



Pengaruh Model Pembelajaran Make and Match Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas IV SD Pinrang

Muhammad Zair ¹, Ilham Assidiq ², Rahmat Said ³

Correspondensi Author

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Enrekang, Indonesia
Email: muhammadzair47@guru.sd.belajar.id

Keywords :

Model Pembelajaran;
Make and Match;
Motivasi Belajar;
Pembelajaran IPA;
Kuantitatif;

Abstrak. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh model konstruktivis dan adaptasi pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas IV IPA. Model pembelajaran Make and Match merupakan metode yang mengintegrasikan permainan kartu edukatif untuk membantu siswa memahami materi secara interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode desain quasi eksperimen. Populasi statistik penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di salah satu sekolah dasar di pinrang dan sampel acak 20 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar yang didasarkan pada teori motivasi belajar yang dikembangkan oleh Prayoga. Data dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan model konstruktivis dan adaptif dengan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa yang diajar dengan model Make and Match lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar dengan metode tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran konstruktivis dapat efektif dan disesuaikan dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Abstract. This study was conducted with the aim of analyzing the influence of constructivist models and learning adaptations on the motivation of fourth-grade students in science (IPA). The Make and Match learning model is a method that integrates educational card games to help students understand the material in an interactive and enjoyable way. This study uses a quantitative approach and a quasi-experimental design. The statistical population of this study consists of all fourth-grade students at a primary school in Pinrang, with a random sample of 20 students. The instrument used in this study is a learning motivation questionnaire based on the motivation theory developed by Prayoga. The data were analyzed using a t-test to determine the differences in learning motivation between the experimental group using the constructivist and adaptive model and the control group using conventional teaching methods. The results of the study indicate that the learning motivation of students in the experimental group

significantly increased compared to the control group. The average learning motivation of students taught using the Make and Match model was higher than that of students taught using traditional methods. This shows that the constructivist learning model can be effective and aligned with students' motivation in science subjects.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam menunjang kemajuan bangsa di masa depan. Melalui pendidikan, masyarakat menjadi subjek pembangunan yang dapat memperoleh pendidikan, pelatihan, dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Peran pendidikan nasional adalah menumbuhkembangkan kemampuan bangsa, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, serta mencerdaskan kehidupan bangsa (Sari et al., 2022).

Pembelajaran merupakan kegiatan utama dalam proses pendidikan, yang mengungkapkan hubungan timbal balik yang terjalin antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Belajar juga dapat dijelaskan sebagai proses perubahan kepribadian melalui proses berpikir, sikap dan keterampilan, sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Terwujudnya tujuan pembelajaran tidak lepas dari interaksi yang aktif dan efektif antara guru dan siswa (Qaddafi, 2022). Kegiatan pembelajaran mencakup komponen-komponen yang saling mendukung dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan disekolah. Komponen pembelajaran seperti guru, siswa, budaya, lingkungan, media dan prasarana (Prasetyo et al., 2023).

Salah satu indikator utamanya adalah perubahan kurikulum. Menjelaskan bahwa "secara lebih luas, kurikulum dapat diartikan sebagai segala kegiatan dan pengalaman pembelajaran, dan segala sesuatu yang berkaitan dengan pembentukan pribadi peserta didik yang terlibat dan tanggung

jawab sekolah untuk mencapai tujuan Pendidikan". terpengaruh dan ditafsirkan. Perubahan kurikulum ini terjadi sebagai upaya penyempurnaan kurikulum sebelumnya untuk menciptakan kurikulum baru berdasarkan keadaan saat ini (Riana et al., 2020).

Permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya implementasi proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di sekolah. Proses pembelajaran yang berlangsung selama ini gagal mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas hanya menyasar kemampuan siswa dalam menghafal suatu informasi, dan otak siswa hanya dipaksa untuk mengumpulkan berbagai informasi tanpa perlu memahami informasi yang diperoleh dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan sehari-hari (Nadliyah et al., 2019).

Menggunakan metode mengajar adalah suatu metode pembelajaran. Agar siswa dapat memperoleh, menguasai, dan mempertahankan materi pembelajaran, maka metode pengajaran yang dilakukan guru harus efektif dan efisien. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru sering kali menggunakan pembelajaran tradisional yang menggunakan metode ceramah atau praktek. namun siswa lebih cepat bosan dan lupa dengan isi pembelajaran yang diberikan, serta tidak mengerti sama sekali apa yang disampaikan guru. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah atau tidak memenuhi kriteria minimal tuntas sekolah

(Susanto et al., 2018).

Guru sebagai partisipan pendidikan tidak hanya perlu menguasai materi saja, tetapi juga harus didukung oleh keterampilan pedagogik, yaitu keterampilan menggunakan model, media dan metode dalam proses pembelajaran. Sebagai perancang pembelajaran, guru juga harus mampu memilih dan menggunakan model pembelajaran secara tepat agar memudahkan siswa memahami konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan tertentu, sehingga meningkatkan motivasi dan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Jadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan (Sutarniyati, 2016).

Seorang guru yang profesional harus mampu menunjukkan kebolehannya sebagai guru di depan kelas. Penggunaan model pembelajaran yang berbeda dapat menarik minat belajar siswa, hal ini patut diwaspadai oleh guru. Dikatakan bahwa pembelajaran akan berhasil dan bermutu apabila seluruh peserta didik terlibat secara fisik, sosial, dan mental (Maulida et al., 2020).

Langkah sistematis untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Yang harus dilakukan adalah menggunakan metode yang sesuai dengan situasi siswa, sehingga siswa dapat berpikir kritis dan logis, memecahkan masalah dengan sikap terbuka, kreatif dan inovatif, serta menggerakkan semangat siswa. Dalam pembelajaran terdapat berbagai model pembelajaran "*Make a Match*" (Dewi, 2017).

Model pembelajaran yang dapat menjadi alternatif guru dalam pembelajaran IPA adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif ada banyak jenisnya, salah satunya tipe make a match (Purwanti et al., 2020).

Model Pembelajaran make a match "Siswa diminta mencari pasangan saat mempelajari mata pelajaran atau topik dalam lingkungan. Perpaduan materi ilmiah dengan menggunakan model make a match akan menghasilkan pengetahuan dasar yang mendalam guna meningkatkan pembelajaran

dan mencapai hasil belajar (Gading et al, 2017).

Motivasi belajar adalah motivasi siswa untuk mencapai tujuan belajar, misalnya menguasai materi atau mengembangkan pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa hakikat motivasi belajar adalah adanya dorongan dari dalam dan luar diri siswa yang sedang belajar untuk mengubah tingkah lakunya, banyak sekali tanda-tanda dan langkah-langkah yang mendukungnya. Dalam keadaan seperti ini, motivasi belajar memegang peranan penting dalam keberhasilan seseorang dalam belajar karena dapat meningkatkan hasil belajar yang ingin dicapai (Junita et al., 2023).

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar. Apabila seorang anak yang sedang belajar menemui suatu permasalahan yang perlu dipecahkan, maka permasalahan tersebut hanya dapat diselesaikan dengan bantuan dari apa yang telah dialaminya, oleh karena itu motivasi sangatlah penting bagi seseorang. Artinya, "motivasi merupakan syarat perlunya belajar", artinya hasil belajar akan optimal. Motivasi mempunyai tiga fungsi yang antara lain (1) mendorong orang untuk melakukan sesuatu atau bertindak sebagai penggerak dalam segala aktivitas yang dilakukan, (2) memberikan arahan agar selalu melakukan aktivitas untuk mencapai tujuan tertentu, (3) motivasi kerja diartikan sebagai proses psikologis yang mengarah pada tindakan yang terarah dan mencapai tujuan (Mayasari et al., 2021).

Tujuan dapat diartikan sebagai upaya untuk menetapkan hasil yang diharapkan siswa setelah selesainya pengalaman belajar. Pengalaman belajar bisa terjadi dimana saja, salah satunya di sekolah. Pembelajaran di sekolah mengajarkan banyak mata pelajaran yang harus menjawab permasalahan di atas. Solusi lain yang digunakan peneliti adalah efek dari model pembelajaran yang digunakan yaitu Make A Match. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan pada keterampilan dasar adalah model pembelajaran Make A Match, karena menurut

peneliti dengan model pembelajaran ini siswa akan lebih kuat karena perlu memahami melalui mengamati dan membandingkan soal dan jawaban (Haruna et al., 2020).

IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang terdapat dalam kurikulum di Indonesia dan selalu diberikan pada setiap jenjang pendidikan sehingga IPA perlu dikembangkan dalam setiap proses pembelajaran. IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Evita et al., 2018).

Pembelajaran IPA hendaknya lebih bervariasi model maupun strategi guna mengoptimalkan motivasi belajar siswa. Pemilihan metode, strategi, dan pendekatan dalam mendesain model pembelajaran guna mencapai pembelajaran yang aktif dan menyenangkan adalah tuntutan yang harus dipenuhi oleh guru. Guru harus mengatur dan melaksanakan kegiatan belajar-mengajar yang dapat anak secara aktif memperluas pengetahuannya dengan cara yang menyenangkan. Model pembelajaran Make-a-Match merupakan model pembelajaran yang aplikatif karena siswa aktif mempelajari materi IPA sambil bermain dalam proses pembelajaran tersebut. Hal ini dikarenakan karakteristik model pembelajaran make a match erat kaitannya dengan karakteristik siswa yang menyukai permainan (Wijanarko, 2017).

Salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan dampak positif terhadap masalah dalam pembelajaran adalah model Make A Match. Make A Match termasuk dalam kategori model pembelajaran kooperatif, yang memiliki keunggulan dalam meningkatkan

keterampilan sosial siswa (Fitriani et al., 2021). Melalui strategi ini pembelajaran IPA dapat terlaksana dan rasa bosan siswa dalam belajar dapat dihilangkan. Siswa dapat bertukar pikiran dengan teman dan mampu menguasai materi pelajaran, sehingga mempengaruhi motivasi siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapi (Aswasulasikin, 2017).

Pengalaman yang diperoleh siswa akan semakin berkesan apabila proses belajar yang diperolehnya merupakan hasil pemahaman dan penemuannya sendiri. Dalam konteks ini, siswa mengalami dan mempraktekkan sendiri. Dalam proses pembelajaran IPA, disitulah guru harus mampu memilih dan menggunakan metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, tingkat kemampuan siswa, serta tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan (Sari, 2020).

Masalah yang akan diteliti harus dirumuskan secara jelas disertai dengan pendekatan dan konsep untuk menjawab permasalahan, pengujian hipotesis atau dugaan yang akan dibuktikan. Dalam perumusan masalah dapat dijelaskan definisi, asumsi, dan lingkup yang menjadi batasan penelitian. Permasalahan yang dipecahkan antara lain: 1) Bagaimana *menganalisis pengaruh model pembelajaran make and match kelas IV mata pelajaran IPA*. 2) Bagaimana proses motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD.

Tujuan penelitian ini diperoleh berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut: Untuk *menganalisis pengaruh model pembelajaran make and match kelas IV mata pelajaran IPA*, Untuk mengetahui proses proses motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Pinrang.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan desain Randomized

Control Group Posttest Only Design, yang berarti bahwa peserta didik dibagi menjadi

dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran Make A Match, yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPA. Sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yang umumnya digunakan di kelas. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPA, yang merupakan fokus utama dalam penelitian ini.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV Sekolah Dasar yang terdaftar pada tahun ajaran yang sedang berjalan, dengan jumlah total 20 orang siswa. Pemilihan sampel dilakukan menggunakan teknik *Purposive Sampling*, yang mana 11 orang siswa kelas IV perempuan dipilih sebagai kelompok eksperimen dan 9 orang siswa kelas IV laki-laki dipilih sebagai kelompok kontrol. Pemilihan ini didasarkan pada pertimbangan karakteristik peserta didik yang serupa, sehingga dapat meminimalkan bias dalam pengambilan sampel.

Dalam mengumpulkan data, penilaian kompetensi pengetahuan peserta didik dilakukan menggunakan instrumen soal posttest yang telah dianalisis melalui beberapa uji validitas, uji reliabilitas, uji daya beda, dan indeks kesukaran soal. Proses analisis ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat mengukur kompetensi pengetahuan dengan tepat. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa soal-soal yang diberikan dapat mengukur pengetahuan siswa secara akurat dan konsisten, sementara uji daya beda dan indeks kesukaran dilakukan untuk memastikan kualitas soal agar sesuai dengan kemampuan peserta didik.

Penilaian kompetensi sikap peserta didik dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran. Lembar observasi ini

merupakan instrumen non-tes yang menggunakan jenis skoring untuk menilai sikap peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Indikator penilaian sikap yang digunakan dalam penelitian ini diadopsi dari panduan penilaian yang telah disusun, yang mencakup aspek-aspek seperti keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, kerjasama dalam kelompok, dan sikap positif terhadap materi pembelajaran.

Selain itu, penilaian kompetensi keterampilan dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian produk yang disusun dalam bentuk instrumen skala penilaian. Penilaian keterampilan ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari dalam bentuk keterampilan praktis. Instrumen yang digunakan untuk menilai keterampilan siswa telah dirancang sedemikian rupa untuk mengakomodasi berbagai kemampuan yang diharapkan muncul selama proses pembelajaran IPA.

Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer yang diperoleh langsung dari subjek penelitian. Data ini meliputi hasil kompetensi belajar peserta didik yang diukur dalam bentuk penilaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Teknik analisis data yang digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan dan keterampilan melibatkan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk memeriksa kesamaan varians antar kelompok. Uji hipotesis dilakukan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk analisis kompetensi sikap, digunakan teknik *percentage correction* yang mengukur perubahan sikap peserta didik selama proses pembelajaran (Oktavani et al., 2020).

Hasil Dan Pembahasan

Pengumpulan data dilakukan di sekolah dasar, dan kelas sampelnya adalah kelas IV. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media pembelajaran yang berupa gambar. Setelah dilakukan penilaian oleh tenaga profesional, instrumen yang dihasilkan secara umum dalam kondisi baik dan layak digunakan. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket yang berjumlah 20 pernyataan, dikatakan dapat digunakan dengan sedikit

modifikasi karena beberapa pernyataan yang tidak sesuai dengan bahasa Indonesia menurut PUEBI yaitu pernyataan 5, Formulir Observasi Kegiatan Belajar Instrumen,

SPSS V25.0 digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen penelitian. Kriteria yang digunakan adalah distribusi frekuensi normal jika hasilnya $p > 0,6$ dan sebaliknya distribusi frekuensi tidak normal jika hasilnya $p < 0,6$. Berdasarkan data tersebut seperti terlihat pada Tabel.

Tabel 1. Hasil Uji Realibilitas Angket

Cronbach's Alpha	Jumlah Item
0,730	20

Berdasarkan tabel instrumen angket yang dianalisis menggunakan SPSS V25.0, diperoleh nilai Cronbach's alpha sebesar 0,730, yang lebih besar dari 0,6, menunjukkan bahwa instrumen angket memenuhi syarat reliabilitas. Deskripsi data penelitian menggunakan data nilai angket, nilai angket merupakan skor yang diperoleh dari penggunaan. Dalam penelitian ini digunakan skala likert yaitu model Make A Match dengan menggunakan media visual. sangat setuju (SS). Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1-4 poin dan 20 pernyataan.

Interpretasi hasil kuesioner yang menggunakan model Make A Match dengan media foto asli menunjukkan bahwa terdapat 13 data yang valid dan 0 data yang hilang. Rata-rata (mean) nilai yang diperoleh adalah 60,30, dengan kesalahan standar rata-rata sebesar 1,033. Nilai modus (mode) yang tercatat adalah 60, dan standar deviasi (Std) tidak disebutkan dalam informasi yang diberikan. Selisih 6549 Selisih 55567 Kisaran 20 Minimal 60 Maksimum 88 Total 603. Berdasarkan data tersebut, ditentukan rata-rata skor kuisisioner yang menggunakan Model Pemodelan dengan menggunakan platform video adalah 60,30 dan skor maksimum dan standar deviasi 80. dari 6549. Jadi skor

minimalnya adalah 60. Skor maksimalnya adalah 80. Hasil uji menunjukkan rentang data sebesar 20, dengan nilai maksimum 80. Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sampel yang diambil dari populasi mengikuti distribusi normal. Tes ini mengacu pada nilai yang terdapat dalam panduan belajar siswa dan diterapkan pada data hasil angket siswa. Kriteria yang digunakan untuk menganggap data berdistribusi normal adalah jika nilai $p > 0,05$, sedangkan data dianggap tidak berdistribusi normal jika nilai $p < 0,05$. Statistik uji mean menggunakan model Kolmogorov-Smirnov dengan tingkat signifikansi 5%. Semua prosedur statistik dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak statistik SPSS V25.0 untuk Windows.

Statistik hasil tes Shapiro-Wilk Df Sig. Menggunakan model Make A Match menggunakan platform video .835 13 .496 motivasi belajar 0.843 13 .597. Berdasarkan data tersebut dapat diperoleh hasil uji normal yang disebut dengan nilai Asymp. Skor penggunaan model Make A Match dengan menggunakan platform foto sebesar 0,496. Tingkat signifikansinya adalah $0,496 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai tersebut berdistribusi normal sehingga dapat dilakukan uji lebih lanjut datanya

menggunakan analisis statistik parametrik. Pengujian hipotesis dilakukan setelah mengumpulkan seluruh data hasil penelitian.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa indikator motivasi seperti fokus, relevansi/keadilan, percaya diri, dan harga diri mendapatkan respon yang seragam dari 16 siswa. Sementara itu, variabel perhatian memperoleh 12 respon, dan variabel relevansi/metodologi mendapatkan 14 respon dari siswa. Hal ini menunjukkan

bahwa indikator-indikator tersebut berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini melibatkan beberapa pengujian, termasuk uji validitas dan reliabilitas kuesioner. Reliabilitas dihitung menggunakan alpha Cronbach dengan hasil 0,730, yang menunjukkan nilai lebih dari 0,6, sehingga kuesioner tersebut dapat dianggap reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam riset.

Tabel 2 Statistik Deskriptif Motivasi Belajar

Statistik Deskriptif	Nilai
Mean	60,30
Std. Deviasi	6,549
Minimum	60
Maksimum	80
Kisaran	20

Tabel 2 menyajikan statistik deskriptif mengenai motivasi belajar siswa berdasarkan hasil penelitian. Nilai rata-rata (mean) motivasi belajar siswa adalah 60,30, dengan standar deviasi sebesar 6,549, yang menunjukkan adanya variasi skor motivasi siswa pada tingkat yang moderat. Skor minimal motivasi belajar yang diperoleh adalah 60, sedangkan skor maksimalnya mencapai 80, menghasilkan rentang nilai sebesar 20.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan tes Shapiro-Wilk dengan tingkat signifikansi 5%. Berdasarkan hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig adalah 0,496 menunjukkan bahwa nilai $p > 0,05$, yaitu $0,496 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian berdistribusi normal, sehingga uji statistik parametrik bisa dilakukan.

Tabel 3 Hasil dari uji normalitas menunjukkan

Variabel	Nilai Shapiro-Wilk	df	Sig.
Model Make A Match yang menggunakan media visual	0,835	13	0,496
Motivasi Belajar	0,843	13	0,597

Tabel 3 menyajikan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk pada dua variabel penelitian, yaitu Model Make A Match yang menggunakan media visual dan motivasi belajar siswa. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai Shapiro-Wilk untuk variabel Model Make A Match dengan media visual adalah 0,835 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,496, sedangkan untuk variabel motivasi belajar adalah 0,843 dengan nilai signifikansi 0,597. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat

disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan layak untuk digunakan dalam pengujian hipotesis. Selain itu, berdasarkan analisis deskriptif terhadap hasil kuisisioner, rata-rata skor motivasi belajar siswa yang menggunakan model Make A Match dengan media visual adalah 60,30. Skor maksimal yang diperoleh siswa adalah 80, sedangkan skor minimalnya adalah 60, dengan rentang nilai sebesar 20. Standar deviasi sebesar 6,549 mengindikasikan bahwa variasi skor motivasi antar siswa berada pada tingkat yang cukup

moderat. Secara umum, hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata siswa memiliki tingkat motivasi belajar yang cukup baik.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai Asymp Sig adalah 0,496. Dengan tingkat signifikansi sebesar $0,496 > 0,05$, dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal, sehingga memenuhi

syarat untuk digunakan dalam pengujian hipotesis. Nilai Asymp dari skor penggunaan model Make A Match melalui platform foto juga sebesar 0,496. Karena tingkat signifikansinya $0,496 > 0,05$, hal ini mengonfirmasi bahwa data berdistribusi normal dan layak untuk dianalisis lebih lanjut dalam pengujian hipotesis.

Tabel 4 Hasil Uji T Berpasangan

Statistik Uji	Nilai
t-hitung	9,030
t-tabel (df=12)	2,179
Sig. (2-tailed)	0,01

Hasil uji hipotesis menggunakan uji T berpasangan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai t-hitung adalah 9,030, sedangkan t-tabel pada derajat kebebasan (df) sebesar 12 adalah 2,179. Karena nilai t-hitung (9,030) lebih besar daripada t-tabel (2,179), hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Selain itu, tingkat signifikansi yang diperoleh (Sig. 2-tailed) adalah 0,01, yang lebih kecil dari batas signifikansi 0,05 ($0,01 < 0,05$).

Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H1) diterima, sedangkan hipotesis nol (H0) ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran Make A Match menggunakan platform video terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Make A Match dengan media gambar berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Ini terlihat dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan perbedaan signifikan pada motivasi siswa setelah penerapan model

pembelajaran tersebut. Selain itu, berdasarkan analisis statistik deskriptif, nilai rata-rata motivasi belajar siswa cukup tinggi dengan skor mean 60,30, dan skor maksimum 80.

Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap hasil ini antara lain: Media gambar dalam model Make A Match memfasilitasi pembelajaran visual yang lebih menarik, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dan bekerja sama dalam menemukan pasangan gambar yang tepat, yang mendukung interaksi sosial dan meningkatkan semangat belajar. Make A Match terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, sehingga guru dapat mempertimbangkan untuk menggunakan model ini lebih sering dalam proses pembelajaran. Selain itu, perlu diperhatikan untuk terus mengembangkan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, agar hasil belajar dan motivasi siswa terus meningkat.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh model pembelajaran Make A Match terhadap motivasi belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar, dapat

disimpulkan sebagai berikut: Instrumen penelitian yang digunakan dalam bentuk angket dengan 20 pernyataan telah diuji reliabilitasnya menggunakan Cronbach's Alpha melalui perangkat lunak SPSS V25.0.

Hasilnya menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,730, yang mana lebih besar dari 0,6. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen angket tersebut reliabel dan layak digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa. Uji normalitas data menggunakan uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai Asymp. Sig sebesar 0,496. Karena nilai ini lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Oleh karena itu, data tersebut memenuhi syarat untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan teknik statistik parametrik. Hasil uji hipotesis menggunakan uji t berpasangan (paired t-test) menunjukkan bahwa t-hitung sebesar 10,050, yang lebih besar dari t-tabel sebesar

2,179. Selain itu, nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,01, yang lebih kecil dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak. Dengan kata lain, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran Make A Match menggunakan media visual terhadap motivasi belajar siswa. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa indikator-indikator motivasi seperti fokus, relevansi, percaya diri, dan harga diri memperoleh respon yang positif dari mayoritas siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan model Make A Match dengan media visual secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

Daftar Rujukan

1. Aswasulasikin, A., Dina Fadilah, F., & Nurdiati, N. (2017). Komparasi Model Pembelajaran Tebak Kata Dengan Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Islam Nw Lendang Bunga Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Didika (Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar)*.
2. Dewi, E. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Motivasi siswa Pada Konsep Sistem Gerak Pada Manusia Di SMA Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset*, 7(1), 38-41. <https://doi.org/10.47647/jsr.v7i1.13>
3. Berlian, Z., Aini, K., & Hikmah, S. N. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi di SMP Negeri 10 Palembang. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 13-17. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v3i1.1335>
4. Fitriani, A. A., Hidayat, F. A., & Suranti, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Gambar Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres 60 Kabupaten Sorong. *J. BASA (barom. Sains Inov. Pembelajaran IPA)*, 2(2), 17-21.
5. Gading, I. K., & Dian Kharisma, K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ips Sekolah Dasar. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 153.
6. Situmorang, J., Siagian, A. F., & Sianturi, C. L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas Iv Di UPTD SD Negeri 122390 Pematang Siantar. *Journal Sains Student Research*, 1(2), 191-198. <https://doi.org/10.61722/jssr.v1i2.127>
7. Maulida, I. S., Rahayu, D. W., Hidayat, M. T., & Kasiyun, S. (2020). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Sd. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(1), 82.
8. Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173-179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>

9. Nadliyah, A., Taufiq, M., Hidayat, M. T., & Kasiyun, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa. *Natural Science Education Research*, 2(1), 33–39. <https://doi.org/10.21107/nser.v2i1.559>
10. Oktavani, F., Syamsurizal, S., Darussyamsu, R., & Selaras, G. H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Bermuatan Literasi Sains terhadap Kompetensi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Atrium Pendidikan Biologi*, 5(3), 30.
11. Prasetyo, Y. A., Liza murniviyanti, & Eni Heldayani. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Make and Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas Iii Sd Negeri 89 Palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 159–166. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1438>
12. Purwanti, S., & Saputri, N. D. (2020). Efektivitas Model Cooperative Learning Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah Karangploso. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1), 445–451. <https://doi.org/10.30738/tc.v4i1.7286>
13. Qaddafi, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Make a. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 10(1), 67–74. <https://doi.org/10.24252/jpf.v10i1.27302>
14. Riana, N. K. I. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Dengan Berbantuan Media Kartu Berpasangan Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas III Gugus I Melinggih Kecamatan Payangan Kabupaten Gianyar Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
15. Sari, R. D. K., & Arifin, M. B. U. B. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kraton pada Tema 6. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(1), 208–220. <https://doi.org/10.69896/modeling.v9i1.1206>
16. Sari, S. P. (2020). Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19–24 DOI: <https://doi.org/10.30596/ejoes.v1i1.4554>.
17. Susanto, A., & Fatullah, A. (2018, July). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gaya. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, No. 1).
18. Sutarniyati, P. (2016). Peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan model make a match pada pelajaran IPA kelas V. *Basic Education*, 5(34), 3–211.
19. Wijanarko, Y. (2017). Model pembelajaran Make a Match untuk pembelajaran IPA yang menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(1), 52–59. <https://doi.org/10.30738/tc.v1i1.1579>
20. Anggraeni, A. A. A., & Veryliana, P. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap motivasi dan hasil belajar matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 218–225. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18552>