

# Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam

Ni Luh Putu Merta Ari<sup>1</sup>, I Made Citra Wibawa<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Jurusan PGSD, FIP, Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

Email: merta.ari@undiksha.ac.id<sup>1</sup>, imadecitra.wibawa@undiksha.ac.id<sup>2</sup>

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen* dengan desain *non equivalent post-test only control group design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 121 orang yang merupakan seluruh siswa kelas V di gugus II Kecamatan Tembuku, sedangkan untuk sampel penelitian berjumlah 24 orang pada kelas V SD Negeri 1 Tembuku sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas V SD Negeri 1 Undisan sebagai kelompok kontrol berjumlah 26 orang. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner motivasi belajar. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t). Dalam penelitian ini ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar IPA antara kelompok yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan kelompok yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional. Dari hasil pengolahan data ( $t_{hitung} = 5,33 > t_{tabel} = 2,01$ ) artinya  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Perbandingan hasil hitung rata-rata nilai motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match* 104 sedangkan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional 96,65. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SD di Gugus II Kecamatan Tembuku tahun pelajaran 2017/2018.

**Kata kunci:** Make a match, motivasi belajar

## Abstract

The purpose of the research is to find the differences in learning science motivation between students that are thought by using *make a match* model and conventional learning model for the students five grade in SD Negeri 1 Tembuku as group experiment consists of 24 students and five grade Students in SD Negeri 1 Undisan as Control group consists of 26 students. The research categorized as *quasi experiment* with *non equivalent post-test only control group design*. The population of this research was the student. In data collection, it is using learning motivation questionnaire. Data analysis in this research is by using descriptive statistic and inferential statistic (t-test). In this research found that there are differences in learning science motivation between students that are thought by using *make a match* model and conventional learning model. As the result by analyzing the data ( $t_{hitung} = 5,33 > t_{tabel} = 2,01$ ) as in detail,  $t_{hitung}$  is bigger than  $t_{tabel}$  where it is shows that there is significance differences. In contrast, the result of average calculations of score in science learning motivations who are taught by using *make a match* model is 104 while those are taught by using conventional model is 96,65. From the result above, it shows that the use of *make a match* model in teaching and learning process affecting the students motivation in learning science in five grade Students elementary school in Gugus II Tembuku in academic year of 2017/2018.

**Keywords:** Make a match, learning motivations in science

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) hendaknya menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar, terutama yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Nilai “kebermaknaan suatu pengetahuan yaitu apabila dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari” (Antara dan Agus, 2011). Pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan sarana yang tepat untuk mempersiapkan para siswa dalam memperoleh pengetahuan yang baru, memupuk rasa ingin tahu, kemandirian serta menumbuhkan sikap ilmiah agar dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA tidak bisa dengan cara menghafal atau pasif mendengarkan guru menjelaskan konsep namun siswa sendiri yang harus melakukan pembelajaran melalui percobaan, pengamatan maupun bereksperimen secara aktif yang akhirnya akan terbentuk kreativitas dan kesadaran untuk menjaga dan memperbaiki gejala-gejala alam yang terjadi untuk selanjutnya membentuk sikap ilmiah yang pada gilirannya akan aktif untuk menjaga kestabilan alam ini secara baik dan lestari (Sulthon, 2016)

IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Guru saat pembelajaran tentunya harus tetap memperhatikan beberapa aspek penting dalam memberdayakan anak melalui pembelajaran IPA (Trianto, 2005) adalah: (1) mampu memahami pengalaman peserta didik dalam menguasai ilmu pengetahuan ipa yang didapat anak untuk menjadi bayangan dan motivasi serta membantu siswa dalam menyelesaikan masalah pada IPA, dan mengubah persepsi awal yang salah menjadi benar; (2) anak dituntut agar melakukan sebuah penelitian atau praktikum agar menemukan pemecahan masalah; (3) selain penelitian, hal yang utama adalah bertanya. Saat mengajukan pertanyaan siswa akan berusaha menyampaikan gagasan dan saran yang mereka alami untuk dapat memecahkan masalah yang ada.

Materi pembelajaran akan lebih mudah diingat apabila bisa diaplikasikan sesering mungkin, serta siswa akan merasa terlatih untuk melakukan sesuatu apabila didasari oleh pengalaman. Dalam pembelajaran diupayakan agar mengaitkan bahan pembelajaran IPA dengan pelajaran-pelajaran lain dan mampu melatih anak agar berpikir kritis dan objektif (Samatowa, 2010). Ilmu pengetahuan dianggap benar hanya jika pengetahuan bersifat rasional dan objektif, rasioanal berarti masuk akal dan mampu diterima oleh akal sehat manusia. Pengalaman siswa sangat diperlukan untuk mendukung atau memperkuat pembelajaran IPA yang sudah ada, maka diperlukan kepekaan dan kreativitas guru dalam mengemas dan menerapkan pembelajaran semenarik mungkin yang mampu mengaitkan pembelajaran dengan pengetahuan awal siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, maka hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya, karena itu motivasi sangatlah penting bagi seseorang yaitu "*motivation is an assentialcondition of learning*" yang artinya hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi (Sardiman, 2016). Ada tiga fungsi motivasi antara lain, (1) mendorong manusia untuk melakukan sesuatu atau sebagai penggerak dalam segala aktifitas yang dilakukan, (2) memberikan arah untuk selalu beraktifitas demi mencapai tujuan tertentu, (3) memikirkan perbuatan untuk mencapai tujuan serta mengatur perbuatan agar pekerjaan relevan. Motivasi kerja menurut Terry Mitchell (dalam Werner dan DeSimone, 2006 : 48) didefinisikan sebagai proses psikologis yang menyebabkan timbulnya tindakan, yang memiliki arah dan terus menerus untuk mencapai tujuan (Cahaya ,2015).

Adanya motivasi diri, anak akan lebih terarah dalam menjalankan pekerjaan, dapat mengatur perbuatan, serta mampu mendorong dirinya untuk beraktifitas dan mencapai sebuah tujuan yang diharapkan. Perilaku yang penting bagi manusia adalah belajar dan bekerja. Belajar menimbulkan perubahan mental pada diri siswa. Bekerja menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi diri pelaku dan orang lain. Motivasi belajar dan motivasi bekerja merupakan penggerak kemajuan masyarakat.

Usaha untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, siswa tentu memerlukan motivasi agar mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan maksimal pula. Tinggi rendahnya motivasi siswa dalam belajar akan mempengaruhi hasil belajar mereka. Menurut Donald (dalam Hamalik, 2014) mengungkapkan bahwa "*motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*" (motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Berdasarkan pendapat tersebut diketahui bahwa motivasi merupakan sebuah keinginan seseorang untuk mencapai tujuan yang berasal dari diri seseorang.

Permasalahan saat ini adalah ketika pendidik menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya. Keberhasilan guru dalam proses pembelajaran dapat diukur dengan mampu tidaknya mengubah pembelajaran yang sulit menjadi mudah dan menarik sehingga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap ilmu pengetahuan. Dengan demikian pengetahuan yang diperoleh siswa tidak hanya sekedar pemahaman dan hafalan semata tetapi mereka mampu menggunakannya untuk menjelaskan fenomena dalam kehidupan yang berhubungan dengan konsep tersebut. Dalam pembelajaran IPA ada masalah yang muncul yaitu cara mengajar guru lebih banyak ceramah sehingga siswa kurang aktif dan merasa bosan, serta kurangnya motivasi belajar siswa dan hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar IPA siswa.

Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan proses pembelajaran yang monoton atau pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional merupakan proses pembelajaran yang dilakukan sebagaimana umumnya guru mengajarkan materi kepada siswanya, yaitu guru mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, sedangkan siswa lebih banyak sebagai penerima. Pembelajaran konvensional dapat diartikan sebagai suatu cara yang digunakan oleh guru dengan penyampaian secara lisan kepada siswa (Sudjana, 2000). Kegiatan tersebut berpusat pada guru dan menekankan pentingnya aktivitas guru dalam pembelajaran peserta didik. Aliran psikologi belajar yang mempengaruhi model pembelajaran konvensional adalah paham behavioristik, yaitu suatu pembelajaran yang lebih menekankan pada pemahaman bahwa prilaku manusia pada dasarnya merupakan keterkaitan antara stimulus dan respon.

Oleh karena itu, dalam implementasi model pembelajaran konvensional peran guru sebagai pemberi stimulus merupakan faktor yang sangat penting. Adapun ciri-cirinya yaitu: (1) guru sebagai otoritas utama, (2) perhatian terhadap siswa secara individu kecil, (3) pembelajaran berorientasi untuk masa depan bukan saat ini, (4) penguasaan pengetahuan menjadi tolak ukur utama.

Berdasarkan hasil observasi wawancara awal dengan wali kelas dan siswa yang dilakukan pada tanggal 27-29 November 2017 di gugus II Kecamatan Tembuku, Kabupaten Bangli adalah (1) guru dalam proses pembelajaran cenderung monoton yaitu siswa hanya dibelajarkan dengan metode ceramah sehingga timbul rasa bosan serta motivasi siswa dalam belajar sangat rendah, hal tersebut diakibatkan karena rendahnya penguasaan model-model pembelajaran oleh beberapa guru; (2) saat proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan, mencatat penjelasan, mengerjakan soal, hal ini disebabkan karena guru tidak menerapkan model pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif mencari pengetahuan sendiri seperti tidak melaksanakan praktikum; (3) pada proses pembelajaran kelompok siswa selalu dikelompokkan dalam 7-8 orang, sehingga sebagian siswa dalam kelompok mengobrol dan hanya 1 sampai 2 orang saja mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru; (4) siswa enggan untuk mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru atau teman, serta mencoba mencari jawaban dan informasi melalui berbagai sumber terkait materi karena siswa hanya mengandalkan salah satu teman yang lebih aktif, dan siswa cenderung pasif dalam kelompok.

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak. Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil belajar yang baik. Dalam hal itu, tampak bahwa "motivasi dalam belajar menyebabkan seseorang tekun belajar" (Uno, 2008). Berbeda dengan orang yang tidak memiliki keinginan atau motivasi belajar, maka anak tersebut cenderung malas dan tidak tahan untuk lama-lama dalam mengikuti pembelajaran.

Tingkah laku pada setiap individu diakibatkan oleh sebuah dorongan yang mengakibatkan keinginan untuk berbuat sesuatu. Uno (dalam Sumantri, 2015) memaparkan beberapa indikator motivasi belajar pada setiap orang yaitu: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Hal ini berarti, indikator motivasi belajar menunjukkan siswa harus memiliki sifat tersebut agar mampu mencapai sebuah tujuan yang ingin dicapai, serta menunjukkan respon dan pandangan positif untuk kehidupan kedepannya. Berdasarkan dari teori di atas, karakteristik dari motivasi belajar dapat digunakan untuk mengukur motivasi belajar pada penelitian ini. Adanya rincian indikator-indikator yang sudah dikemukakan oleh Uno dapat menjadikan rujukan dalam membuat kisi-kisi dalam pembuatan kuesioner motivasi belajar. Berdasarkan indikator akan dijabarkan menjadi dimensi-dimensi yang lebih spesifik agar dapat menjadikan instrumen penelitian yang baik untuk mengetahui motivasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu upaya untuk mengatasinya adalah dengan menerapkan model pembelajaran. Pada model pembelajaran diawali dengan upaya menarik perhatian siswa dan mampu memotivasi siswa agar lebih terlibat dalam proses belajar mengajar (Trianto, 2007). Artinya pemilihan model yang tepat mampu meningkatkan motivasi siswa dalam menyimak pembelajaran. Salah satu model yang dapat menumbuhkan kembangkan ketertarikan siswa pada muatan materi pelajaran ini adalah model pembelajaran tipe "Make A Match". Model tipe *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran Kooperatif yang merupakan sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan para siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Model pembelajaran dengan *setting* kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerjasama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang bersamaan dan ia menjadi narasumber bagi teman yang lain.

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompoknya yang sama (Mediatati, 2017).

model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match bertujuan untuk menumbuhkan sikap saling menghormati, menumbuhkan sikap tanggung jawab, meningkatkan percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah, (2) merupakan model pembelajaran yang menuntut anak didik aktif dalam pembelajaran,

keterampilan keterampilan mulai dari tingkat awal maupun tingkat mahir yang dimiliki anak didik akan terlihat dalam pembelajaran ini, (3) lingkungan dalam pembelajaran Make A Match diusahakan demokratis, anak didik diberi kebebasan untuk mengutarakan pendapat (Hazilla, 2018)

Teknik model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Pada model kooperatif tipe *make a match* ini siswa diarahkan untuk mencari pasangan sesuai dengan kartu yang di pegangnya. Siswa akan dibagi menjadi dua kelompok, kelompok jawaban dan kelompok pertanyaan. Masing-masing siswa mendapat satu kartu pertanyaan atau jawaban, siswa diarahkan mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang didapat dengan batas waktu yang telah ditentukan. Keunggulan dari model pembelajaran *make a match* adalah (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; (2) karena ada unsur permainan, model ini menyenangkan; (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan model *make a match* diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka perlu usaha untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi pada pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang aktif. Penerapan model Make A Match ini dimulai dari siswa diminta untuk mencari pasangan yang memiliki kartu yang merupakan jawaban atau soal dari kartu yang dimilikinya sebelum batas waktu yang disepakati selesai, siswa yang dapat mencocokkan kartunya mendapat poin (Rusman, 2012). Tujuan utama dalam pembelajaran model Make A Match ini adalah untuk melatih siswa lebih cermat, dapat berpikir cepat, ulet, dan memiliki pemahaman yang kuat mengenai materi serta dapat berinteraksi sosial dengan temannya (Nuriani, 2017).

Menerapkan pembelajaran kooperatif dengan teknik *make a match* maka dapat mempermudah serta memotivasi siswa dalam aktivitas pembelajaran. Siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, bekerja sama untuk mencari tahu jawaban dari soal yang diberikan serta semangat siswa akan lebih besar karena keterlibatannya dalam kegiatan pembelajaran sehingga hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa. Selain itu, pembelajaran kooperatif teknik *make a match* ini tidak hanya sekedar menerima materi yang disampaikan oleh guru, melainkan mereka bisa belajar dan berdiskusi dengan siswa yang lain (Zahroul, 2014).

## 2. Metode

Penelitian Metode penelitian sangat penting dilaksanakan agar mempermudah proses penelitian dan menjadikan penelitian lebih teratur serta sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan. Terdapat beberapa prosedur yang dilakukan dalam penelitian antara lain: (1) tempat dan waktu penelitian, (2) rancangan penelitian, (3) populasi dan sampel penelitian, (4) kontrol validitas internal dan eksternal, (5) metode pengumpulan data dan instrumen penelitian, (6) metode dan teknik analisis data, dan (7) hipotesis statistik.

Penelitian yang dilakukan berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, jenis penelitiannya adalah eksperimen yang tergolong eksperimen semu (*quasi eksperimen*). *Quasi eksperimen* merupakan sebuah penelitian yang memerlukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, pemilihan jenis ini disebabkan karena tidak memungkinkan diadakannya pengambilan subjek penelitian secara acak dari populasi yang ada, dikarenakan subjek (siswa) secara alami telah terbentuk dalam satu kelas. Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *non equivalent post-test only control group design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di Gugus II Kecamatan Tembuku dengan jumlah sebanyak 121 orang. Jumlah siswa yang berbeda dan kemampuan siswa kelas V di masing-masing sekolah dasar yang beranekaragam serta sudah setara ataupun belum setara, maka dilakukanlah uji kesetaraan. Uji kesetaraan pada penelitian ini dilakukan dengan menganalisis nilai Ulangan Akhir Semester (UAS) mata pelajaran IPA siswa kelas V SD di Gugus II Kecamatan Tembuku. Berdasarkan hasil hitung uji kesetaraan pada tabel 3.3, harga  $F_{hitung}$  lebih kecil daripada  $F_{tabel}$  ( $0,00742 < 2,18$  pada taraf signifikansi 5%), maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Jadi, tidak terdapat perbedaan pada hasil ulangan akhir semester mata pelajaran IPA siswa kelas V SD di Gugus II Kecamatan Tembuku. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *random sampling*, yang menjadi sampel penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Tembuku sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah siswa 24 orang dan siswa kelas V SD Negeri 1 Undisan sebagai kelompok kontrol dengan jumlah siswa 26 orang.

Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan model pembelajaran *make a match* oleh peneliti kemudian dilakukan pengukuran, sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan pembelajaran konvensional kemudian dilakukan pengujian.

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data motivasi belajar siswa. Data untuk motivasi belajar siswa dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner motivasi belajar yang diserahkan kepada siswa pada akhir pembelajaran. Kuesioner atau angket merupakan suatu daftar pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa yang menjadi sasaran angket tersebut. Angket yang digunakan adalah angket pertanyaan tertutup yaitu siswa tinggal memilih jawaban yang tersedia pada angket tersebut. Data hasil motivasi belajar dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner motivasi belajar setelah diberikan perlakuan. Keseluruhan data yang diambil kepada siswa dari seluruh sampel penelitian, artinya baik untuk kelompok siswa yang belajar dengan penggunaan model pembelajaran *make a match* maupun kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

Instrumen penelitian motivasi belajar siswa diperoleh dengan menggunakan pemberian kuesioner motivasi belajar pada sampel penelitian baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan kepada responden atau subjek penelitian. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Sanjaya, (2013) "Kuesioner merupakan instrumen penelitian berupa daftar pertanyaan atau pernyataan secara tertulis yang harus dijawab atau diisi oleh responden sesuai dengan petunjuk pengisiannya". Kuesioner dipilih sebagai teknik pengumpulan data motivasi belajar siswa, karena kuesioner dapat mengungkap variabel konseptual.

Pembuatan instrumen disusun berdasarkan indikator dan dimensi motivasi belajar, kuesioner penelitian ini adalah angket motivasi belajar IPA. Kuesioner terdiri dari 40 butir, data yang diperoleh berupa skor, semakin tinggi skor yang diperoleh berarti tingkat motivasi belajar siswa baik. Skala penelitian yang digunakan adalah skala *Likert* yang disusun dari pedoman penskoran. Setiap pernyataan positif diberi skor 4= Sangat Sesuai (SS), 3= Sesuai (S), 2= Tidak Sesuai (TS), dan 1 = Sangat Tidak Sesuai (STS), sedangkan tiap pernyataan negatif diberi skor 1 = Sangat Sesuai (SS), 2 = Sesuai (S), 3 = Tidak Sesuai (TS), Dan 4 = Sangat Tidak Sesuai (STS).

Kuesioner yang telah disusun kemudian diujicobakan untuk mendapatkan gambaran tentang kelayakan tes tersebut, uji coba dilaksanakan pada 60 orang siswa pada kelas V SD diluar sekolah penelitian. Kuesioner yang telah diujicobakan selanjutnya dianalisis untuk menentukan validitas dan reliabilitas. Dalam uji validitas isi kuesioner digunakan uji *Gregory* kemudian untuk uji validitas butir kuesioner menggunakan teknik kolerasi *product moment* dengan jumlah data yang valid yaitu 30 butir valid dan 10 butir gugur, sedangkan untuk uji reliabilitas kuesioner menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians untuk mengetahui apakah kedua data yang diperoleh tersebut normal dan homogen. Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah uji-t.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis dari Kreteria vaild butir pernyataan, jika skor<sub>xy</sub>hitung lebih besar daripada <sub>xy</sub>tabel dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 5%. Berdasarkan taraf signifikan 5% untuk n=60, diketahui bahwa  $r_{tabel} = 0,254$  maka  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa item angket yang dinyatakan valid berjumlah 30 butir dan 10 butir dinyatakan tidak valid.

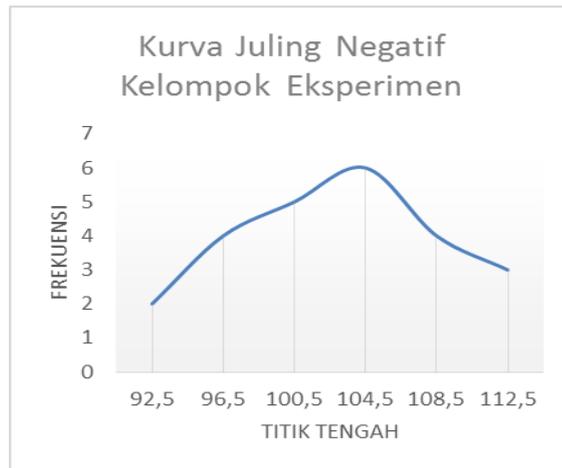
Kemudian hasil dari uji reliabilitas ,dengan kriteria derajat reliabilitas tes menurut Guilford reliabilitas tes pada data penelitian ini dengan  $r_{11} = 0,805$  berada pada kriteria **Sangat Baik**.

Hasil analisis data mean, median, modus, dan standar deviasi pada kelompok eksperimen dan kontrol disajikan pada table 1 berikut.

**Tabel 1 . Analisa Data Nilai Motivasi Belajar**

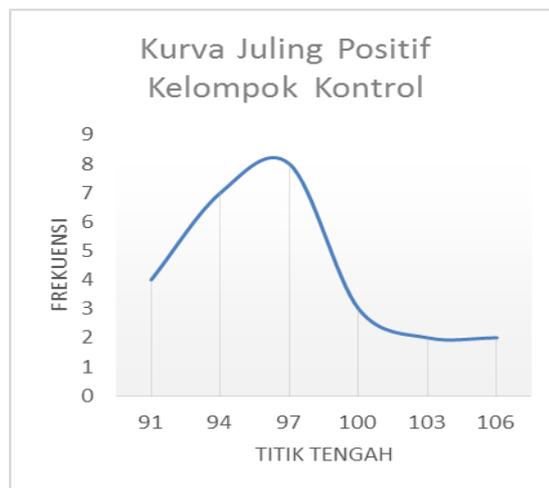
Variabel	Posttest	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
N	24	26
Mean	104	96,65
Median	105	96
Modus	106	93
Standar Deviasi	5,87	4,26

Berdasarkan Tabel 1. dapat dilihat bahwa rata-rata motivasi belajar kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *make a match* lebih tinggi dari rata-rata nilai motivasi belajar siswa kelompok control. Data kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada grafik berikut.



Gambar 1. Grafik Kelompok Eksperimen

Jika skor modus ( $M_o$ ), median ( $M_d$ ), mean ( $M_e$ ) digambarkan dari grafik sesuai pada gambar 1, tampak bahwa kurva sebaran kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *make a match* merupakan kurva juling negatif yang berarti sebagian besar skor cenderung tinggi.



Gambar 2. Grafik kelompok kontrol

Jika skor modus ( $M_o$ ), median ( $M_d$ ), mean ( $M_e$ ) digambarkan dari grafik sesuai pada gambar 2, tampak bahwa kurva sebaran kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional merupakan kurva juling positif yang berarti sebagian besar skor cenderung rendah.

Untuk menentukan tinggi rendahnya motivasi belajar IPA siswa kelas V digunakan skala penilaian yang dibuat dari kriteria rata-rata ideal dan standar deviasi ideal seperti tabel 2. berikut.

**Tabel 2.** Skala Penilaian Motivasi Belajar IPA pada Skala Lima

Rentang Skor	Kategori
$97,5 \leq M \leq 120$	Sangat Tinggi
$82,5 \leq M \leq 97,5$	Tinggi
$67,5 \leq M \leq 82,5$	Sedang
$52,5 \leq M \leq 67,5$	Rendah
$30 \leq M \leq 52,5$	Sangat Rendah

Berdasarkan Tabel 2 skala penilaian, rata-rata siswa pada kelompok eksperimen adalah 104, maka nilai motivasi siswa setelah dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *make a match* berada pada

kategori **sangat tinggi**. Nilai kelompok eksperimen terletak pada rentangan  $97,5 \leq M \leq 120$ . Sedangkan untuk kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memiliki nilai rata-rata 96,65 berada pada kategori **tinggi**, yaitu pada rentangan  $82,5 \leq M \leq 97,5$ .

Data yang terdapat pada tabel 1 selanjutnya diolah untuk uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians. Adapun rangkuman pengujian normalitas sebaran data nilai Motivasi belajar siswa untuk kedua kelompok sampel dengan uji *Chi-Kuadrat* dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas Nilai Motivasi Belajar Siswa

Kelompok Sampel	$X^2_{hitung}$	$X^2_{tabel}$	Keterangan
Eksperimen	1,751	7,815	Normal
Kontrol	5,121	7,815	Normal

Dari tabel 3, hasil uji normalitas kelompok eksperimen diperoleh bahwa  $X^2_{hitung} = 1,751$  dibandingkan dengan  $X^2_{tabel} = 7,815$ . Sedangkan untuk kelompok kontrol diperoleh  $X^2_{hitung} = 5,121$  dibandingkan dengan  $X^2_{tabel} = 7,815$ . Terlihat bahwa  $X^2_{hitung}$  pada kedua kelompok sampel lebih kecil dari  $X^2_{tabel}$  pada kelompok yang bersangkutan. Dengan demikian  $H_0$  diterima dengan kesimpulan bahwa data Motivasi belajar siswa berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Hasil pengujian homogenitas varians sebaran data nilai motivasi belajar siswa untuk kedua kelompok sampel dengan Uji F dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

**Tabel 4.** Hasil Uji Homogenitas Varians Nilai Motivasi Belajar Siswa

Kelompok Sampel	$S_1^2$	$S_2^2$	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$
Eksperimen	34,43	17,90	1,92	1,94
Kontrol				

Hasil analisis pada Tabel 4 dapat dilihat bahwa  $F_{hitung} = 1,92$  sedangkan  $F_{tabel} = 1,94$  ( $F_{hitung} < F_{tabel}$ ). Dengan demikian  $H_0$  diterima dengan kesimpulan bahwa masing- masing kelompok sampel memiliki data motivasi belajar siswa yang homogen.

Uji prasyarat telah dilakukan, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis. Rangkuman hasil pengujian data motivasi belajar siswa dengan menggunakan Uji-*t* disajikan pada Tabel 5 sebagai berikut.

**Tabel 5.** Rangkuman Hasil Uji-t Data Motivasi Belajar Siswa

Kelompok	n	$\bar{X}$	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$
Eksperimen	24	104	5,33	2,01
Kontrol	26	96,65		

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 5 diatas, diperoleh bahwa nilai  $F_{hitung} = 5,33$  dan  $F_{tabel} = 2,01$  berarti  $F_{hitung} > F_{tabel}$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga dapat disimpulkan 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 pada siswa kelas V di Gugus II Kecamatan Tembuku, Kabupaten Bangli Tahun Pelajaran 2017/2018.

Pembahasan hasil penelitian dilakukan dengan membandingkan hasil pengujian hipotesis dengan teori yang diperoleh dan dicantumkan pada kajian teori serta disesuaikan terhadap hasil penelitian yang relevan. Pelaksanaan penelitian pada kelompok eksperimen dan kontrol telah berjalan, pembelajaran pada kelompok kontrol berjalan seperti biasanya, berbeda dengan pembelajaran yang dilaksanakan di kelompok eksperimen. Saat pertama kali melaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen guru dan siswa sempat mengalami kesulitan karena belum pernah menggunakan model pembelajaran *make a match*. Siswa cenderung malu dan canggung untuk mengikuti instruksi guru, sehingga guru juga mengalami kesulitan dalam menerapkan model. Setelah pelaksanaan penelitian pertama berakhir dan dilanjutkan penelitian kedua, siswa dan guru mulai terbiasa dengan penerapan model pembelajaran *make a match* serta siswa juga mulai tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen yaitu di SD Negeri 1 Tembuku membuat siswa lebih bersemangat, antusias, dan memiliki potensi untuk memotivasi siswa dalam belajar. Pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan untuk mengaktifkan siswa dalam belajar menggunakan model pembelajaran *make a match* saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa lebih termotivasi saat proses pembelajaran berlangsung, hal ini terlihat dari seluruh siswa yang bersemangat dan selalu berantusias dalam mengikuti pembelajaran. Tidak hanya siswa yang pintar atau juara di kelas, namun siswa yang sebelumnya tidak aktif bertanya dan menjawab menjadi aktif dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran.

Keberhasilan model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi siswa disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor pertama, model pembelajaran *make a match* memberikan kesempatan terhadap siswa untuk belajar sambil bermain. Yang dimaksud bermain dalam hal ini yaitu saat fase pencarian pasangan baik kartu jawaban maupun kartu pertanyaan. Minat belajar pada anak tumbuh ketika kegiatan diselingi oleh sebuah permainan, pendapat tersebut sesuai dengan pernyataan Tedjasaputra (dalam Hery, 2016) yang menyatakan bahwa "bermain memberikan motivasi intrinsik pada anak yang dimunculkan melalui emosi positif". Emosi positif yang terlihat dari rasa ingin tahu anak akan meningkatkan motivasi intrinsik anak dalam belajar". Ketika motivasi siswa meningkat, maka siswa cenderung akan lebih aktif dalam proses pembelajaran untuk mencari dan menemukan jawaban serta pertanyaan yang membuat rasa ingin tahu siswa terpecahkan.

Faktor kedua, bimbingan yang diberikan oleh guru menyebabkan siswa semangat dan mau untuk bekerjasama dalam mencari dan menemukan jawaban dan soal dari kartu-kartu yang dipegang oleh siswa serta menjawab pertanyaan yang ada dalam buku LKS. Siswa juga bisa bertanya jika dalam kartu soal maupun kartu pertanyaan ada kalimat yang kurang dipahami, dari kegiatan bimbingan tersebut tercipta komunikasi dan interaksi yang baik antar guru dan siswa. Hal tersebut dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa yang sejalan dengan pendapat Sukmadinata (dalam Hery, 2016) bahwa kondisi saat proses pembelajaran yang baik, hubungan antar teman yang akrab, serta perlakuan dari guru yang bersahabat mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.

Faktor ketiga, pemberian penghargaan berupa tepuk tangan dan poin kepada siswa yang berhasil menemukan pasangan dan menjelaskan hasil diskusi di depan kelas dapat membangun motivasi siswa untuk belajar. Gairah tersebut mampu mempengaruhi motivasi belajar siswa, hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2016) menyatakan bahwa ketika ada sebuah penghargaan, maka keinginan untuk mendapatkan hal tersebut akan semakin meningkat. Hal ini membuat siswa merasa termotivasi untuk mencapai sebuah keinginan agar mendapatkan penghargaan atau pengakuan dari teman dan guru. Motivasi tersebut terbentuk karena suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Proses belajar dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* yang diterapkan pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol di Gugus II Kecamatan Tembuku, pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada motivasi belajar IPA siswa. Hal ini dapat dilihat dari data hasil motivasi belajar IPA siswa. Secara deskriptif motivasi belajar IPA siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

#### 4. Simpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Motivasi belajar IPA siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* memiliki pengaruh yang sangat baik dengan rata-rata hitung adalah 104, berbeda dengan motivasi belajar IPA siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional cenderung lebih rendah dengan rata-rata hitung adalah 96,65. Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t sampel *independent* diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 5,33. Sedangkan nilai  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% adalah 2,01. Hal ini menerangkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ), sehingga  $H_0$  **ditolak** atau  $H_1$  **diterima**. Dengan demikian, dapat dinyatakan 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.

Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *make a match* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar IPA pada siswa kelas V di Gugus II Kecamatan Tembuku, Kabupaten Bangli tahun pelajaran 2017/2018.

Berdasarkan simpulan di atas, dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut. Kepada Kepala Sekolah Dasar agar bisa memberikan kebijakan yang mampu mendorong guru untuk lebih mempertimbangkan kenyamanan siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif seperti *make a match*. Kepada guru sekolah dasar disarankan agar

mempertimbangkan model pembelajaran *make a match* diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan motivasi siswa serta meningkatkan ketaivitas guru sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Kepada peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian lebih lanjut terkait model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi belajar disarankan agar menambah waktu lebih lama atau menambah variabel penelitian serta memperhatikan kendala yang dialami dalam penelitian ini sebagai bahan pertimbangan penyempurnaan penelitian yang akan dilaksanakan.

#### **Daftar Pustaka**

- Antara, Putu Aditya dan I Gusti Komang Aryaprastya Agus. 2011. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Melalui Metode Bermain Peran". *Jurusan Pedagogik – FIP – UPI dan Asosiasi Pendidikan Profesi Guru SD*, Nomor: 2, (hlm, 247).
- Cahaya ,Kiki (2015). Pengaruh Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Level Pelaksana Di Divisi Operasi Pt. Pusri Palembang . -Jurnal Psikologi Islami Vol. 1 No. 2 (2015) 43-53.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Bumi Aksara.
- Hazilla ,Dhestha .(2018) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa . Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), Vol.2 No. 1A April 2018
- Hery, Hapryantini Ni Luh. (2016). "Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Semester Genap Di Sekolah Dasar Negeri 1 Kubutambahan Tahun Ajaran 2015/2016". *Jurnal Mimbar PGSD*, Volume 13, Nomor: 2.
- Mediatati ,Nani (2017). Penerapan Model Make A Match Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa . Jurnal Wacana Akademika Volume 1 No 2 Tahun 2017.
- Nuriani ,Epri (2017). Penerapan Model Make A Match Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa . Jurnal Wacana Akademika Volume 1 No 2 Tahun 2017
- Samatowa, Usman. 2010. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta Barat: Permata Puri Media.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan: Jenis Metode Dan Prosedur*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2000. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algasindo.
- Sumantri, Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sulthon (2016). Pembelajaran Ipa Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah (Mi). Jurnal STAIN Kudus, Jawa Tengah, Indonesia
- Trianto 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. 2005. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Zahroul, Chumi (2014). Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make A Match Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Dalam Pembelajaran Ips Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi Dan Transportasi . Jurnal Pedagogi, Volume 1 Nomor 1, Agustus-2014.