinasi sebesar 66,6%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada tema 4 subtema 1 muatan PPKn materi Hak dan Kewajiban.

Sejalan dengan penelitian Khulbania (2019) hasil Penelitian menunjukkan uji t terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh, thitung = 5,465 sedangkan ttabel dengan df = 38 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,024. Dengan demikian thitung > ttabel (5456 > 2,024) yang berarti (Ha) dalam penelitian diterima, yaitu terdapat pengaruh antara penggunaan model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika. Hasil penelitian Purnamasari (2022) juga menunjukkan nilai t hitung = 9,739 dengan p = 0,002 (p < 0,05) dan nilai Sig.2 (tailed) 0,000 (Sig. 2 tailed < 0,05). Hal tersebut dapat dsimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat motivasi belajar siswa menggunakan pembelajaran *Make a Match* dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensioanl

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Make a Match* ini diharapkan mampu untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Problem Based Learning* mendorong siswa berpikir kritis melalui pemecahan masalah, dan *Make a Match* menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, di duga adanya pengaruh antara model pembelajaran terhadap hasil belajar melalui motivasi belajar. Berdasarkan pemaparan di atas, maka kerangka penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:




**Gambar 1. Kerangka Pikir**

## D. Hipotesis

Berikut beberapa hipotesis penelitian berdasarkan permasalahan sesuai dengan kerangka pikir penelitian diatas:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi pada materi pasar dan terbentuknya harga pasar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan siswa yang pembelajarannya menggunkan model pembelajaran *Make a Match.*

2. Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi pada materi pasar dan terbentuknya harga pasar antara siswa yang motivasi belajarnya tinggi dengan siswa yang motivasi belajarnya rendah.
3. Hasil belajar ekonomi pada materi pasar dan terbentuknya harga pasar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada siswa yang motivasi belajarnya tinggi.
4. Hasil belajar ekonomi pada materi pasar dan terbentuknya harga pasar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make a Match* lebih rendah dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa yang motivasi belajarnya rendah.
5. Ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

# III. METODE PENELITIAN

## A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode eksperimen dengan pendekatan komparatif. Metode eksperimen sendiri termasuk dalam penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengkaji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat melalui pemberian perlakuan dalam kondisi yang terkontrol (Sugiyono, 2013). Desain eksperimen dalam penelitian ini disusun secara terstruktur agar dapat menjadi panduan dalam menguji efektivitas suatu perlakuan. Sementara itu, penelitian kompartif bertujuan untuk membandingkan satu atau lebih variabel dengan dua atau lebih kelompok sampel yang berbeda (Sugiyono, 2013).

Desain penelitian ini menggunakan desain faktorial 2 x 2. Desain ini dilakukan oleh kelas yang melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* ($X_1$) sebagai kelas eksperimen dan *Make a Match* ($X_2$) sebagai kelas kontrol. Variabel ketiga pada penelitian ini disebut sebagai variabel moderator yaitu motivasi belajar. Desain penelitian sebagai berikut:

**Tabel 4. Desain faktorial 2 x 2**

| Model Pembelajaran / Motivasi Belajar | *Problem Based Learning* ($X_1$) | *Make a Match* ($X_2$) |
|---|---|---|
| Tinggi ($Z_1$) | $X_1Z_1$ | $X_2Z_1$ |
| Rendah ($Z_2$) | $X_1Z_2$ | $X_2Z_2$ |

Penelitian ini mengevaluasi perbandingan efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Make a Match* terhadap hasil belajar ekonomi (Y) dengan mempertimbangkan motivasi belajar siswa. Sampel penelitian dipilih secara acak, yaitu kelas X.1 dan X.3 sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menerapkan masing-masing model pembelajaran tersebut. Variabel moderator yang digunakan pada penelitian ini yaitu motivasi belajar.

**1. Prosedur Penelitian**

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. Penelitian ini diawali dengan observasi di sekolah guna memperoleh data mengenai jumlah kelas serta menentukan kelas yang akan dijadikan subjek penelitian. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menetapkan jumlah sampel dengan menggunakan random sampling, dimana pemilihan sampel didasarkan pada kelompok yang ada, bukan individu. Selanjutnya, wawancara dilakukan dengan guru untuk mengumpulkan informasi terkait sistem pembelajaran yang diterapkan di kelas X yang menjadi fokus penelitian. Di SMAN 13 Bandar Lampung kelas X sebanyak 163 sebagai populasi. Dari populasi tersebut, dipilih kelas X.1 dan X.3 sebagai sampel dengan total 64 siswa. Langkah selanjutnya yaitu menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan dalam masing-masing kelas, yaitu model *Problem Based Learning* dan *Make a Match.*

b. Langkah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai berikut.

    a) Menyampaikan orientasi masalah kepada siswa. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan koordinasi yang diperlukan (Bahasa dan konteks) dan mempersiapkan siswa untuk fokus pada pemikiran kritis.

b) Mengorganisasikan siswa untuk belajar. Guru membantu siswa untuk mengkarakterisasi dan mengembangkan pengetahuan, sehingga memungkinkan analisis kritis.
c) Mendukung kelompok investigasi. Guru memandu siswa dalam mengumpulkan data yang relevan, analisis mendalam, klarifikasi dan penjelasan.
d) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Guru membantu siswa dengan tugas-tugas seperti menulis, membuat model dan refleksi, serta mengembangkan keterampilan mereka sendiri.
e) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Guru membantu siswa untuk menganalisis tujuan dan kemajuan belajar berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan.

c. Langkah menerapkan model pembelajaran *Make a Match* sebagai berikut.
a) Guru menyiapkan dua set kartu, satu berisi soal dan satu set lain berisi jawaban.
b) Setiap peserta didik diberikan satu kartu secara acak.
c) Peserta didik menganalisis isi kartu yang diperoleh, baik berupa soal maupun jawaban.
d) Peserta didik mencari pasangan pada peserta didik lain yang memiliki kartu yang sesuai dengan miliknya.
e) Peserta didik yang berhasil mencocokkan kartu sebelum batas waktu yang ditentukan akan memperoleh poin.
f) Setelah satu putaran selesai, kartu-kartu dikocok kembali agar setiap peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda di ronde berikutnya.

d. Lama pertemuan 3 X 45 menit selama 4 kali pertemuan.
e. Test akhir dilakukan pada 2 kelompok subjek untuk mengukur hasil belajar.

f. Menguji hipotesis, yaitu dengan menggunakan aplikasi SPSS 23 untuk mengolah data yang diperoleh.
g. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian.

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Rusman (2023) menyatakan populasi merupakan sekumpulan objek yang akan digunakan sebagai bahan penelitian dan memiliki karakteristik yang sama. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 13 Bandar Lampung tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 163 siswa.

**Tabel 5. Data Jumlah Siswa Kelas X SMAN 13 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2024/2025**

| No | Kelas | Siswa Yang Menjadi Populasi |
|---|---|---|
| 1. | X.1 | 32 siswa |
| 2. | X.2 | 35 siswa |
| 3. | X.3 | 32 siswa |
| 4. | X.4 | 34 siswa |
| 5. | X.5 | 30 siswa |
| Jumlah | | 163 siswa |

Sumber: Tata Usaha SMAN 13 Bandar Lampung Tahun 2024/2025.

### 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2013) sampel merupakan bagian dari jumlah serta sifat yang dimiliki oleh suatu populasi. Sampel penelitian ini menggunakan *random sampling*. Pengambilan sampel dilakukan dengan mengundi nama kelas di kertas dan mengambil secara acak kertas tersebut. Hasil pengundian secara acak tersebut diperoleh kelas X.1 dan X.3 yang dijadikan sampel

penelitian yaitu sebanyak 64 siswa. Kemudian kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning* yaitu kelas X.1 sebagai kelas eksperimen dan X.3 menggunakan model *Make a Match* sebagai kelas kontrol.

## C. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan tiga variabel, yaitu variabel terikat, variabel bebas dan variabel moderator.

1. **Variabel Terikat (*Dependent Variable*)**

   Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar ekonomi siswa kelas X di SMAN 13 Bandar Lampung.

2. **Variabel Bebas (*Independent Variable*)**

   Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran *Make a Match* siswa kelas X di SMAN 13 Bandar Lampung.

3. **Variabel Moderator (*Moderating Variable*)**

   Variabel moderasi dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa kelas X di SMAN 13 Bandar Lampung.

## D. Definisi Konseptual Variabel

1. ***Problem Based Learning* ($X_1$)**

   Model *Problem Based Learning* yaitu pembelajaran yang dimana siswa harus berpatisipasi aktif di kelas melalui kegiatan meniru masalah dunia nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, mengidentifikasi langkah yang dibutuhkan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan, meniru kondisi dunia nyata, mengidentifikasi masalah, dan memberikan solusi.

2. ***Make a Match*** **($X_2$)**

   Model *Make a Match* merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang dilakukan oleh siswa dengan cara mencari pasangan kartu kemudian mencocokkan kartu tersebut sesuai dengan aturan yang ditetapkan mengenai suatu topik tertentu. Siswa yang dapat menemukan jawaban atau pasangan kartu dalam batas waktu yang telah ditetapkan akan mendapatkan poin.

3. **Hasil Belajar (Y)**

   Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa selama melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh siswa berupa sebuah nilai yang didapatkan melalui tes tertulis ataupun lisan.

4. **Motivasi Belajar (Z)**

   Motivasi belajar merupakan sebuah usaha daya dorong dari dalam maupun dari luar diri individu yang menumbuhkan rasa semangat untuk belajar agar dapat menghasilkan perubahan tingkah laku dalam proses pembelajaran ataupun pengalaman individu.

## E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel sebagai berikut:

1. ***Problem Based Learning*** **($X_1$)**

   Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah pembelajaran dimana siswa secara aktif melakukan kegiatan meniru masalah dunia nyata dalam kehidupan sehari-hari, mengidentifikasi masalah, kemudian memberikan solusi sesuai sintaks pembelajaran.

**2. *Make a Match* ($X_2$)**

Model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dilakukan siswa dengan cara mencari pasangan kartu kemudian mencocokkan kartu tersebut sesuai dengan aturan yang ditetapkan mengenai suatu topik tertentu berdasarkan sintaks pembelajaran.

**3. Hasil Belajar (Y)**

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik selama melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat berupa sebuah nilai yang didapatkan melalui tes tertulis ataupun lisan dengan memerhatikan 1) Ranah kognitif, 2) Ranah afektif, dan 3) Ranah psikomotorik.

**4. Motivasi Belajar (Z)**

Motivasi belajar merupakan sebuah usaha daya dorong dari dalam maupun dari luar diri individu yang menumbuhkan rasa semangat untuk belajar agar dapat menghasilkan perubahan tingkah laku dalam proses pembelajaran ataupun pengalaman individu yang diukur menggunakan angket dengan enam indikator yaitu, 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil belajar, 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 belajar, 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

**Tabel 6. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

| Variabel | Indikator | Pengukuran Variabel | Skala |
|---|---|---|---|
| Model Pembelajaran *Problem Based Learning* ($X_1$) | 1. Menyampaikan Orientasi Masalah Kepada Siswa<br>2. Mengorganisasikan Siswa Untuk Belajar<br>3. Mendukung Kelompok Investigasi<br>4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya<br>5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah<br>(Hariyanto & Warsono, 2020) | Instrumen Motivasi Belajar dan Tes Pilihan Ganda Ekonomi | Interval |
| Model Pembelajaran *Make a Match* ($X_2$) | 1. Tahap persiapan kartu<br>2. Tahap pembagian kartu<br>3. Tahap mencari pasangan<br>4. Tahap pembahasan<br>5. Tahap pemberian penghargaan dan hukuman<br>(Parwati, Sudarma & Parmiti, 2017) | Instrumen Motivasi Belajar dan Tes Pilihan Ganda Ekonomi | Interval |
| Hasil Belajar Ekonomi (Y) | 1. Ranah kognitif<br>2. Ranah efektif<br>3. Ranah psikomotorik<br>(Fauhah & Rosy, 2021) | Hasil Tes Formatif Ekonomi | Interval |
| Motivasi Belajar (Z) | 1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil<br>2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar<br>3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan | Tingkat tinggi atau rendahnya hasil kuesioner | Interval |

Tabel 6. Lanjutan

| | |
|---|---|
| | 4. Adanya penghargaan dalam belajar<br>5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar<br>6. Adanya situasi belajar yang kondusif<br>(Uno, 2013) |

## F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

### 1. Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui secara langsung proses pembelajaran di kelas, interaksi antara guru dan siswa, serta aktivitas siswa dalam pembelajaran. Tujuan observasi ini untuk mengamati sikap, partisipasi, dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

### 2. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi untuk memperoleh informasi antara peneliti dan responden. Wawancara digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi sebagai data pendukung penelitian. Pada penelitian ini wawancara dilakukan dengn guru ekonomi untuk mengetahui kurikulum yang gunakan, model pembelajaran, media pembelajaran, hasil belajar siswa, dan sikap siswa dikelas selama pembelajaran.

### 3. Tes

Tes merupakan suatu bentuk alat ukur yang berisi rangakaian pertanyaan untuk mengetahui dan mengukur suatu kemampuan dengan prosedur yang sudah ditentukan. Peneliti menggunakan 2 kelas yaitu kelas pertama menggunakan model *Problem Based Learning* dan kelas kedua model *Make a Match*. Tes yang dilakukan yaitu *Post-Test.* Tes akhir yang diberikan

kepada siswa setelah proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui hasil belajar siawa setelah proses belajar dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan *Make a Match*.

**4. Angket**

Angket penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai motivasi belajar siswa.

**5. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan catatan secara tertulis yang bersumber dari suatu tindakan atau peristiwa di waktu tertentu. Dokumetasi tersebut dapat berbentuk literatur relevan, buku, gambar, nilai dan sebagainya yang dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk mendukung penelitian. Dokumentasi pada penelitian ini menggunakan dokumentasi mengumpulkan data dan informasi terkait hasil belajar ekonomi siswa pada pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Make a Match* kelas X di SMAN 13 Bandar Lampung.

## G. Uji Prasyarat Instrumen

**1. Uji Validitas**

Validitas instrumen yang digunakan adalah menggunakan *Product Moment* dari Carl Pearson sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)\,(\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

R*xy* = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = jumlah sampel atau peserta tes

∑X = jumlah skor/item butir soal

∑Y = jumlah skor total

$\sum XY$ = jumlah perkalian skor item dan skor total X.Y

$\sum X^2$ = jumlah skor item atau butir soal kuadrat

$\sum Y^2$ = jumlah skor total kuadrat

(Neliawati, 2018)

Kriteria pengujian jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ dan n sampel yang diteliti, maka alat ukur tersebut valid, begitu pula sebaliknya jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid.

**a. Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar**

Validitas instrument motivasi belajar siswa dengan 20 butir pertanyaan dengan menggunakan Aplikasi SPSS versi 23. Berdasarkan pengukuran validitas korelasi *Product Moment* Carl Person dan dengan kriteria jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka instrumen tersebut valid, begitu pula sebaliknya jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka instrumen tersebut tidak valid. Pada uji validitas ini, jumlah n adalah 30 responden, maka r table sebesar 0,361 yang diperoleh dari r *Product Moment,* $r_{(a)(n)}=r_{(0,05)(30)}$. Berikut hasil validitasnya:

**Tabel 7. Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar**

| Item Pertanyaan | r hitung | Kondisi | r tabel | Signifikan (sig>0,05) | Simpulan |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 0,381 | > | 0,361 | 0.038 | Valid |
| 2 | 0,412 | > | 0,361 | 0,024 | Valid |
| 3 | 0,416 | > | 0,361 | 0,022 | Valid |
| 4 | 0,467 | > | 0,361 | 0,009 | Valid |
| 5 | 0,475 | > | 0,361 | 0,008 | Valid |
| 6 | 0,514 | > | 0,361 | 0,004 | Valid |
| 7 | 0,500 | > | 0,361 | 0,005 | Valid |
| 8 | 0,374 | > | 0,361 | 0,042 | Valid |
| 9 | 0,481 | > | 0,361 | 0,007 | Valid |
| 10 | 0,584 | > | 0,361 | 0,001 | Valid |
| 11 | 0,464 | > | 0,361 | 0,010 | Valid |
| 12 | 0,500 | > | 0,361 | 0,005 | Valid |
| 13 | 0,585 | > | 0,361 | 0,001 | Valid |
| 14 | 0,424 | > | 0,361 | 0,019 | Valid |

Tabel 7. Lanjutan

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 15 | 0,391 | > | 0,361 | 0,033 | Valid |
| 16 | 0,557 | > | 0,361 | 0,001 | Valid |
| 17 | 0,382 | > | 0,361 | 0,037 | Valid |
| 18 | 0,438 | > | 0,361 | 0,015 | Valid |
| 19 | 0,374 | > | 0,361 | 0,042 | Valid |
| 20 | 0,387 | > | 0,361 | 0,034 | Valid |

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2025

Berdasarkan hasil validitas pada tabel tersebut, dapat diketahui bahwa dari 20 butir pertanyaan mengenai motivasi belajar, semua item dinyatakan valid.

**b. Uji Validitas Instrumen Tes Butir Soal**

Validitas instrument tes butir soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal, hasil validitas diukur menggunakan SPSS versi 23, dengan dasar pengukuran validitas korelasi *Product Moment* dengan kriteria jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka instrument tersebut dinyatakan valid, begitu pula sebaliknya jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Pada uji validitas ini, jumlah n adalah 30 responden, maka r table sebesar 0,361 yang diperoleh dari r *Product Moment*, $r_{(a)(n)}=r_{(0,05)(30)}$.

**Tabel 8. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Butir Soal**

| Item Pertanyaan | r hitung | Kondisi | r tabel | signifikan (sig.0,05) | Simpulan |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 0,389 | > | 0,361 | 0,034 | Valid |
| 2 | 0,549 | > | 0,361 | 0,002 | Valid |
| 3 | 0,459 | > | 0,361 | 0,011 | Valid |
| 4 | 0,459 | > | 0,361 | 0,011 | Valid |
| 5 | 0,459 | > | 0,361 | 0,011 | Valid |
| 6 | 0,389 | > | 0,361 | 0,034 | Valid |
| 7 | 0,467 | > | 0,361 | 0,009 | Valid |
| 8 | 0,597 | > | 0,361 | 0,001 | Valid |
| 9 | 0,450 | > | 0,361 | 0,013 | Valid |
| 10 | 0,372 | > | 0,361 | 0,043 | Valid |
| 11 | 0,520 | > | 0,361 | 0,003 | Valid |
| 12 | 0,520 | > | 0,361 | 0,003 | Valid |

Tabel 8. Lanjutan

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 13 | 0,389 | > | 0,361 | 0,033 | Valid |
| 14 | 0,371 | > | 0,361 | 0,043 | Valid |
| 15 | 0,371 | > | 0,361 | 0,044 | Valid |
| 16 | 0,388 | > | 0,361 | 0,034 | Valid |
| 17 | 0,666 | > | 0,361 | 0,000 | Valid |
| 18 | 0,545 | > | 0,361 | 0,002 | Valid |
| 19 | 0,440 | > | 0,361 | 0,015 | Valid |
| 20 | 0,470 | > | 0,361 | 0,009 | Valid |

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2025

Berdasarkan hasil validitas pada tabel tersebut, dapat dikatakan bahwa dari 20 butir soal yang diujikan semua item butir dinyatakan valid.

**2. Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas adalasalah satu syarat pengujian validitas instrument. Uji relibilitas untuk mengukur instrument menggunakan uji relibilitas *Alpha Cronbach*. *Alpha Cronbach* ini digunakan untuk mencari relibilitas instrument yang hasil skornya tidak 1 atau 0. Rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$ri = \left[\frac{n}{(n-1)}\right].\left[1 - \frac{\sum\sigma_i^2}{\sigma_t^2}\right]$$

Keterangan:

ri = reliabilitas isntrumen

$\sum\sigma\frac{2}{t}$ = banyaknya item butir soal

n = jumlah varians skor tiap butir soal

$\sigma\frac{2}{t}$ = varians total

(Janna & Herianto, 2021)

Kriteria pengujian jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan signifikansi 0,05 atau Sig.= 0,05, maka instrument tersebut dinyatakan reliabel, begitu sebaliknya, jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen tersebut tidak reliabel.

Berikut daftar interpretasi berupa kategori besarnya koefisien r.

**Tabel 9. Daftar Interpretasi Tingkat Keofisien r**

| Koefisien r | Tingkat Reliabilitas |
|---|---|
| 0,8000-1.0000 | Sangat Tinggi |
| 0,6000-0,7999 | Tinggi |
| 0,4000-0,5999 | Sedang/Cukup |
| 0,2000-3,9999 | Rendah |
| 0,0000-1,1999 | Sangat Rendah |

Sumber: Rusman, 2023

**a. Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar**

Reliabilitas instrumen motivasi belajar siswa menggunakan aplikasi SPSS versi 23 terhadap 30 responden. Berdasarkan hasil uji didapatkan hasil reliabilitas motivasi belajar sebagai berikut:

**Tabel 10. Uji Reliabilitas Movitasi Belajar**

**Reliability Statistics**

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|---|---|
| ,779 | 20 |

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 23, 2025

Berdasarkan tabel hasil uji diatas dapat disimpulkan Reliabilitas *Alpha Cronbach* sebesar 0,779 lalu jika dikonsultasi pada daftar interpretasi koefisien, maka r *Alpha* sebesar 0,779 berada pada rentang koefisien r 0,6000-0,7999, ini menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas instrumen motivasi belajar tinggi, dan instrumen yang digunakan reliabel.

**b. Uji Reliabilitas Instrumen Butir Soal**

Reliabilitas instrumen butir soal siswa menggunakan aplikasi SPSS versi 23 terhadap 30 responden. Berdasarkan hasil uji didapatkan hasil reliabilitas butir soal sebagai berikut:

**Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Butir Soal**

| Reliability Statistics | |
|---|---|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| ,815 | 20 |

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 23, 2025

Berdasarkan tabel hasil uji diatas dapat disimpulkan Reliabilitas *Alpha Cronbach* sebesar 0,815 lalu jika dikonsultasi pada daftar interpretasi koefisien, maka r *Alpha* sebesar 0,815 berada pada rentang koefisien r 0,8000-1.0000, ini menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas instrumen butir soal sangat tinggi, dan instrumen yang digunakan reliabel.

**3. Taraf Kesukaran Soal**

Tingkat kesukaran soal adalah alat yang dapat mengukur tingkat sulitnya suatu soal bagi siswa. Untuk menguji taraf kesukaran soal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab benar

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

(Solichin, 2017)

Berikut merupakan daftar klasifikasi taraf kesukaran soal sebagai berikut:

**Tabel 12. Daftar Klasifikasi Kesukaran Soal**

| Besarnya P | Interpretasi |
|---|---|
| Kurang dari 0,30 | Sukar |
| 0,30 – 0,70 | Sedang |
| Lebih dari 0,70 | Mudah |

(Sudjiono, 2016)

Berdasarkan hasil analisis perhitungan taraf kesukaran menggunakan SPSS 23 terhadap 20 soal yaitu indeks P kurang dari 0,30 terdapat pada butir nomor 7 dan 23, maka 2 butir soal dengan kategori sukar. Kemudian, pada indeks P 0,30-0,70 pada nomor 1, 2, 4, 9, 17, dan 24, maka terdapat 9 butir soal dengan kategori sedang. Selanjutnya, pada indeks P lebih dari 0,70 nomor 3, 5, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 18, 20, dan 21, maka terdapat 14 butir soal kategori mudah.

**4. Daya Beda Soal**

Daya beda merupakan kemampuan suatu soal guna membedakan siswa yang memiliki kemampuan lebih pandai/tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan kurang pandai/rendah.

Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

D = daya beda soal

J = jumlah siswa

$J_A$ = banyaknya siswa kelompok atas

$J_B$ = banyaknya siswa kelompok bawah

$B_A$ = banyaknya siswa kelompok atas menjawab benar

$B_B$ = banyaknya siswa kelompok bawah menjawab benar

$P_A$ = proporsi siswa kelompok atas menjawab benar

$P_B$ = proporsi siswa kelompok bawah menjawab benar

(Arikunto, 2013)

Berikut klasifikasi daya beda soal

**Tabel 13. Interpretasi Indeks Daya Beda Soal**

| Daya Beda | Klasifikasi | Interpretasi |
|---|---|---|
| 0,70 – 1,00 | *Excellent* | Baik Sekali |
| 0,40 - 0,69 | *Good* (baik) | Baik |
| 0,20 – 0,39 | *Satisfactory* (memuaskan) | Cukup |
| 0,00 – 0,19 | *Poor* (Lemah) | Kurang Baik |
| Bertanda negatif | - | Jelek Sekali |

(Magdalena, 2021)

Berdasarkan perhitungan analisis daya beda soal menggunakan SPSS 23, didapatkan hasil bahwa butir soal yang memiliki daya beda soal dengan indeks 0,40-0,69 dengan kategori baik yaitu nomor 2, 8, 9, 12, 13, 20, 21, 23, dan 24. Kemudian, soal pada indeks 0,20-0,39 dengan kategori cukup yaitu nomor 1, 7, 10,11, 14, 16, 17, dan 18.

## H. Uji Prasyarat Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah statistik inferensial dengan teknik statistik parametik. Penggunaan statistik parametik membutuhkan kepatuhan yang ketat terhadap asumsi bahwa data harus normal dan homogen, sehingga memerlukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas.

**1. Uji Normalitas**

Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Kolmogorov Smirnov* yaitu berdasarkan sampel yang akan diuji hipotesisnya, apakah sampel berdistribusi normal atau sebaliknya dengan rumus sebagai berikut:

$D = \max |F_0(X_i) - S_n(X_i)|$, i

Keterangan:

Fo(Xi) = fungsi distribusi frekuensi kumulatif relative dari distribusi teoritis dalam kondisi Ho

Sn(Xi) = distribusi frekuensi kumulatif dari pengamatan sebanyak n.

Kriteria kesimpulan hasil uji dapat diketahui sebagai berikut:

a. Jika nilai signifikansi > 0,05, maka dinyatakan data berdistribusi normal.
b. Jika nilai signifikansi < 0,05, maka dinyatakan data berdistribusi tidak normal.

**2. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan guna mengetahui apakah data berasal dari variansi yang homogen atau tidak. Pengujian homogenitas menggunakan uji *Levene Statistic*. Tingkat signifikansi yang diterapkan adalah 0,05 dan dk = n-1, maka diperlukan hipotesis sebagai berikut:

$H_0$ = data populasi varians homogen

$H_1$ = data populasi tidak bervarians homogen

Dalam Usmadi (2020) rumus uji homogenitas *Levene Statistic* sebagai berikut:

$$W = \frac{(n-k)\sum_{i=1}^{k} n_i\,(\bar{Z}_i - \bar{Z})^2}{(K-1)\sum_{i=1}^{k}\sum_{j=1}^{n_i}\left(Z_{ij} - Z_i\right)^2}$$

Keterangan:

n = jumlah observasi

k = banyanya kelompok

Zij = |Yij - $\bar{Y}$1|

$\bar{Z}$i = rata-rata kelompok dari ke-i

$\bar{Z}$ = rata-rata menyeluruh dari Zij

Kriteria pengujian menggunakan tingkat signifikansi (Sig.) digunakan α = 0,05. Jika nilai Sig. > 0,05, maka $H_0$ diterima. Berarti varians data populasi bersifat homogen, dan sebaliknya jika nilai Sig. < 0,05, maka $H_1$ ditolak.. berarti varians data populasi tidak homogen.

## I. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Varian Dua Jalan

Analisis varians dua jalan atau yang sering disebut *Two Way Anova* merupakan bagian dari analisis statistik parametik inferensial untuk menentukan perbedaam yang signifikan antara variabel serta apakah variabel tersebut berinteraksi atau tidak. Penelitian ini menggunakan *Two Way Anova* untuk mengetahui tingkat Sig. perbedaan antara dua model pembelajaran pada hasil belajar ekonomi serta perbedaan motivasi belajar siswa. Berikut merupakan rumus Anova Dua Jalan:

**Tabel 14. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anova Dua Jalan**

| Sumber Variasi | Jumlah Kuadrat (JK) | Db | MK | $F_o$ |
|---|---|---|---|---|
| Antara A | $JK_A = \sum \frac{(\sum X_A)^2}{nA} - \frac{(\sum X_r)^2}{N}$ | A-1 (2) | $\frac{JK_A}{db_A}$ | $\frac{MK_A}{MK_d}$ |
| Antara B | $JK_B = \sum \frac{(\sum X_n)^2}{nB} - \frac{(\sum X_r)^2}{N}$ | B-1(2) | $\frac{JK_B}{db_B}$ | $\frac{MK_B}{MK_d}$ |
| Antara AB (Interaksi) | $JK_A = \sum \frac{(\sum X_B)^2}{nB} - \frac{(\sum X_r)^2}{N}$ - $JK_A$- $JK_B$ | $Db_A x db_B$ (4) | $\frac{JK_{AB}}{db_{AB}}$ | $\frac{MK_{AB}}{MK_d}$ |
| Dalam (d) | $JK_{(d)} = JK_A - JK_n$ | $Db_A x db_A$- $Db_r$-$db_{ab}$ | $\frac{JK_d}{db_d}$ | |
| Total (T) | $JKT = \sum X_T^2 - \frac{(X_r)^2}{N}$ | N-1(49) | | |

Keterangan:

JKT = jumlah kuadrat total
JKA = jumlah kuadrat variabel A
JKB = jumlah kuadrat variabel B
JKAB = jumlah kuadrat interaksi variabel A dengan B
JK(d) = jumlah kuadrat
MKA = mean kuadrat variabel A
MKB = mean kuadrat variabel B
MKAB = mean kuadrat interaksi variabel A dengan B
MK(d) = mean kuadrat dalam
FoA = harga Fo untuk variabel A
FoB = harga Fo untuk variabel B
FoAB = harga Fo untuk interaksi variabel A dengan B (Arikunto, 2013)

**2. T-Test Dua Sampel Independen**

Dalam pengujian hipotesis komparatif dua sampel independent dapat menggunakan dua rumus T-test dua sampel independent Separated Varians dan Polled Varians.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

(separated varian)

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)\,S_1^2 + (n_2 - 1)\,S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

(polled varian)

Keterangan:

$X_1$ = mean nilai ekonomi yang diajar menggunakan model *Problem Based Learning*

$X_2$ = mean nilai ekonomi yang diajar menggunakan model *Make a Match*

$S_1^2$ = varian total kelompok 1

$S_2^2$ = varian total kelompok 2

$n_1$ = banyaknya sampel kelompok 1

$n_2$ = banyaknya sampel kelompok 2

Terdapat beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan dalam memilih rumus t-*test*, yaitu:

1. Apakah kedua mean tersebut berasal dari dua sampel yang memiliki jumlah yang sama.

2. Apakah varians data dari kedua sampel tersebut homogen atau tidak. Sehingga, untuk menjawab pertanyaan ini perlu melakukan uji homogenitas terlebih dahulu.

Berdasarkan kedua sampel di atas, maka berikut langkah untuk memilih t-*test*:

1. Apabila jumlah anggota sampel n1 = n2 dan virians homogen, maka dapat menggunakan rumus t-test *separated varians* maupun *polled varians* untuk menentukan harga t-tabel maka menggunakan dk = n1 + n2 – 2.
2. Apabila n1 ≠ n2 dan varians homogen dapat menggunakan rumus t-test *polled varians*, dengan dk = n1 + n2 – 2.
3. Apabila n1 = n2 dan varians tidak homogen, maka dapat menggunakan rumus t-test *separated varians* maupun *polled varians*, dengan dk = n1 – 1 + n2 – 1.
4. Apabila n1 ≠ n2 dan varians tidak homogen, maka dapat menggunakan rumus t-test *separated varians*, dimana harga t sebagai pengganti harga t-tabel hitung dari selisih harga t-tabel dengan dk = (n1 – 1) dibagi dua ditambah dengan harga t yang terkecil.

## J. Pengujian Hipotesis

Rumusan Hipotesis 1

H0: μ1 = μ2 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi pada materi pasar dan terbentuknya harga pasar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.

H1: μ1 ≠ μ2 : Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi pada materi pasar dan terbentuknya harga pasar siswa yang pembelajarannya menggunakan model

pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.

Rumusan Hipotesis 2

H0: $\mu 1 = \mu 2$ : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi pada materi pasar dan terbentuknya harga pasar siswa yang motivasi belajarnya tinggi dengan siswa yang motivasi belajarnya rendah.

H1: $\mu 1 \neq \mu 2$ : Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi pada materi pasar dan terbentuknya harga pasar siswa yang motivasi belajarnya tinggi dengan siswa yang motivasi belajarnya rendah.

Rumusan Hipotesis 3

H0: $\mu 1 = \mu 2$ : Hasil belajar ekonomi pada materi pasar dan terbentuknya harga pasar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada siswa yang motivasi belajarnya tinggi.

H1: $\mu 1 \neq \mu 2$ : Hasil belajar ekonomi pada materi pasar dan terbentuknya harga pasar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih rendah dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada siswa yang motivasi belajarnya tinggi.

Rumusan Hipotesis 4

H0: $\mu 1 = \mu 2$ : Hasil belajar ekonomi pada materi pasar dan terbentuknya harga pasar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa yang motivasi belajarnya rendah.

H1: $\mu 1 \neq \mu 2$ : Hasil belajar ekonomi pada materi pasar dan terbentuknya harga pasar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match* lebih

rendah dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa yang motivasi belajarnya rendah.

Rumusan Hipotesis 5

H0: $\mu 1 = \mu 2$ : Tidak ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

H1: $\mu 1 \neq \mu 2$ : Ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

Adapun kriteria pengujian hipotesisnya sebagai berikut.

Tolak H0 apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ ; $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Terima H1 apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ ; $t_{hitung} < t_{tabel}$.

Hipotesis 1, 2, dan 5 diuji dengan menggunakan Anova Dua Jalur, Hipotesis 3 dan 4 diuji menggunakan t-test dua sampel independen.

# V. SIMPULAN DAN SARAN

## A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif dan hasil pengujian hipotesis penelitian mengenai komparatif hasil belajar ekonomi menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran *Make a Match* melalui motivasi belajar, dapat disimpulkan sabagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi pada materi pasar dan terbentuknya harga pasar siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Problem Based Learning* dibandingkan model pembelajaran *Make a Match*. Hal ini memunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* dan *Make a Match* menyebabkan perbedaan hasil belajar ekonomi siswa.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi pada materi pasar dan terbentuknya harga pasar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan rendah. Hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan siswa yang motivasi belajar rendah terdapat perbedaan.
3. Hasil belajar ekonomi pada materi pasar dan terbentuknya harga pasar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada siswa yang motivasi belajarnya tinggi. Hal ini menunjukkan siswa yang hasil belajar nya tinggi pembelajarannya menggunakan model *Problem Based Learning*.
4. Hasil belajar ekonomi pada materi pasar dan terbentuknya harga pasar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match* lebih rendah dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa yang motivasi belajarnya rendah. Hal ini menunjukkan

hasil belajar siswa yang motivasi belajarnya rendah pembelajarannya menggunakan model *Problem Based Learning*.

5. Tidak ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Hal ini berarti model pembelajaran dengan motivasi belajar tidak memengaruhi hasil belajar siswa.

## B. Saran

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif dan hasil pengujian hipotesis penelitian dapat diberikan beberapa saran:

1. Guru dapat menerapkan model pembelajaran bervariasi pada saat pembelajaran di sekolah dengan baik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Guru dapat mempertimbangkan berbagai aspek dalam mengajar tidak hanya aspek kognitif, tetapi aspek afektif dan psikomotoriknya juga, dan memperhatikan motivasi belajar siswa karena kemampuan siswa dalam belajar berbeda-beda.
3. Siswa dapat mengembangkan kebiasaan belajar yang positif, seperti membaca, berani bertanya saat tidak memahami materi, dan berdiskusi untuk meningkatkan motivasi belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.
4. Guru dapat mempertimbangkan faktor lain seperti gaya belajar, lingkungan belajar, atupun teman sebaya yang dapat meningkatkan hasil karena pada penelitian ini menemukan hasil jika model pembelajaran dan motivasi belajar tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

# DAFTAR PUSTAKA


Aisyah, N. S., Purnomo, E., & Pujiati. 2017. Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model *Jigsw* dan Gi Dengan Memperhatikan Penugasan. *Jurnal Studi Sosial*, 5(2), 132026.

Anditiasari, N., Pujiastuti, E., & Susilo, B. E. 2021. *Systematic Literature Review*: Pengaruh Motivasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *AKSIOMA*, 12(2), 236-248.

Andriani, R., & Rasto, R. 2019. Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80-86.

Andriyati, S., dkk. 2020. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dan *Problem Based Learning*. *Journal Of Geography Education*, 1(1), 28-34.

Anggia, D., Asnawi., dan Juliati. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 "Peristiwa Dalam Kehidupan" SD Negeri 7 Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 2(1), 57-67.

Anggryawan, I. H. 2019. Pengaruh Fasilitas Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi* (*JUPE*), 7(3), 71-75.

Annisa, L., & Wakijo, W. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Trimurjo. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 7(1), 77-83

Apriliani, K., Ilah., & Dedeh. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 1 Baregbeg. *J-KIP*, 4(1), 62-69.

Arianti, A. 2019. Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.

Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Astuti, D.I., 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(3), 213-219.

Aulia, R., & Sontani, U. T. 2018. Pengelolaan Kelas Sebagai Determinan Terhadap Hasil Belajar (Classroom Management As A Determinan Of Student Achievment). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 149-157.

Dakhi, A. S. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.

Djonomiarjo, T. 2019. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39-26.

Emda, A. 2018. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93-196.

Endang, M. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Fatmawati, E., & Yuliatin., R. 2019. Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Dan *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar. *Edukasi: jurnal pendidikan*, 17(1), 27-37.

Faud, Z. 2018. Penggunaan Metode Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 51-65.

Fauhah, H., & Rosy., B. 2021. Analisis Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JPAP* (*Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*), 9(2), 321-334.

Fauzia, H. A. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Primary*, 7(1), pp.40-17.

Febrita, Y., & Ulfah, M. 2019. Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1), 181-188.

Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. 2024. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68.

Hamdani, A. R., dkk. 2021. Analisis Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(2), 751-763.

Harefa, D., & Sarumaha, M. 2020. *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Sejak Dini*. PM Publisher.

Hariyanto., & Warsono. 2020. *Pembelajaran Aktif (Teori dan Assesmen).* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Hartatik, S. 2022. Penerapan *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sesuai Kurikulum Merdeka. *Vacational: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 2(4), 335-346.

Hestiningtyas, W., Rizal, Y., & Rahmawati, F. 2021. *Problem Based Learning* Model Analysis In Improving Student's Critical Thinking Ability. *Economic Education Analysis Jounal*, 10(3), 543-553.

Hidayah, N., & Hermansyah., F. 2016. Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017, 3(2), 1-21.

Hildayati., Mayasari, A., & Nurliani. 2023. Analisis Impelementasi Kurikulum Merdeka Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi pada Kelas X-1 SMAN 4 Banjarmasin. *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan*, 3(2), 53-60.

Inayati, M. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning* ) dalam Pembelajaran PAI; Teori David Ausubel, Vigotsky, Jerome S. Bruner. *Al-Yasini: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum, dan Pendidikan*, 7(2), 144-159.

Janna, N.M., & Herianto. 2021. Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS.

Khakim, N., dkk. 2022. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn di SMP Yakpi 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347-358.

Kurniasih, I., & Berlin, S. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesional Guru*. Yogyakarta: Kata Pena.

Kusnandar, D. 2019. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi Belajar Ipa. *Madrascience: Jurnal Pendidikan Islam Sains Sosial Dan Budaya*, 1(1), 17-30.

Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. 2022. Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme. *Mathematic Education Journal*, 5(1), 13-18.

Lasnurhadi, A. Y., Okianna., & Syahrudin, H. 2020. Pengaruh *Make a Match* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ekonomi di MAN 2. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(12), 1-11.

Lomu, L., & Widodo, S. A. 2018. Pengaruh Motivasi Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 745-751

Lutfiwati, S. 2020. Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 10(1), 53-63.

Magdalena, I. 2020. *Evaluasi Pembelajaran SD* (*Teori dan Praktik*). Sukabumi: CV. Jejak Anggota IKAPI.

Magdalena, I., dkk. 2021. Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 198-214.

Maharani, S., Rupaidah, E., & Putri, R.D. 2018. Studi Perbandingan Model Kooperatif Tipe PBL dan STAD Dengan Memperhatikan Minat Belajar. *Jurnal Edukasi Ekobis*, 6(7).

Mareti, J. W., & Hadiyanti, A. H. D. 2021. Model *Problem Based Learning* Untuk Meningktkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Ipa Siswa. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(1), 31-41.

Mashuri, I., Faishol, R., Rofiq, A., Julian, A. 2021. Komparasi Hasil Belajar Siswa Kelas X Man 2 Banyuwangi Dalam Pembelajaran Materi Akidah Akhlak Menggunakan Metode Pembelajaran *Make a Match* dan *Picture And Picture*. *Incare: International Journal Of Education Resources,* 2(1), 39-53.

Maslahah, M., Dkk. 2021. Perbandingan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Sigma*, 7(1), 21-29.

Monika, M., & Adman, A. 2017. Peran Efikasi Diri dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 110-117.

Mudlofir, A., & Rusydiyah, E.F. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Murdani, M. H., dkk. Pengaruh Model *Problem Based Learning* dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1745-1753.

Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2020. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1), 659-663.

Nafi'ah, J., Faruq, D.J., & Mutmainah, S. 2023. Karakteristik Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Auladuna*.

Naniastuti, I., Nurvitasari, E., & Marlissa, I. 2019. Perbandingan Model Pembelajaran *Think Talk Write* dan *Make a Match* Terhadap Prestasi Belajar Kimia Siswa Kelas XI SMA YPK Merauke. *Musamus: Journal of Science Education*, 1(2), 75-83.

Neliawati. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Kajian Teori dan Praktek)*. Medan: CV. Widya Puspita.

Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. 2020. Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science, and Physics Education Journal*, 3(2), 57-75.

Nurfiati, N., dkk. 2020. Effect of *Make a Match* Learning Model on Student Learning Outcomes on Statistical Materials. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 3(1), 1-8.

Nuryasana, E., & Desiningrum, N. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 67-974.

Prihartanta, W. 2015. Teori-Teori Motivasi. *Jurnal Adabiya*, 1(83), 1-14.

Pujiati. 2016. Pengaruh Kompretensi Akuntansi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(2), 144-154.

Putri, E. N. D., & Taufina, T. 2020. Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 617-623.

Rahma, A., & Haviz, M. 2022. Implementation of Cooperative Learning Model with *Make a Match* Type on Students Learning Outcomes in Elementary School. *Journal of Islamic Education Students*, 2(2), 58-65.

Rahman, S. 2021. Pentinya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Gorontalo, 289-302.

Rahman, S. 2022. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.

Rapii, M., & Fahrurrozi, M. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Selang Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press.

Rasul, A. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VII SMP Yapis Timika. *Mandalika Mathematics And Educations Journal*, 3(1), 46-59.

Resti, A. N., Mandasari, N., & Kusnanto, R. A. B. 2022. Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri 3 Terawas. *Linggau Journal of elementary school education*, 2(3), 44-52.

Ricardo, R., & Meilani, R. 2017. Impak Minar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts Of students' Learning Interest And Motivation On Their Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.

Robiyanto, A. 2021. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 114-121.

Rusdawati, M., Darsono., & Pujiati. 2017. Impelementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Dan Kemampuan Memecahkan Masalah. *Jurnal Sosial Studi*, 5(4).

Rusman, T. 2023. *Statistik Inferensial & Aplikasi SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Rusminawati, E.N., dan Mediatati, N. 2017. Penerapan Model *Make a Match* Dalam Upaya Peningkatan Hasil belajar IPS Siswa. *Wacana Akademika: Majalah Ilmial Kependidikan*, 1(2), 119-126.

Sahara, R., & Sofya, R. 2020. Pengaruh Penerapan Model *Flipped Learning* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ecogen*, 3(3), 419-431.

Salsabila, A., & Puspitasari. 2020. Faktor-faktor yang MemengaruhiPrestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2(2), 278-288.

Samara, D., Juraid, H., & Patampang, S. S. 2016. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri Model Terpadu Madani Palu. *Jurnal Katalogis*, 4(7), 205-214.

Saparwadi, L. 2015. Pengaruh *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 8(1), 51-65.

Saputra, H. 2020. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning* ). *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(3), 1-9.

Saputri, A. N. D., Rusman, T., & Nurdin. 2016. Metode Mengajar Guru Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Melalui Aktivitas Belajar. *Jurnal Edukasi Ekobis*, 4(2).

Sardiman, A. M. 2012. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Garafindo Persada.

Sari, I.N., dkk. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Muara Bengkal. *Jurnal Prospek: Pendidikan Ilmu Sosial dan Ekonomi*, 5(1), 21-34.

Savery, J. R. 2015. Overview Of Problem-Based Learning: Definitions And Distinctions. *Essential Readings In Problem-Based Learning: Exploring And Extending The Legacy Of Howard S. Barrows*, 9(2), 5-15.

Setiyawan, H. 2022. Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9631-9639.

Sinmas, W. F., Sundaygara, C., & Pranata, K. B. 2019. Pengaruh PBL Berbasis *Flipped Class* Terhadap Prestasi Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa. *RAINSTEK: Jurnal Terapan Sains dan Teknologi*, 1(3), 14-20.

Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Solichin, M. 2017. Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes dan Validitas Ramalan Dalam Evaluasi Pendidikan. DIRASAT: *Jurnal Manajemen & Pendidikan Islam*, 2(2), 192-213.

Sudjiono, A. 2016. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suja, I.W. 2019. Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran. *Universitas Pendidikan Ganesha*, 1-9.

Suprapta, D. N. 2020. Penggunan Model Pembelajaran *Make a Match* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa. *Journal Of Education Action Research*, 4(3), 240-246.

Syaidah, U., Suyadi, B., & Ani, H. M. 2018. Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Di SMA Negeri Rambupuji Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 12(2, 185-191.

Syamsidah., & Suryani, H. 2018. *Model Problem Based Learning* (PBL). Yogyakarta: Deepublish.

Syofiana, N., dkk., 2018. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* (MM) Dan *Team Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran Kimia di Kelas X IPA MAN 1 Kota Bengkulu. *Alotrop: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 2(2), 122-131.

Topandra, M., & Hamimah. 2020. Model Kooperatif Tipe *Make a Match* Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1256-1268.

Umihani., Nurwahidin, M., Pujiati., & Riswandi. 2023. Pengembangan Bahan Ajar Model *Discovery Learning* Menggunakan Media Digital di SMA N 1 Terbanggi Besar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 164-172.

Umroh, S. 2022. Pengaruh Metode Mengajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Eksperimen Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak). *Journal Ability*, 3(4), 166-176.

Uno, H. B. 2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan* (Cetakan ke-10). Jakarta: Bumi Aksara.

Usmadi. 2020. Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Hommogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50-62.

Wahyuni, S. 2016. Model Pembelajaran *Make a Match* Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Di SMAN 14 Padang. *Journal of Economic Education*, 5(10), 39-46.

Wandari, K., & Nasution, I. S. 2023. Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika pada Kelas IV SD. *TERPADU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2), 72-80.

Wanti, N.I. 2022. Penerapan Model *Make a Match* Untuk Meningkatkan Kreativitas. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 2(1), 44-50.

Winahyu, F. H., Nulhakim, L., & Rumanta, M. 2024. Pengaruh Pembelajaran *Problem Based Learning* Bersifirensiasi dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 661-669.

Yasmini, W. Y. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make a Match* Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar IPS. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(2-1), 68-87.

Yeni, D. F., Putri, S. L., & Setiawati, M. 2022. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP N 1 X Koto Diatas. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 10(2), 133-140.

Yew, E. H., & Goh, K. 2016. Problem-Based Learning: An Overview Of Its Process And Impact On Learning. *Health Professions Education*, 2(2), 75-79.

Yudianto, H., Rufi'i., & Leksono, I. P. 2022. Interaksi Motivasi Belajar Tinggi Serta Rendah Versus Hasil Belajar Materi Perkakas Tangan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 129-137.

Yuliyanto, R., Pujiati., Suroto., & Maydiantoro, A. 2022. Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. *Economic Education And Entrepreneurship Journal*, 5(1), 74-84.

Yuniarsi, E., & Sapri, J. 2020. Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Dan Prestasi Belajar. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 12(1), 124-137.