



Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Audio Visual* Berpengaruh terhadap Motivasi Belajar IPA

Kadek Putri Suartini^{1*}, Ni Wayan Rati², Kadek Suranata³ 

^{1,2} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

³ Prodi Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: kadek.putri.suartini@undiksha.ac.id

Abstrak

Rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan karena beberapa faktor baik dari guru maupun siswa. Penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *media audio visual* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan kartu soal dan kartu jawaban serta video pembelajaran. Penelitian bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan *media audio visual* terhadap motivasi belajar IPA. Penelitian *pra-eksperimen* ini menggunakan desain *static group comparison*. Populasi penelitian ini berjumlah 119 siswa, sedangkan sampel penelitian berjumlah 56 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik random dan yang di random adalah kelas sebagai *intact group*. Pengumpulan data menggunakan kuesioner. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial (uji-t dan uji d Cohen). Ditemukan perbedaan motivasi belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan *media audio visual* dengan siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan *media audio visual* dengan ($t_{hitung} = 8,78 > t_{tabel} = 1,67$). Selain itu, ditemukan pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan *media audio visual* terhadap motivasi belajar IPA siswa dengan nilai $d = 2,41$ sehingga $d > 0,8$. Perbedaan hasil hitung rata-rata nilai motivasi belajar IPA siswa pada kelompok eksperimen adalah 132,5 dan pada kelompok kontrol adalah 90,53. Hal ini berarti penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan *media audio visual* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV Tahun Pelajaran 2019/2020.

Kata Kunci: 3-5 *Make A Match*, *Audio Visual*, Motivasi Belajar.

Abstract

The low motivation to learn students is caused due to several factors both from the teacher and students. The application of *make a match* learning model assisted by audio-visual media can increase student motivation through the use of question and answer cards and learning videos. The study aims to analyze the effect of *make a match* learning models assisted by audio-visual media on natural learning motivation. This pre-experimental research used a static group comparison design. The study population numbered 119 students, while the study sample numbered 56 students. The sampling technique uses random techniques and the random one is class as an intact group. Data collection using a questionnaire. Data analysis used descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis (*t-test* and Cohen's test). Found differences in science learning motivation between students who took learning with *make a match* learning models assisted by audio-visual media and students who did not participate in learning with *make-match* learning models assisted with audio-visual media with ($t_{count} = 8.78 > t_{table} = 1.67$). In addition, it was found that the effect of *make a match* learning model assisted by audio visual media on students' natural science learning motivation with a value of $d = 2.41$ so that $d > 0.8$. The difference in the average score of students' motivation in science learning in the experimental group was 132.5 and in the control group was 90.53. This means that the use of *make a match* learning model assisted by audio-visual media influences the learning motivation of science class IV students Academic Year 2019/2020.

Keywords: *Make A Match*, *Audio Visual*, *Learning Motivation*

History:

Received : January 03, 2021
Revised : January 05, 2021
Accepted : May 12, 2021
Published : May 25, 2021

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



1. PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari. (Trianto, 2012). Pembelajaran IPA berperan penting dan sangat berpengaruh pada minat dan kecenderungan belajar siswa, khususnya pada pengetahuan awal siswa (Widiana, 2016). IPA merupakan sebuah ilmu yang memiliki banyak fungsi dan tujuan dalam kehidupan sehari-hari (Sutarniyati, 2016). Pembelajaran IPA di SD dijadikan sebagai sarana pendukung siswa untuk memperoleh pengetahuan baru serta menumbuhkan sikap-sikap ilmiah dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, dalam belajar IPA peserta didik diajarkan untuk mampu berpikir rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya (Pebriani, 2017).

Hakikat pembelajaran IPA diklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu: IPA sebagai produk, IPA sebagai aproses, dan IPA sebagai sikap ilmiah (D. I. Lestari & Projosantoso, 2016). Pertama, IPA sebagai produk merupakan suatu kumpulan hasil penelitian yang dilakukan oleh ilmuwan yang membentuk suatu konsep yang telah dikaji dengan menghasilkan hasil kegiatan yang bersifat empiris dan analitis. IPA sebagai produk meliputi fakta-fakta, konsep, hukum, dan teori IPA. Kedua, IPA sebagai proses merupakan suatu cara yang digunakan untuk menemukan suatu fakta dan konsep yang membutuhkan proses dalam pelaksanaannya. Adapun contoh IPA sebagai proses adalah keterampilan proses sains (*science process skills*) yang membuat siswa dapat mempelajari sains seperti yang dilakukan oleh para ilmuwan, yaitu mengamati, mengklasifikasikan, mengukur, dan menyimpulkan. Ketiga, IPA sebagai sikap ilmiah merupakan sikap yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran melalui kegiatan ilmiah. Hal ini untuk membiasakan siswa dalam berpikir secara ilmiah. Adapun sikap ilmiah yang dikembangkan oleh para ilmuwan dalam mencari dan mengembangkan pengetahuan baru, yaitu objektif terhadap fakta, rasa ingin tahu, hati-hati, bertanggung jawab, terbuka, tidak putus asa, dan kedisiplinan diri (Sardinah et al., 2012).

Pembelajaran IPA di SD bertujuan memberikan kesempatan siswa untuk menemukan sendiri makna materi pelajaran yang dipelajari (Lusidawaty et al., 2020). Materi pembelajaran harus direalisasikan dengan sedemikian rupa untuk memberikan pengetahuan baru kepada siswa dan materi yang diterima siswa dapat diingat lebih lama. Suatu materi pembelajaran dapat mudah diingat siswa apabila dalam pengaplikasiannya dilakukan secara rutin setiap hari seperti berdiskusi, percobaan, dan pengamatan secara langsung (Muldayanti et al., 2020). Keterlibatan langsung siswa dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam menemukan dan merekonstruksi pengetahuan yang dimilikinya untuk aktif dalam belajar (Yesiana et al., 2016). Adanya keterlibatan siswa secara langsung dapat memberikan pengalaman baru yang bermanfaat serta mendukung dan memperkuat pengetahuan siswa. Hal ini menuntut guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mencapai hasil yang maksimal dalam penyampaian materi pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa seorang guru SD harus menguasai kompetensi profesional guru, tentunya dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran sehingga proses belajar menjadi bervariasi dan menyenangkan (Prihatiningsih, E., & Setyanigtyas, 2018). Hal tersebut dapat membantu guru meningkatkan intensitas keterlibatan siswa untuk ikut aktif saat proses pembelajaran.

Motivasi belajar hal yang sangat penting bagi siswa, karena motivasi belajar siswa akan mempengaruhi berbagai aspek penilaian siswa, salah satunya hasil belajarnya. Motivasi belajar adalah suatu dorongan dan kekuatan yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya (Rumhadi, 2017; Sumantri, 2015). Terdapat beberapa cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan memberikan perlakuan yang dapat menarik perhatian siswa, memberikan pembelajaran baru, sehingga membuat siswa menjadi penasaran dengan pembelajaran yang akan dilakukan.

Motivasi belajar memiliki beberapa fungsi yaitu (1) sebagai alat pendorong untuk melakukan sesuatu yang ingin dikerjakan, (2) sebagai alat penuntun arah untuk mencapai suatu tujuan, (3) sebagai alat penyeleksi perbuatan untuk memilih dan memilih perbuatan yang bermanfaat dan yang tidak bermanfaat (Suprihatin, 2015).

Motivasi belajar terdiri dari dua jenis yaitu (1) motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri seperti muncul kesadaran diri (*selfawareness*) dari diri sendiri, (2) motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar diri peserta didik atau disebabkan oleh faktor-faktor luar seperti adanya nasihat dari guru, hadiah (*reward*), hukuman (*funishment*), dan lingkungan siswa baik dari keluarga, sekolah, maupun masyarakat (Hanafiah & Suhana, 2009). Motivasi belajar dapat membantu anak agar menjadi lebih terarah dalam melakukan sesuatu yang diinginkan, kemampuan dalam melakukan suatu pekerjaan lebih tertata, dan mampu mendorong dirinya sendiri untuk mencapai sesuatu yang ingin dicapai.

Hasil belajar merupakan salah satu komponen yang erat kaitannya dengan motivasi belajar. Motivasi belajar yang tinggi akan mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menyatakan bahwa tinggi rendahnya motivasi yang dimiliki siswa dalam belajar akan berpengaruh pada hasil belajarnya sehingga untuk mencapai hasil belajar yang tinggi, maka memerlukan motivasi yang maksimal pula. Namun, permasalahan yang terjadi saat ini adalah bagaimana cara guru menyampaikan materi kepada peserta didiknya, agar materi yang disampaikan dapat menarik perhatian serta dapat diserap dengan baik oleh siswa. Hal ini didukung dengan penelitian yang menyatakan bahwa guru harus mampu memotivasi siswa guna mencapai keberhasilannya dalam pembelajaran dengan memfasilitasi siswa untuk menjadikan IPA sebagai wahana mempelajari diri dan lingkungan sekitar (Arista et al., 2015). Dengan demikian, seorang guru dikatakan berhasil ketika guru mampu membuat suatu pembelajaran menjadi menarik dengan siswa yang ikut terlibat aktif dalam pembelajaran. Saat ini, khususnya dalam pembelajaran IPA masih banyak ditemukan guru yang menerapkan proses pembelajaran yang kurang menarik dan bersifat monoton seperti metode ceramah. Hal ini menyebabkan motivasi belajar siswa akan mengalami penurunan sehingga berdampak pada hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru wali kelas dan siswa pada tanggal 4-5 Nopember 2019 di Gugus III Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng ditemukan beberapa permasalahan yaitu (1) model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat dan sesuai, (2) kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, (3) situasi dan kondisi lingkungan siswa yang kurang mendukung, (4) proses pembelajaran masih berorientasi pada guru, (5) terdapat siswa yang kurang aktif bertanya, menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh temannya. (6) kurangnya perhatian orang tua terhadap siswa sehingga motivasi belajar siswa juga semakin membuat siswa malas belajar. Dilihat dari permasalahan diatas, tentunya akan mengakibatkan turunnya motivasi belajar siswa karena pembelajaran yang dilakukan kurang kreatif dan bersifat monoton.

Siswa yang prestasinya menurun atau tidak pernah mendapatkan prestasi sama sekali bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, melainkan disebabkan oleh tidak adanya motivasi diri untuk belajar dan berusaha mencapai apa yang diinginkan (Emda, 2017). Motivasi adalah suatu dorongan yang diberikan kepada seseorang yang dapat menimbulkan seseorang melakukan sesuatu guna mencapai tujuan yang diinginkan. *Learning motivation is an encouragement to make changes in behavior* (motivasi belajar merupakan suatu dorongan untuk melakukan perubahan perilaku) (Thaariq et al., 2019). Motivasi belajar memiliki peran penting untuk memberikan rangsangan kepada peserta didik agar lebih semangat dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien (Dani, 2018). Hal ini dikarenakan, ketertarikan anak untuk belajar akan meningkat jika sesuatu yang

dipelajarinya mudah dipahami. Begitu sebaliknya, jika sesuatu yang dipelajari itu susah dipahami tentu akan menimbulkan rasa malas dan anak akan mulai merasa bosan saat belajar. Motivasi belajar terdiri dari 2 jenis, yaitu motivasi intrinsik (dalam diri seseorang) dan motivasi ekstrinsik (luar diri seseorang) yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu (Hanafiah & Suhana, 2009). Beberapa indikator motivasi belajar, yaitu (1) adanya hasrat dan keinginan untuk sukses dan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga siswa dapat belajar dengan baik (Sumantri, 2015). Penyusunan alat evaluasi motivasi belajar disusun berdasarkan jenis-jenis motivasi belajar dan indikator motivasi belajar (Hanafiah & Suhana, 2009; Sumantri, 2015). Indikator-indikator yang dikemukakan oleh Uno dijadikan pedoman dalam membuat kisi-kisi kuesioner yang akan diberikan kepada siswa. Dari indikator-indikator tersebut dijabarkan menjadi dimensi-dimensi yang lebih spesifik untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa.

Motivasi diperlukan untuk mendukung siswa belajar agar memperoleh hasil yang maksimal. Semakin tinggi motivasi yang dimiliki siswa, maka siswa semakin cepat memperoleh sesuatu yang diinginkan, sehingga motivasi akan sangat berpengaruh terhadap aktivitas siswa dalam belajar. Salah satu penelitian tentang model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi belajar IPA kelas V di gugus II Kecamatan Tembuku, Kabupaten Bangli tahun pelajaran 2017/2018, didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar mata pelajaran IPA antara kelompok yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan kelompok yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V di gugus II Kecamatan Tembuku, Kabupaten Bangli tahun pelajaran 2017/2018 (Ari & Wibawa, 2019). Dilihat dari rata-rata hitung kelompok yang menggunakan model pembelajaran *make a match* sebesar 104 dan kelompok yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan rata-rata hitung sebesar 96,65. Kedua, penelitian tentang Keefektifan Model *Make A Match* Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran IPA Tema 5 Kelas V SDN Jatingaleh 01 Semarang (A. A. Lestari et al., 2019). Didapatkan hasil bahwa model pembelajaran *make a match* efektif diterapkan terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran IPA tema 5 kelas V SDN Jatingaleh 01 Semarang. Dilihat dari perhitungan uji t yang menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,9676 > 2,060$. Perbedaan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dengan penelitian ini adalah pada media *audio visual*.

Berdasarkan permasalahan masalah di atas, solusi yang diberikan untuk mengatasinya adalah menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model yang tepat dan sesuai diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada muatan materi pembelajaran ini adalah model pembelajaran *make a match* yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. *The application of the make a match learning model can help students to learn about concepts in a pleasant atmosphere* (penerapan model pembelajaran *make a match* dapat membantu siswa untuk belajar tentang konsep dalam suasana yang menyenangkan) (M. N. Fauzi et al., 2017). Model pembelajaran *make a match* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang penerapannya dilakukan secara berpasangan dengan sistem pembelajaran berbasis kelompok yang dapat memberikan kesempatan siswa bekerja sama dengan temannya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa proses penerapan model pembelajaran *make a match* menuntut siswa berkompetisi untuk menemukan pasangannya (Suryani et al., 2017). Model pembelajaran *make a match* bertujuan untuk menumbuhkan rasa saling menghormati, menumbuhkan sikap bertanggung jawab, kemampuan berinteraksi, kemampuan berpikir, dan saling bekerjasama dengan teman melalui permainan mencari

pasangan (Pertiwi et al., 2019). Sejalan dengan peneitian yang menyatakan bahwa *the application of the make a match learning model can increase student motivation, because students are given the opportunity to interact with other students* (penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan motivasi siswa, karena siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lain) (Fidiyanti et al., 2017). Dengan demikian, model pembelajaran *make a match* ini sesuai dengan karakteristik siswa yang suka bermain dan tetap sambil belajar. Adapun beberapa kelebihan model pembelajaran *make a match*, yaitu (1) proses pembelajaran akan menjadi menyenangkan, (2) munculnya sikap kerjasama dan gotong royong antara siswa satu dengan siswa yang lain. Sedangkan kekurangan model pembelajaran *make a match* adalah (1) kondisi kelas akan menjadi gaduh dan sangat tidak terkontrol yang dapat mengganggu situasi belajar di kelas yang lain, sehingga bimbingan guru sangatlah diperlukan, (2) sarana dan prasarana yang digunakan harus memadai (Shoimin, 2014).

Selain penggunaan model pembelajaran, untuk menciptakan situasi belajar yang menyenangkan diperlukan sebuah media pembelajaran sebagai pendukungnya. Fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar guru untuk menciptakan situasi dan kondisi belajar yang lebih tertata dan menyenangkan (Hasan, 2016). Media pembelajaran yang digunakan sebagai pendukung dalam model pembelajaran *make a match* ini adalah media *audio visual*. Media *audio visual* adalah bentuk media pembelajaran yang bersifat gabungan antara media audio dan visual (Hasan, 2016). *Audio visual media usually in the form of slides or videos and sound or music recordings* (media *audio visual* biasanya berbentuk slide atau video dan rekaman suara atau musik) (Atiyah & Izzah, 2019). Media *audio visual* yaitu suatu jenis media pembelajaran yang dilakukan melalui penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan (Wibawa et al., 2018). Media *audio visual* dapat meningkatkan rangsangan seseorang dalam menyerap informasi melalui perantara suara dan gambar (K. P. Lestari et al., 2018). *Audio visual media can make students think more in analyzing to add students insight* (media *audio visual* dapat membuat siswa menjadi lebih banyak berpikir dalam menganalisis untuk menambah wawasan siswa) (H. A. Fauzi et al., 2017). Media *audio visual* dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk menonton video yang berkaitan dengan materi pembelajaran ketika pembelajaran berlangsung sehingga dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* untuk melatih rasa kerjasama, menumbuhkan rasa ingin tahu, berpikir secara cepat, dan membantu menghilangkan rasa bosan siswa saat belajar. Penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* ini dimulai dari siswa menonton sebuah video tentang materi yang akan dipelajari dan guru mengajak berdiskusi mengenai materi yang dibahas. Setelah itu, kartu soal dan kartu jawaban dibagikan kepada siswa. Siswa memikirkan dan mencari pasangannya sesuai dengan batas waktu yang sudah ditentukan. Dengan demikian, siswa ikut aktif dalam pembelajaran dan semangat belajar siswa meningkat pula.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Pra-Eksperimental. Penelitian Pra-Eksperimental merupakan suatu jenis penelitian yang memberikan perlakuan kepada kelompok yang telah terbentuk dengan apa adanya (Dantes, 2017). Jenis penelitian ini digunakan karena tidak memungkinkan diadakanya pengambilan subjek penelitian secara acak dari populasi yang sudah ada. Hal tersebut dikarenakan siswa (subjek) secara alami

sudah terbentuk dalam satu kelas. Rancangan penelitian ini mengikuti pola dasar pra-eksperimental dengan rancangan *Static Group Comparison*.

Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas IV di gugus III Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020 yang terdiri dari enam sekolah dan terdapat enam kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 119 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik random dan yang di random adalah kelas sebagai *intact group*. Teknik *intact group* ini merupakan teknik penarikan sampel secara acak sederhana dan dalam pemilihan acak ini semua populasi yang di acak adalah kelasnya. Cara pengambilan sampelnya adalah mula-mula diambil dua kelompok dari enam kelas yang ada sebagai sampel penelitian. Kemudian, dari dua kelompok yang sudah diambil, dipilih kembali menjadi satu kelas menjadi kelompok eksperimen dan satu kelas lagi menjadi kelompok pembanding/kontrol. Setelah dilakukan pengambilan sampel dengan teknik *intact group*, maka diperoleh hasil yang menjadi kelompok eksperimen adalah SD Negeri 1 Poh Bergong sebanyak 24 siswa dan kelompok kontrol adalah SD Negeri 1 Jinengdalem sebanyak 32 siswa. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual*, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual*. Data yang dikumpulkan adalah data motivasi belajar siswa dengan menggunakan kuesioner atau angket. Kuesioner atau angket ini merupakan kumpulan daftar pernyataan yang harus diisi oleh peserta didik. Angket yang digunakan yaitu angket tertutup, sehingga peserta didik hanya memilih jawaban yang sudah tersedia pada angket tersebut. Angket ini diberikan kepada peserta didik setelah diberikan perlakuan baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Kuesioner yang diberikan terdiri dari 40 butir pernyataan yang dijawab oleh siswa terkait dengan proses pembelajaran. Setiap butir pernyataan memiliki rentangan skor 1 sampai 5 sesuai pedoman penskoran skala likert. Pada pedoman ini, nilai untuk pernyataan positif, yaitu skor 5 = Sangat Setuju (SS), skor 4 = Setuju (S), skor 3 = Ragu-ragu (R), skor 2 = Tidak Setuju (TS), dan skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS). Sedangkan pada pernyataan negatif, skor 1 = Sangat Setuju (SS), skor 2 = Setuju (S), skor 3 = Ragu-ragu (R), skor 4 = Tidak Setuju (TS), dan skor 5 = Sangat Tidak Setuju (STS). Kuesioner yang telah disusun, di uji coba terlebih dahulu untuk mengetahui kelayakan tes yang digunakan. Kuesioner ini diuji coba pada 63 siswa kelas IV diluar kelas penelitian, tetapi masih pada gugus yang sama. Kuesioner yang telah di uji coba, selanjutnya dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas isi kuesioner menggunakan uji *Gregory*. Kemudian, uji validitas butir menggunakan teknik *korelasi product moment* dengan jumlah data yang valid sebanyak 30 butir dan data yang gugur sebanyak 10 butir. Uji reliabilitas menggunakan teknik *Alpha-Cronbach*. Analisis data menggunakan uji prayarat analisis yaitu uji normalitas menggunakan rumus uji *Chi-Kuadrat* dan uji homogenitas varians menggunakan rumus uji *Fisher (F)*. Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji-t dan uji d Cohen.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

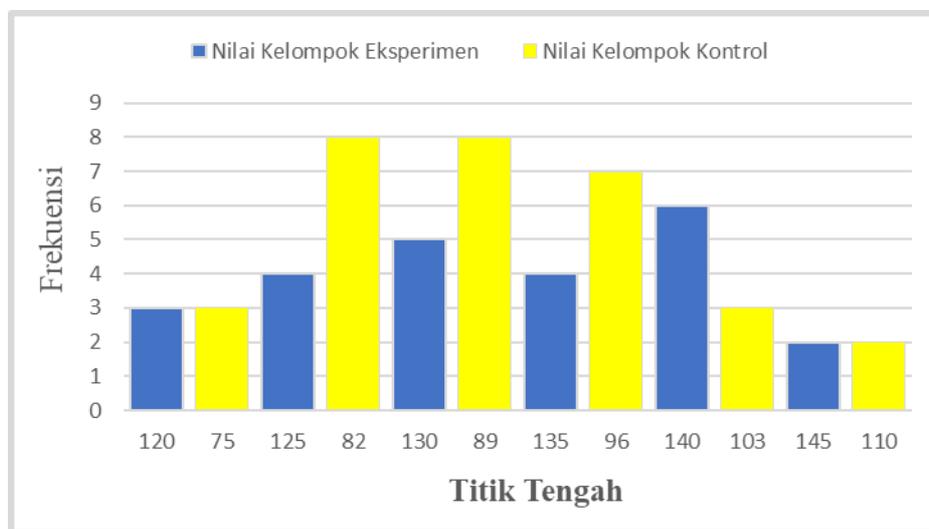
Hasil

Data hasil penelitian ini diperoleh dari data motivasi belajar IPA siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis validitas butir pernyataan apabila skor r_{xy} hitung lebih besar daripada r_{xy} tabel pada taraf signifikansi (α) = 5%. Berdasarkan taraf signifikansi 5% pada $n = 63$ diketahui bahwa $r_{tabel} = 0,244$, sehingga $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dengan demikian, angket yang dinyatakan valid berjumlah 30 butir dan angket yang dinyatakan tidak valid berjumlah 10 butir. Hasil analisis kriteria derajat uji reliabilitas instrumen motivasi belajar menurut *Guilford* pada data penelitian ini didapatkan hasil sebesar 0,87. Hasil perhitungan

tersebut berada pada kriteria sangat tinggi. Hasil analisis data rata-rata (*mean*), median, modus, standar deviasi, dan varian. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Analisis Data Motivasi Belajar IPA Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Variabel	Hasil <i>post-test</i>	
		Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
1	Banyak siswa	24	32
2	Rata-rata (<i>mean</i>)	132,5	90,53
3	Median	137,5	88,16
4	Modus	135,88	92,5
5	Standar deviasi (<i>s</i>)	15	19,46
6	Varian	225	378,69



Gambar 1. Grafik Motivasi Belajar IPA Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan [Gambar 1](#), dapat dilihat bahwa sebaran data kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* cenderung tinggi. Sedangkan, sebaran data kelompok kontrol yang tidak mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* cenderung rendah. Untuk bisa mengetahui tinggi rendahnya motivasi belajar IPA siswa, maka skor tersebut dikonversikan ke dalam kategori penilaian skala lima acuan ideal teoritik pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Skala Penilaian Motivasi Belajar IPA pada Skala Lima

Rentangan Skor	Klasifikasi/Predikat
$120 \leq M < 150$	Sangat Tinggi
$100 \leq M < 120$	Tinggi
$80 \leq M < 100$	Sedang
$60 \leq M < 100$	Rendah
$30 \leq M < 60$	Sangat Rendah

Berdasarkan [Tabel 2](#) di atas, rata-rata siswa pada kelompok eksperimen adalah 132,5. Dilihat dari hasil rata-rata siswa tersebut, nilai motivasi belajar IPA siswa setelah

dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* berada pada kategori sangat tinggi dengan rentangan skor $120 \leq M < 150$. Sedangkan, rata-rata siswa pada kelompok kontrol adalah 90,53. Dilihat dari hasil rata-rata siswa tersebut, nilai motivasi belajar IPA siswa yang tidak dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* berada pada kategori sedang dengan rentangan skor $80 \leq M < 100$. Hasil Analisis Data Motivasi Belajar IPA kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diolah untuk dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varian. Adapun hasil pengujian uji normalitas sebaran data kedua kelompok sampel dengan menggunakan rumus uji *Chi-Kuadrat* dilihat pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Motivasi Belajar IPA

Kelompok Sampel	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	5,644	7,815	Sebaran Data Berdistribusi Normal
Kontrol	6,070	7,815	Sebaran Data Berdistribusi Normal

Berdasarkan [Tabel 4](#) di atas, didapatkan hasil $X^2_{hitung} = 5,644$ dengan dk 3 dan taraf signifikansi 5%, sehingga harga $X^2_{tabel} = 7,815$ yang menunjukkan $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ berarti data motivasi belajar IPA siswa berdistribusi normal. Lalu, data hasil kelompok kontrol mendapatkan $X^2_{hitung} = 6,070$ dengan dk 3 dan taraf signifikansi 5%, sehingga harga $X^2_{tabel} = 7,815$ yang menunjukkan $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ berarti data motivasi belajar IPA siswa berdistribusi normal. Dengan demikian disimpulkan bahwa data motivasi belajar IPA siswa berdistribusi normal. Hasil pengujian uji homogenitas varians kedua kelompok sampel dengan menggunakan rumus uji F dilihat pada [Tabel 4](#).

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Varians Nilai Motivasi Belajar IPA

Kelompok Sampel	Standar Deviasi (SD)	Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	15	225	1,68	4,02	Homogen
Kontrol	19,46	378,69			

Berdasarkan [Tabel 5](#) di atas, didapatkan hasil F_{hitung} dari kedua kelompok sampel adalah 1,68 dan F_{tabel} dari kedua kelompok adalah 4,02 pada tara signifikansi 5% dengan $df1 = k-1 = 2-1 = 1$, dan $df2 = n-k = 56-2 = 54$. Jadi, hasil analisisnya menunjukkan $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data tersebut homogen. Setelah dilakukan uji prasyarat analisis, kemudian dilakukan uji hipotesis. Adapun hasil pengujian uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t dilihat pada [Tabel 5](#).

Tabel 5. Hasil Uji-t Data Motivasi Belajar IPA

Sampel	Varians	N	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Kelompok Eksperimen	225	24	8,78	1,67	$t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_1 diterima
Kelompok Kontrol	378,69	32			

Berdasarkan hasil perhitungan [Tabel 6](#) di atas, nilai $t_{hitung} = 8,78$, sedangkan t_{tabel} dengan $db = (24+32) - 2 = 54$ dan pada taraf signifikansi 5% adalah 1,67. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari pemaparaan tersebut, disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* dengan siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio*

visual pada siswa kelas IV di Gugus III Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020. Kemudian, untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media audio visual terhadap motivasi belajar siswadilakukan Uji d Cohen dengan berpedoman pada kriteria rumus *effect size*. Analisis uji d Cohen digunakan untuk memberikan penguatan atas kesimpulan yang diperoleh dari perhitungan analisis uji-t. Adapun kriteria *effect size* dapat dilihat pada [Tabel 6](#).

Tabel 6. Kriteria Pengujian *Effect size*

Perbandingan	Kategori
$0 < d \leq 0,2$	Efek kecil
$0 < d \leq 0,5$	Efek sedang
$0 < d \leq 0,8$	Efek besar
$d > 0,8$	Efek sangat besar

(Gazali, 2017)

Tabel 7. Hasil Analisis Uji d Cohen

Sampel	Varians	N	D	Kriteria perbandingan	Kategori
Kelompok Eksperimen	225	24	2,41	$d > 0,8$	Efek sangat besar
Kelompok Kontrol	378,69	32			

Berdasarkan perhitungan uji d Cohen yang telah dilakukan, didapatkan hasil *effect size* sebesar 2,41. Dengan demikian nilai $d > 0,8$ ($2,41 > 0,8$). Sesuai pedoman kriteria pengujian *effect size*, maka hasil yang diperoleh tergolong pada kategori efek sangat besar (Gazali, 2017). Dari pemaparan di atas, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV di Gugus III Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* pada kelompok eksperimen dan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* pada kelompok kontrol, tentu untuk mengetahui perbedaan dari penerapan model terhadap motivasi belajar IPA. Kedua kelompok tersebut diberikan perlakuan (*treatment*) sebanyak 6 kali, lalu dilanjutkan dengan memberikan *post-test* yang berupa angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa dengan memberikan pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan situasi dan kondisi yang dialami oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan penelitian dilakukan di kedua kelompok baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Pelaksanaan penelitian di kelompok kontrol berjalan seperti biasanya, namun pada kelompok eksperimen pelaksanaannya berbeda. Pertama kali melaksanakan penelitian di kelompok eksperimen, guru dan siswa mengalami kesulitan saat melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang dapat dikatakan baru bagi guru maupun siswanya yaitu model pembelajaran *make a match*. Siswa terlihat masih malu dan kurang paham dengan instruksi yang diberikan oleh guru, sehingga guru juga terlihat kesulitan untuk menerapkan model pembelajaran tersebut. Namun, pada penelitian kedua siswa dan guru semakin terbiasa dengan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan siswa juga mulai merasa senang serta semakin tertarik dengan pembelajaran yang berlangsung. Begitu pula dengan pelaksanaan penelitian hari ketiga sampai dengan keenam.

Pengimplementasian model pembelajaran *make a match* dengan bantuan media *audio visual* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan semangat dan partisipasi siswa menjadi lebih aktif saat belajar. Pembelajaran IPA merupakan sebuah ilmu yang mempelajari peristiwa alam, kehidupan makhluk hidup, dan lingkungan (Fatmala et al., 2017). Pembelajaran IPA di SD dapat dibelajarkan dengan banyak metode seperti pembelajaran yang dilakukan dengan di luar kelas apabila topik yang dipelajari berhubungan dengan lingkungan dan makhluk hidup, sehingga siswa mengenal lebih nyata pembelajaran yang sedang dipelajari. Selain itu, penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* ini yang berisi video pembelajaran yang menarik dan permainan yang menyenangkan dapat mengajak siswa lebih aktif dalam belajarnya.

Keberhasilan penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* terhadap motivasi belajar disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor pertama, model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki sifat belajar sambil bermain. Permainan yang dilakukan adalah permainan untuk mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban yang topiknya sesuai dengan materi yang dipelajari, sehingga selain mendapatkan penjelasan materi dari guru, siswa juga dapat mengingat kembali melalui kegiatan belajar sambil bermain mencari pasangan kartu tersebut. Terlihat pada saat melaksanakan penelitian itu terlihat siswa lebih senang dan aktif dalam proses pembelajaran untuk mencari dan menemukan jawaban ataupun pertanyaan yang membuat rasa ingin tahu siswa teratasi, walaupun suasana kelas terdengar ribut tetapi guru selalu juga mengontrol keadaan kelas. Faktor kedua, munculnya semangat siswa untuk belajar dan mampu bekerjasama dengan temannya untuk mencari dan menemukan jawaban maupun soal dari kartu yang diberikan. Setelah siswa sudah menemukan pasangannya siswa akan membacakan hasil kartu soal dan jawaban yang diduplikatnya apakah sudah sesuai antara soal dan jawaban yang didapatnya dengan bantuan dari guru. Sehingga terjadi suatu interaksi antara siswa dengan guru bukan hanya terjadi interaksi siswa dengan siswa saja. Dengan demikian, pembelajaran pun akan terasa lebih bermanfaat lagi karena dengan bimbingan yang diberikan guru akan membuat siswa lebih mengingat materi yang sudah dipelajarinya. Faktor ketiga, pemberian sebuah penghargaan kepada siswa baik berupa poin tambahan atau berupa tepuk tangan bagi yang berhasil menemukan pasangannya serta membacakan hasil diskusinya sehingga dapat membangun motivasi belajar siswa. Pemberian penghargaan tersebut akan membuat siswa menjadi lebih bergairah dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajarannya serta keinginan belajarnya pun akan meningkat. Faktor keempat, proses pembelajaran yang berbantuan video sangat membantu dalam menyampaikan materi pelajaran. Video yang diberikan berupa materi yang sesuai dengan topik setiap pertemuannya, namun tetap menghibur sehingga minat belajar siswa akan semakin tinggi selain dengan bermain dengan kartu jawaban dan kartu soal. Hal ini dikarenakan banyaknya siswa yang senang belajar sambil menonton video. Jadi dengan memberikan video pembelajaran, siswa akan terfokus dengan videonya dan membuat suasana lebih menyenangkan.

Namun, proses pembelajaran pada kelas kontrol dengan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* menggunakan sistem belajar dengan berdiskusi secara berkelompok yang jumlahnya terlalu banyak dalam tiap kelompok yang membuat tidak mampu menjangkau aktivitas siswa dengan merata. Proses pembelajaran dimulai dengan guru berceramah menyampaikan materi, mendemonstrasikan dan mempraktikkan suatu hal, dan mendiskusikan tugas yang diberikan. Sehingga guru yang lebih aktif dalam pembelajaran, sedangkan siswa lebih banyak mendengarkan, duduk, mencatat, dan menghafal materi yang dijelaskan. Dengan demikian, proses pembelajaran terasa kurang menyenangkan dan membuat siswa menjadi cepat bosan. Berdasarkan hal itu, dapat disimpulkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media

audio visual memberikan dorongan dari lingkungannya untuk membuat siswa lebih aktif, bimbingan guru kepada siswa menjadi merata, serta selalu memberikan penghargaan kepada siswa yang berhasil. Selain itu, keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan menonton video dan permainan membuat siswa merasa tidak bosan dan mendapatkan suasana belajar yang baru. Hal ini didasarkan pada perbedaan rerata skor motivasi belajar IPA antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hal tersebut sejalan dengan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dengan bantuan media *audio visual* sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran. Beberapa keunggulan model pembelajaran *make a match* didukung dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Ari (2018) menyatakan bahwa motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* lebih baik dari kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional. Selain itu, beberapa keunggulan media *audio visual* didukung dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Yase (2018) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan media *audio visual* dengan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan *Quantum Learning* berbantuan media *audio visual*.

Hasil analisis data penelitian kedua kelompok didapatkan bahwa rerata motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen adalah 132,50 dan kelompok kontrol adalah 90,53. Lalu, dilakukan uji statistik menggunakan uji-t dan didapat hasil t_{hitung} sebesar 8,78 dan t_{tabel} sebesar 1,67. Dengan demikian, hipotesis alternatif menyatakan bahwa ada perbedaan motivasi belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* dengan siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* pada taraf signifikansi 5%. Selain itu, untuk lebih memperkuat keberartian kesimpulan yang didapatkan dari hasil analisis uji hipotesis maka dilakukan uji d Cohen. Didapatkan nilai d sebesar 2,41. Hal ini berarti $d > 0,8$. Dengan demikian, dinyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SD di gugus III Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020. Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* sangat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar IPA pada siswa kelas IV di SD Gugus III Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2019/2020.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* dengan siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* pada siswa kelas IV di Gugus III Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020. Lalu, analisis uji d Cohen dinyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *audio visual* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SD di gugus III Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020. Dengan demikian, model pembelajaran *make a match* sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA. Hal ini dilihat dari hasil perhitungan rata-rata (\bar{X}), diketahui (\bar{X}) kelompok eksperimen sebesar 132,5 dan (\bar{X}) kelompok kontrol adalah 90,53. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat disampaikan dari penelitian

ini yaitu siswakeselas IV Gugus III Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng diharapkan agar selalu berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang baik dan maksimal. Gurudisarankan untuk memikirkan dan mempertimbangkan lagi model pembelajaran yang akan dibelajarkan di kelasnya, agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat meningkatkan kreativitas guru sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bermanfaat. Kepala sekolahdiharapkan bisa memberikan dorongan dan dukungan kepada guru, serta membina guru untuk mempertimbangkan kenyamanan siswa dalam belajar, khususnya dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif seperti media pembelajaran *make a match* dan media *audio visual*. Peneliti lain, agar mempertimbangan dan memikirkan kembali kendala-kendala yang dihadapi dalam penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk penyempurnaan penelitian yang telah dilaksanakan.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Ari, N. L. P. M., & Wibawa, I. M. C. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 189–197.
- Arista, M. H., Pudjawan, K., & Margunayasa, I. G. (2015). Analisis Motivasi Belajar dalam Pembelajaran IPA Pada Tiga SD Di Gugus VI Kecamatan Buleleng. *Mimbar PGSD Undiksha*, 3(1). <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v3i1.5810>
- Atiyah, F., & Izzah, L. (2019). A Comparative Study on the Effectiveness of Using Direct and Audiovisual Methods for Enhancing Students Listening Comprehension. *English Language in Focus (ELIF)*, 2(1), 9–16.
- Dani, E. (2018). *Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Menggunakan Media Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Kartika (Ii) Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018*.
- Dantes, N. (2017). *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. PT Raja Grafindo Persada.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2).
- Fatmala, S. A., Sujana, A., & Maulana, M. (2017). Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sd Kelas V Pada Materi Peristiwa Alam. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 211–220. <http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/10656>
- Fauzi, H. A., Komalasari, K., & Malik, Y. (2017). Utilization of Audio Visual Media to Improve Student Learning Result in IPS Learning. *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 2(1), 88–103.
- Fauzi, M. N., Usodo, B., & Subanti, S. (2017). The Effect Of Make A Match (MAM) Type Model and Bamboo Dance Type Model Through Cooperative Learning on Students Motivation. *Suska Journal of Mathematics Education*, 3(1), 27–32.
- Fidiyanti, H. H. N., Ruhimat, M., & Winarti, M. (2017). Effect Of Implementation Of Cooperative Learning Model Make A Match Technique On Student Learning Motivation In Social Science Learning (Quasi Experimental Class VIII SMP Negeri 40 Bandung). *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 2(1), 1–6.
- Gazali, R. K. (2017). *Effect Size Pada Pengujian Hipotesis*.
- Hanafiah, N., & Suhana, C. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. PT Refika Aditama.
- Hasan, H. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh. *Jurnal Persona Dasar*, 3(4), 22–33.
- Lestari, A. A., Muhajir, & Saputra, H. J. (2019). Keefektifan Model Make a Match Terhadap

- Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Tema 5 Kelas V SDN Jatingaleh 01 Semarang. *Elementary School*, 6(2), 139–144.
- Lestari, D. I., & Projosantoso, A. K. (2016). Pengembangan Media Komik IPA Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis dan Sikap Ilmiah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 145–155. <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i2.7280>
- Lestari, K. P., Putra, D. K. N. S., & Negara, I. G. A. O. (2018). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual dalam Setting Lesson Study Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 40–45.
- Lusidawaty, V., Fitria, Y., Miaz, Y., & Zikri, A. (2020). Pembelajaran Ipa Dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 168–174. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.333>
- Muldayanti, N. D., Kurniawan, A. D., & Selinovia. (2020). Pembelajaran Ipa Menggunakan Media Sumber Daya Alam Lokal Melalui Pendekatan Saintifik Berbasis Lesson Study Terhadap Hasil Dan Motivasi Siswa. *Bioeducation*, 7(1), 23–28.
- Pebriani, C. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>
- Pertiwi, I. N., Sumarno, & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *E-Journal PGSD Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, 7(3), 261–270.
- Prihatiningsih, E., & Setyanigtyas, E. W. (2018). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture dan Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 4(1).
- Rumhadi, T. (2017). Urgensi Motivasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 11(1), 33–41. [bdksurabaya.e-journal.id ? article ? download](http://bdksurabaya.e-journal.id/?article?download)
- Sardinah, Tursinawati, & Noviyanti, A. (2012). Relevansi Sikap Ilmiah Siswa dengan Konsep Hakikat Sains dalam Pelaksanaan Percobaan pada Pembelajaran Ipa di SDN Kota Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Serambi Ilmu*, 13(2), 70–80.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Sumantri, M. . (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Sekolah Dasar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 72–82. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>
- Suryani, D. A. P., Sujana, I. W., & Abadi, I. B. G. S. (2017). Suryani, D. A. P., Sujana, I. W., & Ida Bagus Gede Surya Abadi. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Mediapermainan Tts Terhadap Kompetensi pengetahuan IPS Siswa Kelas V Gugus I Dalung Tahun Ajaran 2016/2017. *E-Journal PGSD Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, 5(2), 1–8.
- Sutarniyati, P. (2016). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model Make A Match pada Pelajaran IPA Kelas V. *Basic Education*, 5(34), 3–211.
- Thaariq, Z. Z. A., Kuswandi, D., Diana, R. C., & Shelianawati, U. (2019). Thaariq, Z. Z. A., Kuswandi, D., Diana, R. C., & Shelianawati, U. (2019). Factors that Influence Student Achievement (Mawapres) in Learning Motivation. *JPP (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 26(2), 60–65.
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara.
- Wibawa, I. B., Suadnyana, I. N., & Asri, I. G. A. A. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 136–143.
- Widiana, I. W. (2016). Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran IPA Di

Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>

Yesiana, P. F., Gading, I. K., & Riastini, P. N. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Gugus IV Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017. *E-Journal PGSD Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, 6(3), 1–11.