

**KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN TEMA KAYANYA NEGERIKU MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA KELAS IV SDIH
LUQMAN AL HAKIM BATANG**

Novita Zaeni¹, Mudzanatun², Siti patonah³
zaeninovita5@gmail.com¹, mudzanatun@upgris.ac.id², sitifatonah@upgris.ac.id³
Universitas PGRI Semarang¹²³

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan pembelajaran make a match terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDIH Luqman Al Hakim Batang. Berdasarkan observasi yang dilakukan, ditemukan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik muatan IPA. Sehingga siswa belum memahami konsep pembelajaran IPA. Selain itu guru sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, sehingga siswa kurang antusias dan kurang aktif dalam pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan bentuk One-Group Pretest – Posttest Design. Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa kelas IV SDIH Luqman Al Hakim Batang tahun ajaran 2021/2022. Sampel dari penelitian ini menggunakan kelas IV Al Baasith yang berjumlah 24 siswa, dengan menggunakan teknik purposive sampling. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai pretest 65,4 setelah diberi perlakuan dengan model make a match rata-rata nilai posttest menjadi 79,1. Dari hasil data terjadi peningkatan motivasi sebesar 14,89%. Hal tersebut diperkuat dengan hasil perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($26,193 > 1,714$) artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat disimpulkan bahwa model make a match efektif terhadap motivasi belajar IPA kelas IV SDIH Luqman Al Hakim Batang.

Kata Kunci : Motivasi belajar, make a match, IPA.

PENDAHULUAN

Pendidikan sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi setiap orang, untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang mempunyai ilmu pengetahuan yang berkualitas, sehingga dapat menghadapi era globalisasi. Setiap warga negara wajib mengikuti jenjang pendidikan sekolah dasar, pendidikan menengah, maupun tinggi (Astuti *et al.*, 2020). Peningkatan mutu pendidikan dapat dicapai dengan menerapkan proses pembelajaran yang berkualitas (Hanifah *et al.*, 2020). Pendidikan adalah usaha sadar untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia melalui pembelajaran, salah satu faktor yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran adalah motivasi belajar (Arianti, 2018). Dalam kegiatan belajar, motivasi adalah sebuah dorongan yang timbul pada diri manusia untuk melakukan tindakan guna mencapai tujuan tertentu (Asniar *et al.*, 2022). Motivasi belajar merupakan syarat penting untuk belajar dan berperan penting dalam menanamkan semangat belajar

(Andriani & Rasto, 2019). Proses belajar akan berjalan dengan efektif apabila siswa mempunyai motivasi yang tinggi dalam setiap pembelajaran (Arianti, 2018). Oleh karena itu motivasi belajar menjadi aspek penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran (Fahri *et al.*, 2022). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDIH Luqman Al Hakim Batang tepatnya pada kelas IV, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik muatan IPA cenderung rendah. Data observasi menunjukkan dari 24 siswa, persentase motivasi belajar hanya mencapai 42% sedangkan 58% siswa belum termotivasi dalam pembelajaran IPA. Sehingga siswa belum memahami konsep pembelajaran IPA. Ketika peneliti melakukan pengamatan yang sudah diizinkan oleh guru kelas IV, guru selalu menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, sehingga siswa kurang antusias dan kurang aktif dalam pembelajaran, akibatnya siswa kurang memahami materi. Hal ini dibuktikan dengan pengisian angket yang sudah dilakukan oleh guru, guru selalu menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran di kelas. Tetapi guru juga masih menerapkan variasi mengajar dalam pembelajaran, seperti beberapa model, strategi dan metode yang sudah diterapkan oleh guru. Namun ada banyak model pembelajaran yang jarang digunakan dan bahkan belum pernah diterapkan di kelas IV. Selain itu guru selalu menggunakan sumber belajar dari buku serta jarang memakai media pembelajaran pada saat mengajar, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan motivasi siswa menjadi rendah.

Dalam melakukan suatu pembelajaran, variasi mengajar harus diterapkan secara merata. Namun ada beberapa implementasi dalam proses pembelajaran yang masih belum optimal, sehingga perlu adanya penguasaan ataupun peningkatan mutu dalam menerapkan variasi mengajar. Jika variasi mengajar belum optimal akan menimbulkan motivasi belajar siswa yang rendah. Akibatnya siswa cepat merasa bosan dan kurang bersemangat dalam pembelajaran.

Menurut Uno (2016) motivasi timbul karena seseorang mempunyai suatu kemauan atau keinginan untuk melakukan kegiatan dengan maksud untuk mencapai tujuan tertentu. Sehingga ketika siswa kurang antusias atau malas, maka kemauan atau keinginan untuk melakukan sesuatu juga menjadi berkurang. Sehingga perlu adanya upaya untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Upaya yang perlu dilakukan oleh guru dalam mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengoptimalkan variasi mengajar dalam pembelajaran. Variasi mengajar guru dalam pembelajaran bertujuan sebagai perubahan dalam proses pembelajaran yang akan meningkatkan motivasi belajar siswa, mengatasi kebosanan, agar siswa selalu antusias dan berpartisipasi penuh dalam pembelajaran (Asniar *et al.*, 2022). Maka dari itu guru dapat menerapkan variasi mengajar dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran.

KAJIAN TEORI

Motivasi belajar adalah sebuah dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk menjalankan suatu hal berdasarkan pengalaman sehingga mengubah tingkah laku maupun pemahaman seseorang (Asniar *et al.*, 2022). Adanya motivasi yang tinggi dalam diri siswa mampu membuat siswa bersemangat dalam belajar. Motivasi belajar adalah proses memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku, artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama (Astuti *et al.*, 2020).

Menurut Wahab (2015) ada dua macam motivasi belajar yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri seseorang tanpa adanya rangsangan dari luar. Keinginan itu dilatarbelakangi bahwa ilmu pengetahuan yang didapat dapat menunjang masa depan. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul dari karena adanya rangsangan dari luar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik apabila siswa menempatkan motivasi belajarnya di luar faktor-faktor belajar. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar siswa dapat termotivasi belajar. Selain itu bentuk motivasi belajar menurut Parnawi (2020) yaitu (1) memberi angka, angka adalah alat motivasi yang cukup memberikan dorongan kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar, sehingga dengan begitu motivasi mereka akan bertambah, (2) hadiah, biasanya hadiah diberikan kepada siswa yang mempunyai prestasi ataupun dapat menjawab pertanyaan dari guru, (3) kompetisi, dalam pembelajaran kompetisi dapat bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar, (4) pujian, adalah bentuk peranan motivasi sangat diperlukan dalam belajar mengajar, (5) minat, seseorang yang berminat akan suatu kegiatan, pasti akan menjalankan kegiatan tersebut, dan (6) sikap, yaitu keadaan siap untuk timbulnya tingkah laku (Parnawi, 2020).

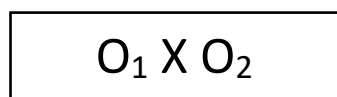
Ilmu pengetahuan alam pada hakikatnya adalah ilmu dan pengetahuan fenomena alam yang terdiri dari produk dan proses. Dimana pengetahuan didapat dari proses belajar. Perkembangan IPA ditunjukkan tidak hanya oleh kumpulan fakta saja tetapi juga oleh timbulnya metode ilmiah dan sikap ilmiah (Paris *et al.*, 2021). Menurut Wulandari & Mudinillah, (2022) pembelajaran IPA berkaitan dengan pencairan informasi mengenai alam yang sistematis. Maka dari itu, pembelajaran ilmu pengetahuan alam pada sekolah dasar harus menyediakan pengalaman secara langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini akan mempermudah siswa memahami pemahaman konsep yang ada dalam IPA.

Model pembelajaran adalah kesatuan yang genap dari pendekatan, teknik, metode, strategi dan taktik pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu menguasai berbagai variasi model pembelajaran agar dapat menyesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar siswa (Kelana & Wardani, 2021). salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran adalah model pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran *make a match* merupakan pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur permainan, menjawab pertanyaan dengan cara mencocokkan pasangan kartu yang ada pada siswa. Kartu tersebut yaitu kartu soal dan jawaban (Fauhah & Brillian, 2021). Kelebihan model

make a match adalah model ini dapat membuat siswa senang karena ada unsur permainannya, dapat melatih siswa mengenai kedisiplinan waktu, melatih pemahaman siswa serta meningkatkan motivasi belajar. Kekurangan model *make a match* adalah strategi ini sangat membutuhkan bimbingan dari guru, dan jika guru memakai model ini secara terus akan menyebabkan kejenuhan bagi siswa.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan bentuk *One-Group Pretest – Posttest Design*. Pada desain ini menggunakan *pretest* sebelum dan setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Ditunjukkan secara lebih lengkap pada Gambar 1.



Gambar 1 Bagan Penelitian *One-Group Pretest – Posttest Design*

Sebelum diberikan perlakuan, maka akan diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengukur motivasi belajar, setelah itu diberi perlakuan dengan menggunakan model *make a match*. Setelah diberi perlakuan, kemudian diberikan *posttest* untuk mengukur motivasi belajar. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas IV tahun ajaran 2021/2022 SDIH Luqman Al Hakim Batang, sampel yang digunakan ialah 24 siswa kelas IV Al Baasith. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah teknik *nonprobability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2016) *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model *make a match* terhadap motivasi belajar kelas IV Al Baasith SDIH Luqman Hakim Batang. Diharapkan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model *make a match* motivasi siswa menjadi meningkat.

Berdasarkan hasil angket sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan dapat diketahui bahwa terdapat skor terendah, skor tertinggi dan skor rata-rata hasil penelitian angket sebelum diberi perlakuan dan angket setelah diberi perlakuan, ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1 Rekapitulasi skor *pretest* dan *posttest*

Kategori	Pretest	Posttest
Skor terendah	49	65
Skor tertinggi	75	90
Rata-rata	65,4	79,1

Berdasarkan Tabel 4.2 Di atas menunjukkan bahwa skor terendah angket sebelum diberi perlakuan (*pretest*) sebesar 49, skor terendah angket setelah diberi perlakuan (*posttest*) naik menjadi 65. Skor tertinggi angket sebelum diberi perlakuan sebesar 75, skor tertinggi angket setelah diberi perlakuan naik menjadi 90. Rata-rata skor terendah angket sebelum diberi perlakuan sebesar 65,4, rata-rata skor angket setelah diberi perlakuan naik menjadi 79,1. Dari tabel di atas terjadi kenaikan atau peningkatan skor setelah diberikan model *make a match* dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* efektif terhadap motivasi belajar.

Analisis data awal

Uji normalitas awal digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, dari skor angket sebelum diberi perlakuan (*pretest*). Uji normalitas menggunakan rumus Liliefors dengan ketentuan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$. Hasil uji normalitas data awal menggunakan angket sebelum diberi perlakuan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Uji normalitas data sebelum diberi perlakuan (*pretest*)

Pretest	Data				Kesimpulan
	N	α	L_{hitung}	L_{tabel}	
	24	0,05	0,1239	0,173	Berdistribusi Normal

Berdasarkan Tabel 1 hasil perhitungan skor angket sebelum diberi perlakuan dengan jumlah N sebanyak 24 dan taraf signifikan 0,05 diperoleh L_{tabel} sebesar 0,173 dan L_{hitung} sebesar 0,1239. Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa sampel data berasal dari data yang berdistribusi normal.

Analisis data akhir

Uji normalitas akhir digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, dari skor angket sesudah diberi perlakuan (*posttest*). Uji normalitas menggunakan rumus Liliefors dengan ketentuan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$. Hasil uji normalitas data awal menggunakan angket sesudah diberi perlakuan dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Uji normalitas data akhir

Posttest	Data				Kesimpulan
	N	α	L_{hitung}	L_{tabel}	Berdistribusi
	24	0,05	0,143	0,173	Normal

Berdasarkan Tabel 2 hasil perhitungan skor angket sesudah diberi perlakuan dengan jumlah n sebanyak 24 dan taraf signifikan 0,05 diperoleh L_{tabel} sebesar 0,173 dan L_{hitung} sebesar 0,143. Sehingga $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,143 < 0,173$ maka H_0 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa sampel data berasal dari data yang berdistribusi normal.

Uji hipotesis

Uji ini dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan menggunakan model *make a match*. Hasil tersebut dapat dilihat dari angket sebelum sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Penelitian ini untuk mengetahui keefektifan model *make a match* terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV Al Baasith SDIH Luqman Al Hakim Batang. Dalam penelitian ini menggunakan hipotesis statistik sebagai berikut :

$H_0: \mu_1 \geq \mu_2$: rata-rata skor angket motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan lebih besar atau sama dengan rata-rata setelah diberi perlakuan artinya model *make a match* tidak efektif terhadap motivasi belajar IPA Kelas IV SDIH Luqman Al Hakim Batang.

$H_a: \mu_1 < \mu_2$: rata-rata skor angket motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan lebih kecil dari rata-rata setelah diberi perlakuan) artinya model *make a match* efektif terhadap motivasi belajar IPA Kelas IV SDIH Luqman Al Hakim Batang.

Perhitungan hasil uji-t dengan menggunakan rumus t-test dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil perhitungan uji t-test

Motivasi Belajar	Rata-rata	N	t_{hitung}	t_{tabel}
<i>Pretest</i>	65,4	24	26,193	0,1714
<i>Posttest</i>	79,1			

Berdasarkan Tabel 4 jumlah N = 24, maka untuk mencari db $24 - 1 = 23$ dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ nilai $t_{tabel} = 1,714$. Pada hasil uji t diperoleh $t_{hitung} = 26,193$. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $26,193 > 1,714$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan

bahwa model *make a match* efektif terhadap motivasi belajar IPA kelas IV SDIH Luqman Al Hakim Batang.

Analisis motivasi belajar

Analisis motivasi belajar digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberi perlakuan menggunakan model *make a match*. Untuk menghitung analisis motivasi belajar menggunakan rata-rata hasil angket motivasi belajar sebelum diberi perlakuan yaitu 65,4 dan rata-rata hasil angket motivasi belajar setelah diberi perlakuan yaitu 79,1. Persamaan yang digunakan untuk menghitung analisis tersebut sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\text{Nilai} &= \frac{\sum N}{\sum NM} \times 100\% \\ &= \frac{79,1-65,4}{92} \times 100\% \\ &= \frac{13,7}{92} \times 100\% \\ &= 0,1489 \times 100\% \\ &= 14,89 \%\end{aligned}$$

Perhitungan rata-rata skor motivasi belajar sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan mengalami peningkatan sebesar 14,89%. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan terjadi peningkatan motivasi belajar setelah diberikan perlakuan menggunakan model *make a match* pada siswa kelas IV SDIH Luqman Al Hakim Batang.

Pembahasan

Motivasi belajar adalah sebuah dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk menjalankan suatu hal berdasarkan pengalaman sehingga mengubah tingkah laku maupun pemahaman seseorang. Adanya motivasi yang tinggi dalam diri siswa mampu membuat siswa bersemangat dalam belajar (Asniar *et al.*, 2022). Proses belajar mengajar akan efektif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran jika siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi, oleh karena itu guru harus mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa (Fahri *et al.*, 2022). Sehingga diperlukan model pembelajaran yang lebih bervariasi, untuk menumbuhkan motivasi belajar dan menunjang pembelajaran yang menyenangkan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan yaitu model pembelajaran *make a match*. Menurut Fauhah & Brillian, (2021) model pembelajaran *make a match* merupakan pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur permainan, menjawab pertanyaan dengan cara mencocokkan pasangan kartu yang ada pada siswa. Kartu tersebut yaitu kartu soal dan jawaban.

Adanyan model *make a match* ini mampu memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa. Pada saat belajar mengajar berlangsung,

pembelajaran lebih berpusat pada siswa yang dikemas dalam bentuk permainan, dengan begitu suasana belajar lebih menyenangkan. Pembelajaran menggunakan model *make a match* mempunyai beberapa kelebihan, menurut pendapat Huda (2017) ada lima kelebihan yaitu (1) meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, (2) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (3) karena ada unsur permainan, model ini menyenangkan, (4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk presentasi dan (5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu belajar.

Data hasil angket sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan kemudian dihitung, skor nilai terendah angket sebelum diberi perlakuan sebesar 49, skor terendah angket setelah diberi perlakuan (*posttest*) naik menjadi 65. Skor tertinggi angket sebelum diberi perlakuan sebesar 75, skor tertinggi angket setelah diberi perlakuan naik menjadi 90. Rata-rata skor terendah angket sebelum diberi perlakuan sebesar 65,4, rata-rata skor angket setelah diberi perlakuan naik menjadi 79,1.

Data angket motivasi belajar sebelum diberi perlakuan (*pretest*) menunjukkan ada 14 siswa dalam kategori motivasi yang sedang, dan ada 10 siswa dalam kategori motivasi tinggi. Data angket motivasi belajar sesudah diberi perlakuan (*posttest*) menunjukkan ada 1 siswa dalam kategori motivasi sedang dan 23 siswa dalam kategori motivasi yang tinggi.

Data hasil angket sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan di uji normalitas untuk mengetahui sampel berasal dari data yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji *Liliefors*. Uji normalitas dilakukan dua kali yaitu uji normalitas data awal dan uji normalitas data akhir. Dengan kriteria pengujian jika $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya sampel berasal dari data yang berdistribusi normal. Pada uji normalitas awal diperoleh hasil perhitungan skor angket sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dengan n sebanyak 24 dan taraf signifikan 0,05 diperoleh L_{tabel} sebesar 0,173 dan L_{hitung} sebesar 0,1239. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,1239 < 0,173$, maka H_0 diterima, artinya sampel berasal dari data yang berdistribusi normal. Pada uji normalitas akhir diperoleh hasil perhitungan skor angket sesudah diberi perlakuan (*pretest*) dengan n sebanyak 24 dan taraf signifikan 0,05 diperoleh L_{tabel} sebesar 0,173 dan L_{hitung} sebesar 0,143. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,143 < 0,173$, maka H_0 diterima, artinya sampel berasal dari data yang berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan bahwa angket sebelum dan sesudah diberi perlakuan berasal dari data yang berdistribusi normal.

Setelah hasil normalitas dihitung selanjutnya dilakukan perhitungan menggunakan uji-t untuk mengetahui efektif atau tidak penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi belajar IPA kelas IV SDIH Luqman Al Hakim Batang. kriteria pengujian hipotesis pada uji-t yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan jumlah n 24, maka untuk mencari db $24 - 1 = 23$ dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ nilai $t_{tabel} = 1,714$. Pada hasil uji t diperoleh $t_{hitung} = 26,193$. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $26,193 > 1,714$, artinya H_0 ditolak dan H_a

diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *make a match* efektif terhadap motivasi belajar IPA kelas IV SDIH Luqman Al Hakim Batang.

Analisis motivasi belajar dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model *make a match*. Hasil perhitungan motivasi belajar diperoleh peningkatan hasil angket sebelum diberi perlakuan dan angket sesudah diberi perlakuan, dengan hasil peningkatan sebesar 14,89%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar dengan menerapkan model *make a match* terhadap motivasi belajar IPA kelas IV SDIH Luqman Al Hakim Batang.

Meningkatnya nilai rata-rata motivasi belajar siswa dikarenakan pada saat pembelajaran siswa ikut berpartisipasi, lebih memperhatikan saat pembelajaran berlangsung dan pembelajaran menarik karena pada proses pembelajaran menerapkan model *make a match*. Motivasi sangat dibutuhkan dalam aktivitas belajar siswa, sebab tanpa adanya motivasi seorang siswa tidak akan melakukan aktivitas belajar (Prananda & Hadiyanto, 2019).

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ni'maturroqib Al Khafidhah (2018) dengan judul "Keefektifan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Motivasi Belajar siswa kelas II SD Negeri 01 Petukangan". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil angket *pretest* sebesar 65,48 sedangkan pada *posttest* sebesar 82,00. Berdasarkan uji analisis uji t diketahui t_{hitung} lebih dari t_{tabel} ($8,2977 > 2,0639$) maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model *role playing* efektif terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 01 Petukangan. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Tri yunita, Purwo Susongko dan wikan Budi Utami (2018) yang berjudul "Keefektifan model pembelajaran *make a match* terhadap prestasi belajar peserta didik" hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa. Dibuktikan dengan analisis uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,300 > 2,000$).

KESIMPULAN

Bersasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model *make a match* terbukti efektif terhadap motivasi belajar IPA kelas IV SDIH Luqman Al Hakim Batang. hal ini berdasarkan hasil penelitian menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $26,193 > 1,714$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya rata-rata skor angket motivasi belajar sebelum diberi perlakuan lebih kecil daripada rata-rata skor angket motivasi belajar sesudah diberi perlakuan. Dari hasil data terjadi peningkatan motivasi sebesar 14,89% pada siswa kelas IV SDIH Luqman Al Hakim Batang. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model *make a match* efektif terhadap motivasi belajar IPA kelas IV SDIH Luqman Al Hakim Batang.

DAFTAR PUSTAKA

Andriani, R. & Rasto, R. 2019. Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1): 80.

Novita Zaeni, Mudzanatun, Siti Patonah, *Keefektifan Pembelajaran Tema Kayanya Negeriku Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Motivasi Belajar IPA Kelas IV SDIH Luqman Al Hakim Batang*

- Arianti 2018. Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 12(2): 1978–0214.
- Asniar, A., K, A. & Jafar, M.I. 2022. Hubungan antara Variasi Mengajar Guru dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JPPSD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1): 160.
- Astuti, J., Novita, M. & Ismail, M.S. 2020. Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Contextual Teaching And Learning Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Raudhatul Mujawwidin Tebo. 5(1).
- Fahri, F., Lubis, M.J. & Darwin 2022. Gaya Kepemimpinan Demokratis Guru pada Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(3): 3364–3372.
- Fathurrohman, M. & Sulistyorini 2012. *BELAJAR & PEMBELAJARAN MENINGKATKAN MUTU PEMBELAJARAN SESUAI STANDAR NASIONAL*. Yogyakarta.
- Fauhah, H. & Brillian, R. 2021. Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa no title. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2): 325. Tersedia di <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/10080>.
- Hanifah, A., Mudzanatun, M. & Sukamto, S. 2020. Keefektifan Model Pembelajaran Group Investigation Berbantu Media Puzzle Board Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3): 443.
- Huda, M. 2017. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pengajar.
- Kelana, B.J. & Wardani, D.S. 2021. *Model Pembelajaran IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.
- Paris, S., Jusmawati, J., Alam, S. & ... 2021. ... Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Dengan Pendekatan Eksperimen Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sd Inmakes Bangkala li *Bina Gogik: Jurnal ...*, 8(1): 101–108. Tersedia di <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/637>.
- Parnawi, A. 2020. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Prananda, G. & Hadiyanto 2019. Korelasi Antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3): 909–915.
- Sugiyono 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H.B. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wahab, R. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wulandari, T. & Mudinillah, A. 2022. Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1): 102–118.