



**KEEFEKTIFAN MODEL *MAKE A MATCH*  
BERBANTU MEDIA *POWERPOINT*  
PADA PEMBELAJARAN IPA  
SISWA KELAS V SDN GUCI 01  
KABUPATEN TEGAL**

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana  
pendidikan**

**Oleh  
Al Fidyatus Solikhah  
1401415219**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2019**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Al FidyatusSolikhah

NIM : 1401415219

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Semarang.

Judul : Keefektifan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantu Media  
*Power Point* Siswa Kelas V SDN Guci 01 Kabupaten Tegal

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, Mei 2019

Peneliti



Fidyatus Solikhah

NIM 1401415219

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Model *Make A Match* Berbantu Media *PowerPoint* Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN Guci 01 Kabupaten Tegal” karya,

Nama : Al Fidyatus Solikhah

NIM : 1401415219

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Tegal, Mei 2019

Mengetahui,

Koordinator PGSD UPP Tegal



Drs. Utoyo, M.Pd.  
NIP19620619 198703 1 001

Dosen Pembimbing



Mur Fatimah, S.Pd, M.Pd.  
NIP 19761004 200604 2 001

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Keefektifan Model *Make A Match* Berbantu Media *PowerPoint* Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD N Guci 01 Kabupaten Tegal" karya,

Nama : Al Fidyatus Solikhah

NIM : 1401415219

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah dipertahankan dalam panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Senin tanggal 17 Juni 2019

Semarang, Juli 2019

### Panitia Ujian



Ketua,  
Dr. Achmad Rihai RC, M.Pd  
NIP. 19590821 198401 1 001

Penguji Utama,



Drs. Teguh Supriyanto, M.Pd.  
NIP19611018 198303 1 002

Sekretaris,



Drs. Utoyo, M.Pd.  
NIP19620619 198703 1 001

Penguji 1,



Dra. Sri Ismi Rahayu, M.Pd.  
NIP 19560414 198503 2 001

Pembimbing/Penguji 2,



Mur Fatimah, S.Pd, M.Pd.  
NIP 19761004 200604 2 001

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto**

- (1) Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.
- (2) (QS. Al-Insyirah 5-6)
- (3) Kita diuji agar bertambah kuat bukan malah sebaliknya (Fiersa Besari)
- (4) Dalam segala hal, luaskan dan agungkan niat. Sebab Allah memberi sesuai dengan niatmu. (Ustadzah Halimah Alaydrus).

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan untuk Ibu Khurotus Sopiya, Bapak Taufik Fuauzan, Bapak H. Akhmad Saefuri, Alif Riski Maulana, dan Fitriana Fika Maulida .

## PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, karena dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model *Make A Match* Berbantu Media *PowerPoint* Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN Guci 01 Kabupaten Tegal”

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini melibatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr, Achmad Rifa'i RC, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan dan mendukung dalam penelitian ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi.
4. Drs. Utoyo, M.Pd, Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian dan mendukung penyusunan skripsi ini.
5. Mur Fatimah, S.Pd, M.Pd, dosen pembimbing yang telah mengarahkan, menyarankan, dan memotivasi penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Drs. Teguh Supriyanto, M.Pd, dosen penguji utama yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyusunan skripsi.
7. Dra. Sri Ismi Rahayu, M.Pd, dosen penguji satu yang telah memberi masukan dan saran dalam penyusunan skripsi.

8. Dosen PGSD UPP Tegal yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada peneliti selama menempuh pendidikan dan staf TU serta karyawan yang telah membantu kegiatan administrasi dalam penyusunan skripsi.
9. Kepala Kesatuan Bangsa, Politik, dan Perlindungan Masyarakat (Kesbangpolinmas), Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kabupaten Tegal. Kepala UPPD Kecamatan Bumijawa Kabupaten Tegal yang telah mengizinkan pelaksanaan penelitian.
10. Dulbari, S.Pd, kepala SDN Guci 01 Kabupaten Tegal yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian dan Singgih marwoto, S.Pd, serta Priatna Ar Rozak M, S.Pd, guru kelas VA dan VB SDN Guci 01 Kabupaten Tegal yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
11. Amin Supriyanta, S.Pd dan Tri Lusi Ernawati, S.Pd, sebagai Kepala SDN Batumirah 01 Kabupaten Tegal dan guru kelas V SDN Batumirah 01 Kabupaten Tegal yang telah mengizinkan peneliti untuk uji coba instrumen.
12. Keluarga besar yang selalu mendoakan, mendukung, dan menyemangati penulis dalam perjalanan studi pendidikan strata satu.
13. Teman-teman Mahasiswa PGSD UPP Tegal angkatan 2015, yang telah memberikan bantuan dan kerjasama sejak mengikuti perkuliahan sampai dengan penyusunan skripsi.
14. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Tegal, 08 Mei 2019

Peneliti

## ABSTRAK

Solikhah, Al Fidyatus. 2019. *Keefektifan Model Make A Match Berbantu Media PowerPoint Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN Guci 01 Kabupaten Tegal*. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Mur Fatimah, S.Pd, M.Pd

**Kata Kunci:** Hasil belajar, Model *Make A Match*, Motivasi belajar, *powerpoint*

Pada dasarnya, IPA merupakan kajian tentang konsep-konsep yang berkaitan dengan alam semesta beserta isinya, yang dipelajari melalui pengamatan, serta menggunakan prosedur dan dijelaskan dengan penalaran sehingga memperoleh kesimpulan. Melalui pembelajaran IPA, siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan kepekaan di dalam lingkungan. Salah satu faktor yang memengaruhi pembelajaran IPA kurang maksimal yaitu dalam pembelajaran IPA guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional, hal tersebut berpengaruh pada motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Make A Match* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA kelas V SDN Guci 01 Kabupaten Tegal.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi eksperimental design dengan bentuk non equivalent control grup design. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VA dan kelas VB SDN Guci 01 Kabupaten Tegal. Sampel pada penelitian ini menggunakan semua anggota populasi (sampling jenuh), yang berjumlah 78 siswa, terdiri dari 39 siswa kelas eksperimen dan 39 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis statistik yang digunakan yaitu *Cronbach's Alpha* untuk uji validitas dan Uji *Lilliefors* untuk menguji normalitas data, uji *Levene Test* untuk uji homogenitas, uji *Independent Samples t-test* dan uji *One Sample t-test* untuk uji hipotesis.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil uji hipotesis perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil uji hipotesis perbedaan motivasi belajar menggunakan *Independent Samples t-test* menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,648 > 1,992$ ) dan nilai signifikansi  $0,016 < 0,05$ , sedangkan uji keefektifan terhadap motivasi belajar menggunakan uji *One Sample t-test* menunjukkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,176 > 1,686$ ). Hasil uji perbedaan hasil belajar menggunakan *Independent Samples t-test* menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,320 > 1,992$ ) dan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ , sedangkan uji keefektifan terhadap hasil belajar menggunakan uji *One Sample t-test* menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,348 > 1,686$ ). Dapat disimpulkan bahwa model *Make A Match* efektif terhadap motivasi dan hasil belajar IPA materi daur air pada siswa kelas V SDN Guci 01 Kabupaten Tegal.



## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	12
1.3 Pembatasan Masalah.....	13
1.4 Rumusan Masalah.....	13
1.5 Tujuan Penelitian .....	14
1.5.1 Tujuan Umum .....	14
1.5.2 Tujuan Khusus .....	15
1.6 Manfaat Penelitian .....	16

1.6.1 Manfaat Teoritis .....	16
1.6.2 Manfaat Praktis .....	16
<b>BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>18</b>
2.1 Landasan Teori .....	18
2.1.1 Pengertian Belajar .....	18
2.1.2 Faktor-faktor yang memengaruhi belajar.....	20
2.1.3 Pengertian Motivasi .....	22
2.1.4 Fungsi Motivasi.....	23
2.1.5 Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi.....	24
2.1.6 Motivasi Belajar .....	26
2.1.7 Hasil Belajar.....	28
2.1.8 Pengertian pembelajaran .....	30
2.1.9 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar .....	31
2.1.10 Pengertian IPA .....	33
2.1.11 Pembelajaran IPA Sekolah Dasar .....	35
2.1.12 Materi Daur Air.....	37
2.1.13 Model Pembelajaran.....	40
2.1.14 Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> .....	41
2.1.15 Media Pembelajaran.....	44
2.1.16 Karakteristik Media Pembelajaran .....	46
2.1.17 Microsoft <i>PowerPoint</i> .....	48
2.1.18 Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> dengan Berbantu Media <i>PowerPoint</i> dalam Pembelajaran IPA.....	50

2.2 Kajian Empiris .....	52
2.3 Kerangka Berpikir .....	75
2.4 Hipotesis Penelitian.....	79
BAB III METODE PENELITIAN.....	80
3.1 Desain Penelitian.....	80
3.2 Prosedur Penelitian.....	82
3.2.1 Tahap Persiapan .....	83
3.2.2 Tahap Pelaksanaan .....	84
3.2.3 Tahap Penulisan Hasil Penelitian.....	84
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian .....	85
3.5 Populasi dan Sampel .....	86
3.5.1 Populasi.....	86
3.5.2 Sampel.....	87
3.6 Variabel Penelitian .....	87
3.6.1 Variabel Bebas .....	88
3.6.2 Variabel Terikat .....	88
3.7 Definisi Operasional Variabel.....	88
3.7.1 Variabel Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> .....	88
3.7.2 Variabel Motivasi Belajar Siswa.....	89
3.7.3 Variabel Hasil Belajar Siswa .....	89
3.8 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	90
3.8.1 Teknik Pengumpulan Data.....	90
3.8.1.1 Wawancara Tidak Terstruktur.....	90

3.8.1.2 Observasi.....	91
3.8.1.3 Angketatau Kuesioner .....	91
3.8.1.4 Tes .....	92
3.8.1.5 Dokumentasi .....	93
3.8.2 Instrumen Pengumpulan Data .....	93
3.8.2.1 Pedoman Wawancara .....	93
3.8.2.2 Pedoman Observasi.....	94
3.8.2.3 AngketMotivasi.....	95
3.8.2.4 Instrumen Tes.....	96
3.8.3 UjiInstrumen .....	97
3.8.3.1UjiVliditas .....	98
3.8.3.1.1 Validitas Angket Motivasi Belajar .....	98
3.8.3.1.2 Validitas Soal Tes .....	99
3.8.3.2 Uji Reliabilitas .....	100
3.8.3.1.1 Validitas Reliabilitas Motivasi Belajar .....	101
3.8.3.1.2 Validitas Soal Tes .....	101
3.8.3.3 Tingkat Kesukaran .....	102
3.8.3.4 Daya Pembeda.....	104
3.9 UjiPrasyaratAnalisis.....	107
3.9.1 UjiNormalias .....	107
3.9.2 UjiHomogenitas .....	108
3.10 Teknik Analisis Data.....	108
3.10.1 Analisis Deskriptif Data.....	108

3.10.2 Analisis Statistik Data .....	110
3.10.2.1 Uji Perbedaan .....	110
3.10.2.2 Uji Keefektifan .....	111
<b>BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>112</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	112
4.1.1 Objek Penelitian .....	112
4.1.2 Pelaksanaan Pembelajaran .....	113
4.1.2.1 Kelas Eksperimen .....	113
4.1.2.1.1 Pertemuan Pertama .....	114
4.1.2.1.2 Pertemuan Kedua .....	115
4.1.2.1.3 Pertemuan Ketiga .....	117
4.1.2.1.4 Pertemuan Keempat .....	119
4.1.2.2 Kelas Kontrol .....	121
4.1.2.2.1 Pertemuan Pertama .....	121
4.1.2.2.2 Pertemuan Kedua .....	123
4.1.2.2.3 Pertemuan Ketiga .....	124
4.1.2.2.4 Pertemuan Keempat .....	125
4.1.3 Analisis Deskriptif Data Hasil Penelitian .....	126
4.1.3.1 Analisis Deskriptif Data Variabel Bebas .....	127
4.1.3.1.1 Deskripsi Pengamatan Model Pembelajaran di Kelas Eksperimen ....	127
4.1.3.1.2 Deskripsi Pengamatan Model Pembelajaran di Kelas Kontrol	128
4.1.3.2 Analisis Deskriptif Data Variabel Terikat .....	130
4.1.3.2.1 Motivasi Belajar Siswa .....	130

4.1.3.2.2 Tes Awal Hasil Belajar Kognitif .....	131
4.1.3.2.3 Motivasi Belajar Akhir Siswa .....	132
4.1.3.2.4 Tes Akhir Belajar Siswa .....	133
4.1.4 Analisis Statistik Data Penelitian .....	134
4.1.4.1 Uji Prasyarat Analisis .....	134
4.1.4.1.1 Uji Normalitas Data .....	135
4.1.4.1.2 Uji Homogenitas Data .....	137
4.1.4.2 Analisis Akhir .....	140
4.1.4.2.1 Uji Hipotesis Pertama .....	140
4.1.4.2.2 Uji Hipotesis Kedua .....	142
4.1.4.2.3 Uji Hipotesis Ketiga .....	143
4.1.4.2.4 Uji Hipotesis Keempat .....	145
4.2 Pembahasan.....	147
4.2.1 Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> dan Model Pembelajaran Konvensional Terhadap Motivasi Belajar Siswa.....	147
4.2.2 Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> dan Model Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Siswa .....	151
4.2.3Keefektifan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa.....	152
4.2.4Keefektifan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa.....	155
4.3 Implikasi Penelitian.....	157
BAB 5PENUTUP .....	159
5.1 Simpulan .....	159
5.2 Saran .....	160

5.2.1 Bagi Guru .....	160
5.2.3 Bagi Sekolah .....	161
5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya .....	162
DAFTAR PUSTAKA.....	163

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Skala <i>Likert</i> .....	95
3.2 Rekapitulasi Validitas Angket Uji Coba .....	99
3.3 Rekapitulasi Validitas Sola Uji Coba.....	100
3.4 Hasil Uji Reliabilitas Angket .....	101
3.5 Hasil Uji Reliabilitas Tes .....	102
3.6 Kategori Tingkat Kesukaran .....	103
3.7 Analisis Tingkat Kesukaran Soal .....	103
3.8 Indeks Daya Beda Soal .....	106
3.9 Rekapitulasi Hasil Daya Beda Soal .....	108
3.10 Kalsifikasi Gain (g) .....	111
4.1 Nilai Pengamatan Pelaksanaan Model Pembelajaran <i>Make a match</i> .....	128
4.2 Nilai Pengamatan Pelaksanaan Model Pembelajaran Konvensional .....	129
4.3 Deskripsi Data Tes Awal Motivasi Belajar.....	130
4.4 Distribusi Frekuensi Tes Awal Motivasi Belajar .....	131
4.5 Deskripsi Data Tes Awal Hasil Belajar .....	131
4.6 Distribusi Frekuensi Tes Awa l Hasil Belajar.....	132
4.7 Deskripsi Data Tes Akhir Motivasi Belajar .....	132
4.8 Distribusi Frekuensi Tes Akhir Motivasi Belajar .....	133
4.9 Deskripsi Data Tes Akhir Hasil Belajar.....	133
4.10 Distribusi Frekuensi Tes Akhir Hasil Belajar .....	134
4.11 Hasil Uji Normalitas data Tes Akhir Motivasi Belajar .....	135
4.12 Hasil Uji Normalitas data Tes Akhir Hasil Belajar.....	137
4.13 Hasil Uji Homogenitas data Tes Akhir Motivasi Belajar .....	138
4.14 Hasil Uji Homogenitas data Tes Akhir Hasil Belajar .....	139
4.15 Hasil Uji Perbedaan Motivasi Belajar.....	141
4.16 Hasil Uji Keefektifan Motivasi Belajar.....	143
4.17 Hasil Uji Perbedaan Hasil Belajar.....	145
4.16 Hasil Uji Keefektifan Hasil Belajar .....	146



## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
2.1 Bagan KerangkaBerpikir.....	78
3.1 Bagan Desain Penelitian .....	81
3.2Bagan Prosedur Penelitian .....	85

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Pedoman wawancara .....	169
2. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur .....	170
3. Rangkuman Hasil Wawancara .....	171
4. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol .....	172
5. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen .....	173
6. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba .....	174
7. Daftar Nilai Uas Kelas Kontrol .....	175
8. Daftar Nilai Uas Kelas Eksperimen .....	176
9. Silabus Pembelajaran .....	177
10. Pengembangan Silabus Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-1 .....	179
11. Pengembangan Silabus Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-2 .....	181
12. Pengembangan Silabus Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-3 .....	183
13. Pengembangan Silabus Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-4 .....	185
14. Pengembangan Silabus Kelas Kontrol Pertemuan Ke- 1 .....	187
15. Pengembangan Silabus Kelas Kontrol Pertemuan Ke- 2 .....	189
16. Pengembangan Silabus Kelas Kontrol Pertemuan Ke- 3 .....	191
17. Pengembangan Silabus Kelas Kontrol Pertemuan Ke- 4 .....	193
18. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1 .....	195
19. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2 .....	208
20. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 3 .....	220
21. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 4 .....	231
22. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1 .....	242
23. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2 .....	253
24. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 3 .....	264
25. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 4 .....	274
26. Kisi-Kisi Lembar Pengamatan Model <i>Make A Match</i> .....	283
27. Rekapitulasi Lembar Pengamatan Model <i>Make A Match</i> .....	284
28. Deskriptor Pedoman Pengamatan Model <i>Make A Match</i> .....	285
29. Kisi-Kisi Lembar Pengamatan Model Konvensional .....	288

30. Rekapitulasi Lembar Pengamatan Model Konvensional .....	289
31. Deskriptor Pedoman Pengamatan Model Konvensional .....	290
32. Kisi-Kisi Angket Uji Coba .....	292
33. Angket Uji Coba .....	293
34. Lembar Validitas Angket Uji Coba Ahli I .....	296
35. Lembar Validitas Angket Uji Coba Ahli II .....	301
36. Tabulasi Hasil Uji Coba Angket Motivasi .....	306
37. Rekapitulasi Hasil Validitas Angket Uji Coba .....	308
38. Rekapitulasi Hasil Reliabilitas Angket Uji Coba .....	309
39. Kisi-Kisi Soal Uji Coba .....	311
40. Soal Uji Coba .....	313
41. Lembar Validitas Soal Uji Coba Ahli I .....	328
42. Lembar Validitas Soal Uji Coba Ahli II .....	324
43. Tabulasi Hasil Uji Coba Angket Motivasi .....	328
44. Rekapitulasi Hasil Validitas Soal Uji Coba .....	330
45. Rekapitulasi Hasil Reliabilitas Soal Uji Coba .....	331
46. Rekapitulasi Hasil Indeks Kesukaran Soal .....	333
47. Rekapitulasi Hasil Daya Beda Soal .....	334
48. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar .....	335
49. Angket Motivasi Belajar Siswa .....	336
50. Daftar Nilai Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	338
51. Daftar Nilai Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	339
52. Kisi-Kisi Soal Tes Awal dan Tes Akhir .....	344
53. Instrumen Tes Awal dan Tes Akhir .....	342
54. Daftar Nilai Hasil Awal Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	346
55. Daftar Nilai Hasil Awal Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	347
56. Daftar Nilai Hasil Akhir Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	348
57. Daftar Nilai Hasil Akhir Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	349
58. Uji Kesamaan Rata-Rata Hasil Belajar .....	350
59. Hasil Uji Motivasi Belajar Awal .....	351
60. Hasil Uji Hasil Belajar Awal .....	352

61. Hasil Uji Prasyarat Penelitian .....	353
62. Hasil Uji Hipotesis Penelitian .....	355
63. Surat-surat .....	357
64. Dokumentasi Pembelajaran.....	363

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

Pendahuluan merupakan bab yang membahas mengenai hal-hal yang menjadi dasar dari penelitian. Pada bagian pendahuluan akan dijelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu berkompetisi di era modernisasi, sehingga pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil yang maksimal. Pendidikan pada hakikatnya mencakup kegiatan mendidik, mengajar, dan melatih. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai suatu usaha untuk mentransformasikan nilai-nilai. Dalam perkembangannya, manusia ingin mencapai kehidupan yang lebih baik. Untuk meningkatkan kehidupannya itu manusia berusaha untuk mendapatkan pengalaman-pengalaman baru. Pendidikan menjadi hak bagi seluruh warga negara Indonesia sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Dasar (UUD) Republik Indonesia tahun 1945 pasal 31 ayat 1 yang berbunyi “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Oleh karena itu, pendidikan sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang menyatakan:

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan menjadi kunci utama untuk menciptakan warga negara yang berkualitas unggul sehingga suatu negara dapat bersaing dengan negara lain di era globalisasi. Pendidikan mengemban tugas untuk menghasilkan generasi yang baik. Seperti yang tercantum dalam Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab IV Pasal 5 Ayat 1 yang menjelaskan, “Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu.” Dalam upaya memenuhi hak tiap individu untuk memperoleh pendidikan, pemerintah memiliki lembaga strategis dalam penyelenggaraan pendidikan, yaitu sekolah. Sekolah menjadi penyelenggara pendidikan utama dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia.

Ki Hajar Dewantara dalam Munib, dkk (2015: 35) menyatakan, “Pendidikan umumnya berarti daya upaya untuk memajukan tumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelekt), dan tubuh anak.” Oleh karena itu, pendidikan merupakan upaya untuk memajukan tumbuhnya budi pekerti, pikiran dan kemampuan siswa sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri.

Pendidikan di Indonesia terbagi menjadi beberapa jalur, yaitu jalur pendidikan formal dan jalur pendidikan non formal. Pendidikan formal terdiri dari jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan pada jenjang pendidikan dasar, menengah, maupun tinggi harus dilaksanakan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945.

Selain pendidikan formal, Kebutuhan masyarakat akan pendidikan nonformal sekarang ini semakin meningkat. Banyak faktor yang mendorong terjadinya peningkatan kebutuhan pendidikan nonformal dalam kehidupan masyarakat. Ilmu pengetahuan, dan keterampilan yang diperoleh dari sekolah seolah-olah kurang dapat digunakan untuk memecahkan tantangan baru yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi semacam ini menuntut adanya layanan pendidikan yang dilakukan oleh masyarakat maupun pemerintah yang berfungsi sebagai penambah atau pelengkap pendidikan formal.

Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 13 menyebutkan jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat salingmelengkapi dan memperkaya. Pendidikan nonformal tampaknya dipandang identik dengan pendidikan masyarakat. Pendidikan nonformal sekarang ini, dalam rangka membantu menuntaskan program wajib belajar pendidikan dasar 9 tahun, dilibatkan dalam layanan pendidikan program wajib belajar tersebut. Kemunculan program pendidikan kesetaraan dalam pendidikan nonformal yaitu program Paket A setara SD, Paket B setara SMP, paket C setara SMA.

Fungsi serta tujuan pendidikan sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3:

Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Agar fungsi dan tujuan pendidikan tersebut dapat tercapai, pendidikan di Indonesia harus dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 19 menyebutkan “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”.

Pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu dan efisiensi manajemen pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, dijelaskan tentang perlunya penyusunan dan pelaksanaan delapan standar nasional pendidikan, yang meliputi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar pendidikan nasional.

Lebih lanjut dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat, bahwa terdapat lima kelompok mata pelajaran, salah satunya yakni kelompok mata pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Kelompok mata pelajaran ini dimaksudkan agar siswa mampu mengenal, menyikapi, dan mengapresiasi ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menanamkan kebiasaan berpikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif dan mandiri. Pelaksanaan pembelajaran tentang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi



harus mengacu pada tujuan tersebut, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Oleh karena itu, mata pelajaran IPA dapat memberikan kontribusi positif, demi tercapainya masyarakat yang cerdas dan bermartabat melalui pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai ilmiah pada siswa.

Berdasarkan pernyataan tersebut, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) wajib dilaksanakan di sekolah, khusus nya disekolah dasar. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada umumnya dianggap mudah, tetapi setiap siswa memiliki kognitif yang berbeda-beda, sehingga tidak semua siswa bisa berfikir secara cepat, maka memerlukan pemikiran yang serius, pemahaman wawasan yang luas. Pembelajaran yang dirancang harus memerhatikan peran guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pusat pembelajaran. Selain itu, penggunaan model dan media pembelajaran pun cukup berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Model dan media yang digunakan guru haruslah sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan siswa, sehingga dapat menarik perhatian siswa.

Menurut teori Piaget (1993) dalam Sapriati (2014: 1.11), siswa sekolah dasar usia 7 sampai 11 tahun berada pada tahap operasional konkret yakni tahap perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir logis, pada tahap ini pula anak telah dapat melakukan pengelompokan atau penggolongan benda atau kejadian berdasarkan kepada persamaan dan perbedaan yang dimiliki oleh benda atau kejadian tersebut, dengan demikian segala sesuatu yang dipelajari, masih membutuhkan media yang nyata dan dekat dengan lingkungannya. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam memberikan materi pelajaran,

selain itu dengan penggunaan media pembelajaran anak lebih tertarik terhadap hal yang dipelajari dan dapat lebih menguasai bahan pelajaran.

Anitah (2012: 6.11) mengemukakan bahwa media pembelajaran pada hakikatnya saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran (*messages*) yang disampaikan oleh (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya. Pentingnya metode pembelajaran juga dikemukakan oleh Anitah (2012 : 5.4) bahwa metode mengajar merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Penggunaan model mengajar harus dapat menciptakan terjadinya interaksi antara siswa dengan siswa atau siswa dengan guru sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara maksimal.

Metode pembelajaran juga berfungsi sebagai gambaran aktivitas yang harus ditempuh oleh siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran. Tahapan-tahapan kegiatan belajar mengajar pada dasarnya adalah prosedur dari masing-masing metode yang digunakan dalam pembelajaran tersebut. Selain pemilihan metode pembelajaran penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan proses belajar mengajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru hendaknya menggunakan media yang dapat menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan agar siswa menguasai pengetahuan, fakta, konsep, prinsip, proses penemuan serta memiliki sikap ilmiah, yang akan bermanfaat bagi siswa dalam mempelajari diri dan alam sekitar. Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk

mencari tahu dan berbuat sehingga mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Sapriati (2014: 2.4) mengemukakan bahwa berdasarkan kurikulum 2004, tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar adalah agar siswa mampu:

- a) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari;
- b) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran adanya hubungan saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat;
- c) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan;
- d) berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam;
- e) menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan;
- f) memiliki pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan jenjang pendidikan selanjutnya.

Ruang lingkup kurikulum IPA di Sekolah Dasar mencakup kerja ilmiah serta pemahaman konsep IPA dan penerapannya. Berdasarkan kurikulum diatas IPA seharusnya dibelajarkan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja, dan bersikap ilmiah serta berkomunikasi sebagai salah satu aspek penting kecakapan hidup.

Siswa Sekolah Dasar pada umumnya berada dalam usia yang masih senang bermain, senang melakukan kegiatan, memiliki rasa ingin tahu yang besar. Oleh karena itu guru dalam hal ini sebagai manager pembelajaran seharusnya dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif.

Rifa'i dan Anni (2015:67) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Susanto (2016:5) menyatakan hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Wasliman (2007) dalam Susanto (2016:12) hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar siswa. Faktor internal meliputi kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah motivasi belajar. Seseorang akan berhasil dalam belajar jika pada diri siswa itu sendiri ada keinginan untuk belajar. Inilah prinsip dan hukum pertama dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan motivasi (Sardiman 2007: 40). Pendapat lain dikemukakan oleh Slavin (1994) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 135), "Motivasi merupakan poses internal yang mengaktifkan, mamandu, dan memelihara perilaku seseorang terus menerus". Secara sederhana dapat dikatakan bahwa apabila siswa mempunyai semangat atau motivasi belajar yang tinggi, maka akan terjadi kegiatan belajar seperti sering membaca buku, dan mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sebaik-baiknya sehingga hasil belajar siswa baik. Sebaliknya, jika siswa tidak memiliki motivasi belajar, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar pada diri siswa

tersebut atau pun siswa acuh mengenai hal yang berkaitan dengan belajar. Apabila motivasi siswa rendah, maka diasumsikan bahwa hasil belajar siswa yang bersangkutan akan rendah.

Penggunaan model pembelajaran sangat diperlukan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Penggunaan model pembelajaran bertujuan untuk membantu guru dalam menentukan langkah-langkah pembelajaran di kelas. Model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan, karena tidak semua model pembelajaran dapat digunakan pada semua materi. Pemilihan model pembelajaran akan mendukung proses dan hasil pembelajaran yang ingin dicapai. Proses pembelajaran akan berjalan dengan maksimal apabila guru menerapkan model pembelajaran yang tepat

Salah satu model pembelajaran yang dapat dianggap tepat digunakan untuk pembelajaran IPA ialah model *make a match*, model *make a match* merupakan model kooperatif yang pembelajarannya berpusat pada siswa (*student center learning*). Pembelajaran dengan penggunaan model *make a match* dianggap model pembelajaran yang efektif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi IPA. Hal ini dikarenakan IPA merupakan pembelajaran yang kongkrit dan sesuai dengan lingkungan alam sekitar, di dalam pembahasan materi daur air terdapat materi pembelajaran yang beragam, diantaranya tentang proses daur air, kegiatan manusia yang dapat mempengaruhi daur air dan cara menghemat air.

Dari beberapa materi yang telah disebutkan model pembelajaran *make a match* mampu membantu guru menyampaikan materi lebih menarik, karena dalam model pembelajaran *make a match* siswa diminta mencari pasangan kartu yang

merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Selain itu dengan berbantu media power point guru dapat menyampaikan materi dengan menampilkan kejadian-kejadian secara nyata sesuai dengan lingkungan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan guru dan motivasi belajar siswa dapat meningkat.

Model *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran. Dimana model pembelajaran ini siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenal suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Kurniasih dan Sani, 2015:55). Dalam model ini juga siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran, kartu-kartu tersebut yang menjadi media dalam model *make a match*. Dengan model *make a match* siswa dapat mencari pasangansambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yangmenyenangkan. Pembelajaran model *make a match* melibatkan siswa sepenuhnya, karena guru berlaku sebagai pembimbing jalannya diskusi dalam mencocokkan jawaban peserta didik. Keterlibatan peserta didik jelas terlihat dari bagaimana usaha peserta didik dalam mencari jawaban yang sesuai dengan pertanyaan. Keterlibatan peserta didik dalam model *make a match* juga dapat dikatakan sebagai pengalaman belajar peserta didik itu sendiri. Pengalaman belajar merupakan salah satu upaya peserta didik untukterusbekembang dan memperluas pengetahuan peserta didik.Keterlibatan peserta didik dalam model *make a match* juga dapat dikatakan sebagai pengalaman belajar peserta didik itu

sendiri. Pengalaman belajar merupakan salah satu upaya peserta didik untuk terus berkembang dan memperluas pengetahuan peserta didik.

Keefektifan model *make a match* didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ely Fatmawati dari Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang tahun 2017 yang berjudul Keefektifan Model *Make a match* dan *Think Pair Share* terhadap Hasil Belajar IPS Kelas III SDN Gugus Pangeran Cendono Kudus. Rata-rata nilai tes akhir kelas eksperimen dan kontrol sebesar 83,6842 dan 70,6818. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *make a match* efektif diterapkan dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas III SDN Gugus Pangeran Cendono Kudus daripada model TPS maupun *Direct Instruction*.

Penelitian yang relevan dengan masalah tersebut juga dilakukan oleh Ana Esti Ikasari dari Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang tahun 2013 yang berjudul Penerapan Model *Make a match* dengan Media *Flash Card* dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas VB SD Islam Al Madina. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 65,6 dengan persentase klasikal 53,8%, siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 83,5 dengan persentase klasikal 84,6%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Make a match* dengan media Flashcard dinyatakan berhasil diterapkan dalam pembelajaran IPA hasil wawancara yang peneliti lakukan di SDN Guci 01 yaitu pada guru kelas V menganggap bahwa mata pelajaran IPA dianggap sukar. Kenyataan tersebut dapat dilihat dari data nilai PTS IPA pada semester I tahun

2018/2019 diketahui sebagian siswa memperoleh nilai belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65. Dari 78 siswa kelas V SDN Guci 01, hanya sebagian yang sudah memenuhi KKM dan selebihnya masih memperoleh nilai di bawah KKM. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inisiatif untuk menerapkan model pembelajaran yang dapat dianggap tepat yaitu dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai kelas eksperimen, dan model pembelajaran konvensional sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji keefektifan model pembelajara *make a match* berbantu media *powerpoint* dalam pembelajaran IPA siswa kelas V SDN Guci 01 Kabupaten Tegal”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai permasalahan yang terjadi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SDN Guci 01 Kabupaten Tegal. Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- (1) Guru dalam mengajar Ilmu Pengetahuan Alam masih menggunakan metode konvensional, tanpa adanya variasi penggunaan metode pembelajaran.
- (2) Guru belum menerapkan variasi model pembelajaran.
- (3) Suasana belajar kurang menyenangkan, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna dan membawa dampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.



- (4) Gaya mengajar guru dalam melaksanakan pembelajaran khususnya IPA masih kurang, dan belum mencoba hal yang baru dalam melaksanakan pembelajaran.
- (5) Guru masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti perlu menentukan pembatasan masalah untuk keefektifan dan kefokusannya penelitian yang akan dilaksanakan agar tidak terlalu luas, yaitu sebagai berikut:

- (1) Keefektifan penggunaan model pembelajaran *make a match* yang dimaksud adalah tingkat besarnya dampak model pembelajaran *make a match* yang dijadikan sebagai bentuk perlakuan terhadap kelompok eksperimen.
- (2) Motivasi yang dimaksud yakni motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA.
- (3) Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, dapat dirumuskan rumusan masalah. Rumusan masalah merupakan persoalan yang perlu dijawab melalui penelitian, permasalahan yang hendak diselesaikan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- (1) Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar IPA materi daur air pada siswa kelas V antara yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan siswa yang proses pembelajarannya menggunakan model konvensional?
- (2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPA materi daur air pada siswa kelas V antara yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan siswa yang proses pembelajarannya menggunakan model konvensional?
- (3) Apakah penggunaan model pembelajaran *make a match* lebih efektif daripada pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA materi daur air?
- (4) Apakah penggunaan model pembelajaran *make a match* lebih efektif daripada pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi daur air?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan tolak ukur berhasil tidaknya penelitian yang hendak dilaksanakan. Jika tujuan tercapai, maka penelitian yang dilaksanakan berhasil. Pada bagian ini akan diuraikan tujuan penelitian secara umum dan khusus. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

### **1.5.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum penelitian ini yaitu untuk menguji keefektifan penggunaan model pembelajaran *make a match* dibandingkan dengan model

pembelajaran konvensional terhadap motivasi dan hasil belajar daur air pada siswa kelas V SDN Guci 01 Kabupaten Tegal.

### **1.5.2 Tujuan Khusus**

Tujuan khusus yang hendak dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsi ada tidaknya perbedaan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi daur air pada siswa kelas V antara yang menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan siswa yang menggunakan model konvensional.
- (2) Menganalisis dan mendeskripsi ada tidaknya perbedaan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi daur air pada siswa kelas V antara yang menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan siswa yang menggunakan model konvensional.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsi ada tidaknya perbedaan motivasi belajar IPA materi daur air pada siswa kelas V yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan siswa yang menggunakan model konvensional.
- (4) Menganalisis dan mendeskripsi ada tidaknya perbedaan hasil belajar IPA materi daur air pada siswa kelas V yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan siswa yang menggunakan model konvensional.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat berguna secara teoritis ataupun praktis. Kegunaan teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan menambah referensi dibidang pendidikan terutama dalam penggunaan model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran IPA materi Daur Air.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kegunaan bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti. Uraian selengkapnya yaitu sebagai berikut:

#### **1.6.2.1 Bagi Siswa**

- (1) Meningkatnya hasil belajar siswa terhadap materi Daur Air.
- (2) Meningkatnya motivasi belajar siswa terhadap materi Daur Air.
- (3) Memudahkan siswa untuk memahami materi Daur Air dengan model pembelajaran yang menarik.

#### **1.6.2.2 Bagi Guru**

- (1) Menambah wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran *Make a Match*.
- (2) Bahan masukan bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran IPA. Sehingga dapat berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

- (3) Memberi motivasi guru untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat menciptakan pembelajaran IPA yang interaktif, konstruktif, menyenangkan, dan variatif.

#### **1.6.2.3 Bagi Sekolah**

- (1) Meningkatnya kualitas pembelajaran IPA di SD Negeri Guci 01 Kabupaten Tegal.
- (2) Meningkatnya motivasi sekolah dalam menciptakan sistem pembelajaran IPA yang lebih beragam dan menyenangkan.
- (3) Bertambahnya inovasi dalam penggunaan model pembelajaran IPA dalam rangka memperbaiki atau meningkatkan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPA di sekolah.

#### **1.6.2.4 Bagi Peneliti**

- (1) Bertambahnya pengalaman belajar menggunakan model pembelajaran yang inovatif.
- (2) Bertambahnya pengetahuan model pembelajaran *Make A Match* yang dapat dijadikan sebagai bekal ketika mengajar di SD.

## **BAB 2**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Pada bagian kajian pustaka akan dijelaskan landasan teori, kajian empiris, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Berikut uraian kajian pustaka:

#### **2.1 Landasan Teori**

Kajian pustaka ini berisi teori-teori yang berhubungan dengan penelitian. Teori yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu (1) pengertian belajar; (2) faktor-faktor yang memengaruhi belajar; (3) pengertian motivasi; (4) fungsi motivasi; (5) faktor-faktor yang memengaruhi motivasi; (6) motivasi belajar; (7) hasil belajar; (8) pengertian pembelajaran; (9) karakteristik siswa Sekolah Dasar (SD); (10) pengertian IPA; (11) pembelajaran IPA di SD; (12) materi daur air; (13) model pembelajaran; (14) model pembelajaran *make a match*; (15) media pembelajaran; (16) karakteristik media pembelajaran; (17) *microsoft powerpoint*; (18) model pembelajaran *make a match* dengan berbantu *powerpoint* dalam pembelajaran IPA. Berikut uraian bagian kajian pustaka:

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu aktivitas yang penting bagi setiap orang. Dalam kehidupan sehari-hari manusia hampir tidak pernah lepas dari kegiatan belajar. Secara umum, masyarakat berpendapat bahwa belajar merupakan usaha untuk mencari dan menambah ilmu pengetahuan. Menurut Gagne (1989) dalam Susanto (2013:1), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme

berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Sejalan dengan Gagne, Pidarta (2000) dalam Warsita (2008:62) menyebutkan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman (bukan hasil perkembangan, pengaruh obat, atau kecelakaan) dan mampu menerapkannya pada pengetahuan lain serta dapat mengkomunikasikan kepada orang lain.

Miarso (2004) dalam Warsita (2008:63) menjelaskan belajar merupakan suatu proses pribadi yang tidak harus merupakan akibat kegiatan mengajar. Guru melakukan kegiatan mengajar tidak selalu harus diikuti dengan kegiatan belajar pada peserta didik. Sebaliknya, peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar tanpa harus ada guru yang mengajar. Adapun menurut Winkel (2002) dalam Susanto (2013:3) belajar diartikan sebagai suatu aktivitas mental yang berlangsung secara aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap yang bersifat konstan dan tetap.

Abdillah (2002) dalam Aunurrahman (2016:35) menjelaskan belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk mencapai perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman untuk memperoleh tujuan tertentu yang menyangkut aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Sementara itu, menurut Hilgard (1962) dalam Susanto (2013:3) belajar adalah suatu kegiatan yang mengakibatkan perubahan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud adalah pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, yang diperoleh melalui latihan.

Berdasarkan pengertian belajar yang dikemukakan para ahli, dapat disimpulkan belajar merupakan aktivitas seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku tetap. Perubahan perilaku tersebut terjadi melalui proses pengalaman dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran seseorang mengalami perubahan yang bersifat konstan dan berbekas yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap, serta merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang realtif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

### **2.2.2 Faktor-faktor Yang Memengaruhi Belajar**

Belajar yang terjadi pada masing-masing siswa mempunyai hasil yang berbeda antara satu individu dan lainnya. Hasil belajar dapat dilihat dari perbedaan perilaku siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Perbedaan hasil belajar pada masing-masing individu tergantung oleh faktor-faktor yang memengaruhinya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar. Di dalam faktor intern dibagi menjadi tiga faktor yaitu faktor jasmaniah yang meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh, faktor psikologis yang meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan, dan faktor kelelahan.



Faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu yang meliputi faktor keluarga yang meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah yang meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode mengajar, dan faktor masyarakat (Slameto, 2013:54).

Peristiwa belajar yang terjadi pada diri peserta didik dapat diamati dari perbedaan perilaku (kinerja) sebelum dan setelah berada di dalam peristiwa belajar. Untuk mengetahui perbedaan tersebut harus terlebih dahulu dilakukan pengukuran mengenai kemampuan yang telah dan baru dimiliki oleh peserta didik. Menurut Rifa'i dan Anni (2015:78), "Faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Kondisi eksternal mencakup pemilihan materi dan tingkat kesulitan materi belajar, tempat belajar, lingkungan, iklim, suasana dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar". Belajar yang berhasil memprasyaratkan pendidik memperhatikan kemampuan internal peserta didik dan situasi stimulus yang berada di luar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik ada dua, yaitu faktor internal, eksternal. Faktor internal

merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu meliputi: aspek fisiologis dan psikologis. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu yang meliputi: faktor lingkungan sosial dan nonsosial. Sedangkan pendekatan belajar merupakan faktor yang terjadi dalam proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran seorang guru harus memahami faktor-faktor yang memengaruhi belajar peserta didik agar hasil belajar yang diperoleh dapat maksimal.

### **2.2.3 Pengertian Motivasi**

Salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan anak dalam belajar adalah motivasi, begitu besar pengaruh motivasi tersebut membuat guru berusaha bagaimana agar motivasi tersebut muncul. Apakah motivasi tersebut dapat menentukan prestasi peserta didik dan bagaimana guru dapat meningkatkan motivasi tersebut.

Motivasi pada hakikatnya adalah dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu. Lebih lanjut dijelaskan oleh Slavin (1994) dalam Rifa'i dan Anni (2015:99) bahwa motivasi adalah suatu proses dari dalam diri seseorang yang dapat mengaktifkan, memandu, dan memelihara perilaku secara terus menerus. Pada suatu kegiatan, motivasi tergantung pada intensitas dan arah motivasi pada berbagai kegiatan. Motivasi tidak hanya penting untuk dapat membuat peserta didik melakukan aktivitas belajar, tetapi juga dapat menentukan seberapa banyak peserta didik dapat belajar dari aktivitas yang mereka lakukan atau informasi yang mereka dapatkan.

Menurut Mc. Donald (1959) dalam Sardiman (2014:73) motivasi adalah Perubahan energi yang ada dalam diri seseorang dimana perubahan tersebut ditandai dengan munculnya *felling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi dirancang karena adanya tujuan, munculnya motivasi dalam diri seseorang menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua dorongan ini terjadi karena adanya tujuan kebutuhan atau keinginan.

Motivasi juga dapat dikatakan sebagai rangkaian usaha untuk mencapai kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakan rasa tidak suka itu (sardiman, 2014:75). Jadi motivasi adalah sesuatu yang dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu tumbuh dari dalam diri seseorang.

#### **2.2.4 Fungsi Motivasi**

Motivasi tidak hanya penting untuk bisa membuat peserta didik melakukan aktivitas belajar, melainkan juga untuk menentukan berapa banyak peserta didik dapat belajar dari aktivitas yang mereka lakukan atau informasi yang mereka dapatkan. Motivasi berhubungan erat dengan sebuah tujuan, jika seseorang terdorong untuk melakukan sesuatu, hal tersebut dikarenakan k ada sesuatu yang hendak mereka capai.

Sardiman (2014:85) menjelaskan, ada tiga fungsi motivasi yang berhubungan erat dengan sebuah tujuan. (1) Motivasi dapat mendorong manusia untuk melakukan sesuatu, dapat dikatakan sebagai penggerak atau motor yang

melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan; (2) Motivasi merupakan penentu arah perbuatan, yakni penentu arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arahan terhadap seseorang dan melakukan kegiatan sesuai dengan rumusan tujuannya; (3) Motivasi berperan sebagai penyeleksi perbuatan. Dalam hal ini berperan sebagai penentu perbuatan apa yang harus dilakukan, yang serasi guna mencapai tujuan, dan mengenyampingkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Fungsi motivasi juga dapat dikatakan sebagai pendorong atas usaha untuk mencapai suatu prestasi. Seseorang melakukan usaha karena adanya motivasi, adanya motivasi yang baik dalam belajar, maka akan menunjukkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan didasari adanya motivasi, maka seseorang akan belajar atas kemauan dalam dirinya tersebut dan hasil dari usahanya tersebut dapat melahirkan prestasi yang baik.

#### **2.2.5 Faktor-faktor yang Memengaruhi Motivasi**

Motivasi sangat penting bukan hanya karena merupakan faktor penyebab belajar. Melainkan juga karena dapat memperlancar usaha dan hasil dari tujuan yang ingin dicapai, walaupun motivasi merupakan prasyarat penting dalam sebuah usaha, namun agar usaha tersebut bisa tercapai, maka perlu memerhatikan faktor lain pula. Seperti yang dijelaskan oleh Rifai'i dan Anni (2015:101), bahwa ada enam faktor yang dapat mendukung motivasi seseorang, yaitu: sikap, kebutuhan, rangsangan, afeksi, kompetensi, dan penguatan.

Sikap merupakan kombinasi dari konsep, informasi, dan emosi yang dapat menghasilkan perilaku untuk merespon orang, kelompok, gagasan, peristiwa tertentu secara menyenangkan atau tidak menyenangkan. Sikap akan memberikan pedoman dan peluang kepada seseorang untuk mereaksi secara lebih otomatis.

Sikap dapat diperoleh melalui sebuah proses yang meliputi pengalaman, pembelajaran, dan identifikasi. Karena sikap merupakan sebuah produk dari kegiatan belajar. Sikap ada pada diri seseorang sepanjang masa dan bersifat tetap oleh karena itu sikap memengaruhi perilaku seseorang dalam belajar.

Kebutuhan adalah kondisi yang dialami oleh seseorang sebagai perantara untuk mencapai tujuan. Semakin besar orang merasakan kebutuhan maka akan semakin besar pula peluangnya untuk menangani perasaan untuk memenuhi kebutuhannya, perilaku seseorang juga akan dipengaruhi oleh kebutuhannya. Jika seseorang sudah memenuhi kebutuhannya pada satu tingkatan maka kebutuhan ditingkatkan selanjutnya akan menjadi pengaruh sikap seseorang tersebut.

Rangsangan adalah perubahan yang terjadi akibat pengalaman yang terjadi di dalam lingkungan seseorang yang mengakibatkan seseorang bersifat aktif. Rangsangan juga dapat meningkatkan aktivitas otak serta mendorong seseorang untuk menangkap dan menjelaskan lingkungannya. Rangsangan yang terjadi secara langsung juga dapat membantu seseorang untuk memenuhi kebutuhan belajarnya.

Faktor selanjutnya adalah afeksi, dimana konsep ini berkaitan dengan emosional, kepedulian dan pemikiran seseorang. Karena sejatinya perasaan yang dialami seseorang akan memengaruhi perilaku dalam mencapai sebuah tujuan.

Namun demikian, afeksi juga dapat dijadikan sebagai motivator dalam diri, dimana jika emosi seseorang sedang bersifat positif maka hal tersebut mampu mendorong seseorang untuk berkerja keras mencapai tujuannya.

Kompetensi merupakan sikap yang dimiliki seseorang untuk berusaha keras berinteraksi dengan lingkungannya secara afektif. Kompetensi dapat memberikan peluang kepada seseorang untuk berkembang dan menimbulkan dorongan untuk belajar menguasai keterampilan dan pengetahuan baru yang kemudian hal tersebut dapat menjadi faktor pendukung seseorang untuk mencapai tujuan tertentu.

Faktor yang keenam adalah penguatan, dimana penguatan merupakan suatu kondisi dimana seseorang memertahankan dan meningkatkan suatu respon. Perilaku seseorang untuk mencapai sebuah tujuan dapat dibentuk melalui penguatan positif dan negatif. Dimana penguatan positif merupakan penguatan yang bersifat nyata, sedangkan penguatan negatif merupakan penguatan yang dapat dikurangi intensitasnya. Hal ini karena penguatan negatif merupakan penguatan yang dapat menimbulkan perilaku yang tidak seharusnya dilakukan.

### **2.2.6 Motivasi Belajar**

Menurut Mc.Donald (1959) dalam Sardiman (2014:73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Motivasi juga merupakan usaha untuk mencapai kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Motivasi sangat berperan penting dalam kegiatan peserta didik, terutama dalam

pencapaian prestasi yang diharapkan. Motivasi adalah suatu dorongan yang ditunjukkan dengan perilaku tertentu untuk mencapai sebuah tujuan tertentu.

Dengan demikian motivasi merupakan daya penggerak yang dimiliki oleh peserta didik untuk bertindak sesuai dengan tujuan yang ingin dicapainya. Motivasi dalam hal ini sangat berperan dalam kegiatan belajar. Motivasi yang berperan dalam kegiatan belajar disebut motivasi belajar. Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki.

Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar (Sardiman, 2014:73). Kegiatan belajar peserta didik sangat memerlukan dorongan atau motivasi belajar yang tinggi untuk mendukung kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai tujuan. Motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dari dalam diri maupun luar diri peserta didik yang menimbulkan kekuatan untuk melakukan suatu perilaku belajar untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan oleh peserta didik.

Uno (2013:23) menyebutkan hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, dengan indikator atau unsur yang mendukung. Indikator klasifikasi belajar menurut Uno (2013:23) adalah sebagai berikut: (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 seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor *intrinsik*, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

### **2.2.7 Hasil Belajar**

Dalam proses pendidikan selalu ada *input* (masukan) berupa peserta didik kemudian dilakukannya *process* (proses) atau pembelajaran yang akhirnya menghasilkan *output* (keluaran) berupa lulusan yang memperoleh hasil belajar yang diinginkan. Hasil belajar yang optimal ditandai dengan adanya penambahan pengetahuan pada siswa.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas dipertegas lagi oleh Winkel dalam Purwanto (2008:45) bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu pada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan



oleh Bloom, Simpson, dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Aspek-aspek itu adalah: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis dan sikap. Bloom (1956) dalam Rifa'i dan Anni (2012:70-3), ada tiga taksonomi yang disebut dengan ranah atau domain belajar. Ketiga ranah tersebut meliputi:

(1) Ranah kognitif (*cognitive domain*)

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).

(2) Ranah afektif (*affective domain*)

Ranah afektif berkaitan dengan kemampuan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Ranah tersebut meliputi penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).

(3) Ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*)

Ranah tersebut berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi obyek, dan koordinasi syaraf. Dari ketiga domain tersebut, domain kognitif merupakan domain yang lebih sering menjadi perhatian utama guru karena menyangkut penguasaan pengetahuan peserta didik sebagai hasil belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Siswa yang telah melakukan kegiatan belajar akan memiliki kemampuan baru dalam memberikan reaksi terhadap rangsangan yang diterima dalam situasi tertentu.

### **2.2.8 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan terjemahan dari *learning*. Berdasarkan makna leksikal, pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas yaitu belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung dominan pada siswa, sementara mengajar intruksional dilakukan oleh guru.

Sadiman,dkk (1986) dalam Warsita (2008:85) menyebutkan pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar,. Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik.

Dijelaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 20 Pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antarsiswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut pengertian ini, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penugasan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta

didik. Dalam proses pendidikan di sekolah, tugas utama seorang guru yaitu mengajar dan tugas utama siswa yaitu belajar. Keterkaitan antara proses belajar dan mengajar inilah yang disebut sebagai proses pembelajaran. Oleh karena itu, ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran, yaitu: 1) interaksi pendidik dengan peserta didik; 2) interaksi antar sesama peserta didik atau antar sejawat; 3) interaksi peserta didik dengan narasumber; 4) interaksi peserta didik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan; dan 5) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam (Miarso dalam Warsita, 2008:86).

Berdasarkan pengertian ahli mengenai pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa dengan tujuan untuk mendapatkan perubahan perilaku yang diinginkan oleh siswa. Pada dasarnya pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan respons terhadap suatu situasi tertentu melalui proses interaksi. Pembelajaran juga merupakan serangkaian proses penyampaian ilmu pengetahuan, sehingga siswa dapat mendapatkan informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan memperoleh kemudahan dalam belajar. Adanya kemudahan dalam belajar, dapat mendukung peningkatan kualitas pada diri siswa.

### **2.2.9 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

Piaget (1988) dalam Rifa'i dan Anni (2015:31-4) menjelaskan bahwa perkembangan intelektual anak meliputi: (1) tahap sensori motor (usia 0-2 tahun); (2) tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun); (3) tahap operasional konkret (usia 7-12 tahun); (4) tahap operasional formal (usia 12 tahun-dewasa). Anak SD pada

umumnya berumur sekitar 6-12 tahun. Berdasar teori Piaget, usia anak SD masuk dalam dua tahap perkembangan pra-operasional dan operasional konkret.

Piaget (1950) dalam Susanto (2016:77) menjelaskan bahwa pada tahap pra-operasional, siswa suka meniru perilaku orang lain, khususnya orangtuanya dan guru yang pernah ia lihat. Siswa mulai menggunakan kata-kata yang benar dan mampu mengekspresikan kalimat-kalimat pendek secara efektif. Pada tahap operasional konkret, siswa sudah memahami aspek-aspek kumulatif materi, misalnya volume dan jumlah; dan mempunyai kemampuan memahami cara mengombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya. Siswa juga sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret.

Hurlock (1980) dalam Rifa'i dan Anni (201:28) mengemukakan bahwa tugas perkembangan pada akhir masa kanak-kanak antara lain: (1) belajar keterampilan fisik yang diperlukan untuk bermain; (2) membangun sikap yang sehat mengenai diri sendiri sebagai makhluk yang tumbuh; (3) belajar menyesuaikan diri dengan teman sebaya; (4) mulai mengembangkan peran sosial pria dan wanita; (5) mengembangkan keterampilan dasar untuk membaca, menulis, dan berhitung; (6) mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari; (7) mengembangkan hati nurani, pengertian moral, tata, dan tingkatan nilai; (8) mengembangkan sikap terhadap kelompok sosial dan lembaga mencapai kebebasan pribadi.

Berdasarkan penjelasan karakteristik anak SD tersebut, dapat disimpulkan bahwa rancangan pembelajaran yang hendak dilaksanakan guru harus

memperhatikan karakteristik siswa, khususnya anak SD yang sedang dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini siswa dapat mengembangkan pemikiran logis, tetapi masih terbatas pada objek-objek konkret. Siswa juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Pada tahap ini siswa menunjukkan perilaku yang berkembang, siswa dapat mengembangkan pemikiran logis, namun masih terbatas pada objek-objek konkret. Dengan memahami karakter siswa SD guru dapat memberikan pembinaan dengan baik, dan tepat. Sehingga dapat meningkatkan potensi dan kemampuan peserta didik sesuai dengan kebutuhannya, serta guru dapat memilih model pembelajaran yang dapat mengkonkretkan materi pelajaran yang akan dipelajari.

#### **2.2.10 Pengertian IPA**

Ilmu Pengetahuan Alam atau yang biasa disingkat dengan IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam semesta dengan segala isinya. Hendro Darmojo (1992) dalam Samatowa (2016:2) menjelaskan IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya". Samatowa (2016:3) menyatakan bahwa IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia". Lebih lanjut Samatowa (2016:3) menyebutkan bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis dan tersusun secara teratur, yang di dapat dari kumpulan hasil observasi dan eksperimen. Fakta-fakta tentang gejala kebendaan/alam diselidiki dan diuji berulang-ulang melalui percobaan-percobaan

(eksperimen), kemudian berdasarkan hasil eksperimen itulah dirumuskan keterangan ilmiahnya (teorinya).

IPA merupakan terjemahan kata dari bahasa Inggris, *natural science* yang berarti ilmu pengetahuan Alam. IPA atau *science* dapat disebut juga sebagai ilmu tentang alam yakni ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia (Samatowa 2016:3). Susanto (2013:167) menyatakan “Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan secara penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

Jacobson & Bergman (1980) dalam Susanto (2013:170) menyebutkan IPA memiliki karakteristik sebagai dasar untuk memahaminya. Karakteristik tersebut adalah:

- (1) IPA merupakan kumpulan konsep, prinsip, hukum, dan teori.
- (2) Proses ilmiah dapat berupa fisik dan mental, serta mencermati fenomena alam, termasuk juga penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
- (3) Sikap keteguhan hati, keingintahuan, dan ketekunan dalam menyikapi rahasia yang ada di alam.
- (4) IPA tidak dapat membuktikan semua akan tetapi hanya sebagian atau beberapa saja.
- (5) Kebenaran IPA bersifat subjektif dan bukan kebenaran yang bersifat objektif.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam merupakan rumpun ilmu yang mempelajari segala sesuatu tentang alam dan seisinya, dengan mempelajari IPA siswa mampu mengetahui fenomena alam yang terjadi sesuai dengan kenyataan atau kejadian yang sebenarnya sudah atau telah berlangsung.

### **2.2.11 Pembelajaran IPA Sekolah Dasar**

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab IX Pasal 37 IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Menurut Samatowa (2011:10) aspek pokok dalam pembelajaran IPA adalah anak dapat menyadari keterbatasan pengetahuan mereka, memiliki rasa ingin tahu untuk menggali berbagai pengetahuan baru, dan akhirnya dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka. Pembelajaran IPA di SD merupakan pembelajaran yang diajarkan dari hal yang sederhana menuju hal yang lebih kompleks disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Semakin tinggi tingkatan suatu kelas semakin tinggi pula materi pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu siswa secara alamiah. Hal ini akan membantu mereka mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. Fokus program pengajaran IPA di SD hendaknya ditujukan untuk memupuk minat dan pengembangan siswa terhadap dunia mereka di mana mereka hidup.

Tujuan utama pembelajaran IPA SD adalah membantu siswa memperoleh ide, pemahaman, keterampilan (*life skills*) esensial sebagai warga negara. *Life skills* esensial yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan menggunakan alat tertentu, kemampuan mengamati benda dan lingkungan sekitarnya, kemampuan mendengarkan, kemampuan berkomunikasi secara efektif, menanggapi dan memecahkan masalah secara efektif.

Sapriati dkk. (2014:2.3) menyatakan, “Pengembangan IPA yang menarik, menyenangkan, layak, sesuai konteks, serta didukung oleh ketersediaan waktu, keahlian, sarana dan prasarana merupakan kegiatan yang tidak mudah untuk dilaksanakan”. Seorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan dan kreativitas yang cukup agar pembelajaran dapat terselenggara secara efektif dan efisien. Kurikulum IPA lebih menekankan siswa untuk belajar aktif. Berikut ini adalah manfaat memahami konsep IPA seperti yang dikemukakan oleh Sapriati dkk. (2014:2.5) yaitu:

- (1) menanggapi isu lokal, nasional, kawasan dunia, sosial, budaya, ekonomi, lingkungan, dan etika;
- (2) menilai secara kritis perkembangan dalam bidang IPA dan teknologi serta dampaknya;
- (3) member sumbangan terhadap kelangsungan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi;
- (4) memilih karier yang tepat.

Proses pembelajaran IPA di sekolah dasar harus melibatkan aktivitas siswa supaya siswa dapat menerapkan sikap-sikap ilmiah. Guru juga harus mengaitkan materi pelajaran yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Guru menyediakan benda konkret dalam pembelajaran IPA merupakan salah satu usaha supaya siswa mudah memahami materi pelajaran IPA, mengingat usia sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret. Selain itu, dalam proses



pembelajaran IPA di sekolah dasar guru harus memperhatikan karakteristik siswa. Guru akan lebih tepat memilih model dan media pembelajaran apabila memperhatikan karakteristik siswa. Pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran IPA dan karakteristik siswa akan mempertinggi minat belajar siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh akan optimal.

Anak-anak usia Sekolah Dasar mempunyai kecenderungan sebagai berikut: beranjak dari hal-hal yang konkret, memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu kebutuhan, terpadu, dan melalui proses manipulatif. Pembelajaran terpadu adalah pembelajaran yang sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif anak. Pembelajaran IPA di SD disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik serta karakteristiknya. Dilihat dari kemampuan berfikir dan karakteristik peserta didik, maka strategi pembelajaran di Sekolah Dasar perlu dibedakan dengan pembelajaran di jenjang yang lebih tinggi.

#### **2.2.12 Materi Daur Air**

Air memberi kehidupan pada semua makhluk hidup, air memang dibutuhkan oleh seluruh makhluk hidup di dunia. Air tidak pernah habis. Air senantiasa tersedia di Bumi karena air selalu mengalami daur atau siklus. Air memang diperlukan bagi kehidupan kita. Kegunaan air antara lain untuk keperluan rumah tangga, pertanian, industri, dan tidak terkecuali untuk pusat pembangkit listrik. Walaupun air mengalami daur, namun masih banyak daerah yang dilanda kekeringan. Salah satu penyebab kekeringan berasal dari kegiatan manusia. Choiril, dkk (2008:147) menyatakan bahwa kegiatan beberapa kegiatan manusia yang dapat memengaruhi daur air diantaranya penggundulan hutan akibat

adanya penebangan hutan dan pembakaran hutan secara liar, penutupan jalan dengan menggunakan beton, pencemaran air.

Choiril, dkk (2008:146) menjelaskan bahwa daur air merupakan sirkulasi (perputaran) air secara terus-menerus dari bumi ke atmosfer dan kembali ke Bumi. Daur air ini terjadi melalui proses evaporasi (penguapan), presipitasi (pengendapan), dan kondensasi (pengembunan). Air di laut, sungai, dan danau menguap karena pengaruh panas dari sinar matahari. Tumbuhan juga mengeluarkan uap air ke udara. Proses penguapan ini disebut evaporasi. Uap air naik dan berkumpul di udara. Lama-kelamaan, udara tidak dapat lagi menampung uap air (jenuh). Proses ini disebut presipitasi (pengendapan). Jika suhunya turun, uap air akan berubah menjadi titik-titik air. Titik-titik air ini membentuk awan. Proses ini disebut kondensasi (pengembunan). Titik-titik air di awan kemudian akan turun menjadi hujan.

Air hujan akan turun di darat atau di laut. Air hujan itu akan jatuh ke tanah atau perairan. Air hujan yang jatuh di tanah akan meresap menjadi air tanah. Selanjutnya, air tanah akan keluar melalui sumur. Air tanah juga akan merembes ke danau atau sungai. Air hujan juga ada yang jatuh ke perairan, misalnya sungai atau danau. Kondisi ini akan menambah jumlah air di tempat tersebut. Air di sungai akan mengalir ke laut. Sebagian air di sungai dapat menguap kembali. Air sungai yang menguap membentuk awan bersama dengan uap dari air laut dan tumbuhan. Proses perjalanan air di daratan itu terjadi dalam daur air. Dari sini dapat disimpulkan bahwa jumlah air di bumi secara keseluruhan cenderung tetap. Hanya wujud dan tempatnya yang berubah.

Walaupun hingga saat ini air selalu tersedia di alam, tetapi kita harus menggunakan air secara bijaksana. Menghemat penggunaan air sangat bermanfaat terutama jika air diperoleh melalui pompa air listrik atau PDAM, karena semakin banyak kita menggunakan air maka tagihan yang akan dibayar pun semakin banyak. Oleh karena itu, kita harus melakukan penghematan air. Muharam (2008:133) menyatakan ada beberapa Kegiatan penghematan air yang dapat dilakukan:

- (1) Menutup kran air setelah menggunakannya, karena jika kita lupa menutup kran air, air bersih akan terbuang percuma.
- (2) Usahakan mencuci pakaian setelah mencapai jumlah yang cukup banyak. Karena semakin sering kita mencuci pakaian dalam jumlah yang sedikit maka akan semakin banyak pula air yang digunakan.
- (3) Gunakan air bekas mencuci beras atau sayuran untuk menyiram tanaman. Selain menghemat air bersih, tanaman dapat tumbuh subur dengan air bekas tersebut.
- (4) Usahakan tidak mencuci kendaraan setiap hari. Jika kendaraan kotor karena debu, kendaraan tidak perlu untuk dicuci.
- (5) Segera perbaiki kran atau saluran air yang rusak, jika tidak maka akan banyak air yang terbuang percuma.
- (6) Menggunakan air seperlunya, tidak berlebihan dalam menggunakan air dalam keperluan apapun.
- (7) Tidak menutup permukaan tanah dengan lapisan yang menghambat peresapan air.

### 2.2.13 Model Pembelajaran

Banyak model pembelajaran telah dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami dan menguasai suatu pengetahuan atau pelajaran tertentu. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut. Joyce dan Weill (2009) dalam Huda (2017:73) mendeskripsikan model pengajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau *disetting* yang berbeda.

Model-model dirancang untuk tujuan-tujuan tertentu, pengajaran konsep-konsep informasi, cara-cara berpikir, studi nilai-nilai sosial. Sebagian model berpusat pada penyampaian guru, sementara sebagian lagi berusaha fokus pada respons siswa dalam mengajarkan tugas dan posisi siswa sebagai partner dalam proses pembelajaran. Menurut Joni (1992/1993) dalam Anitah (2012:1.25) metode adalah berbagai cara kerja yang bersifat relatif umum yang sesuai untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli, model pembelajaran merupakan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar. Model pembelajaran dalam proses pengajaran mengarah pada suatu pendekatan dalam mencapai tujuan pendidikan tertentu. Oleh karena itu diperlukan kreativitas guru dalam menentukan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara

aktif dalam proses pembelajaran. Pemilihan model harus mempertimbangkan beberapa hal, yaitu tujuan pembelajaran, jenis materi yang akan diajarkan, ketersediaan fasilitas dan media, sumber-sumber belajar, karakteristik siswa, dan alokasi waktu yang tersedia.

#### **2.2.14 Model Pembelajaran *Make A Match***

Joyce dan Weill (2009) dalam Huda (2017:73) mendeskripsikan model pengajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau *disetting* yang berbeda. Isjoni dalam Shoimin (2017:98) berpendapat bahwa Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran. Ciri model *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia.

Model pembelajaran *make a match* ini cocok digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran ini siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lain. Suasana belajar dikelas juga dapat diciptakan sebagai suasana permainan, dimana terdapat kompetisi antar siswa untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topik pembelajaran serta adanya penghargaan (*reward*), yang membuat siswa dapat belajar dalam suasana yang

menyenangkan. Siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak hanya pasif mendengarkan guru menerangkan saja tetapi siswa akan lebih aktif karena terdapat penghargaan (*reward*) yang akan diberikan oleh guru untuk kriteria siswa yang telah ditentukan sebelumnya.

Model pembelajaran *make a match* bertujuan untuk menumbuh kembangkan sikap bertanggung jawab, saling menghormati, dan meningkatkan rasa percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah. Pembelajaran ini juga menuntut siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan guru sehingga disini guru hanya sebagai fasilitator dan juga pengamat. Suasana saat pembelajaran selain menyenangkan juga diusahakan bersifat demokratis, dimana siswa diberi kebebasan untuk menyampaikan pendapatnya ataupun bertanya jika ada yang belum dimengerti.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam mencari penyelesaian dari masalah dengan ciri khusus yaitu menggunakan kartu soal dan kartu jawaban. Kelebihan model pembelajaran *make a match* menurut Kurniasih dan Sani (2015:56) yaitu: (1) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan; (2) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa; (3) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal; (4) suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran; (5) kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis; (6) munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh siswa.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *make a match* menurut Kurniasih dan Sani (2015:57-8) yaitu : (1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainya kartu jawaban; (2) setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban; (3) tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang; (4) setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang dimilikinya; (5) setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin; (6) jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temanya akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati; (7) setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya; (8) siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok; (9) guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Adapula langkah-langkah model pembelajaran *make a match* menurut Shoimin (2015:98) yaitu: (1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainya kartu jawaban; (2) setiap siswa mendapat satu buah kartu; (3) tiap siswa memikirkan jawaban /soal dari kartu yang dipegang; (4) setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya; (5) setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin; (6) setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.; (7) kesimpulan/penutup.

Berdasarkan uraian tersebut, supaya penerapan model *make a match* dapat berjalan dengan baik sesuai dengan harapan, maka guru perlu meluangkan waktu untuk mempersiapkan kartu-kartu yang diperlukan sebelum pembelajaran dimulai. Dan juga guru harus tetap memperhatikan siswa ketika proses pembelajaran, supaya siswa tidak bermain sendiri sehingga siswa akan mudah dalam memahami materi.

### **2.2.15 Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam proses pembelajaran, berupa isi ajaran dan didikan yang ada dikurikulum. Guru sebagai sumber pesan yang dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi, baik verbal maupun non verbal yang disebut media pembelajaran. Menurut Heinich, dkk. (1993) dalam Anitah (2012:6.3), “Media pembelajaran merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara”, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*)”. Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya (Anitah, 2012:6.11).

Rifa’i dan Anni (2012:161) menyatakan, “Media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.” Sebagai salah satu komponen



sistem pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran. Sebab media pembelajaran menjadi salah satu komponen pendukung strategi pembelajaran di samping komponen waktu dan metode mengajar. Sedangkan pengertian media pembelajaran menurut Trianto (2010) dalam Setijowati (2016:54), “Media pembelajaran mencakup sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan peserta didik. Sumber tersebut dapat berupa perangkat keras seperti komputer, televisi, LCD, dan perangkat lunak yang digunakan dalam perangkat keras”. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang timbulnya proses atau dialog mental pada diri siswa. Dengan memahami pentingnya peranan media dalam proses pembelajaran maka kita tidak bisa lagi menganggap media pembelajaran hanya sebatas sebagai alat bantu, tetapi media pembelajaran ini akan memberikan kontribusi yang sangat besar bagi terciptanya kompetensi atau tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar, yang berarti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan cepat. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai dan bahan ajar, tidak diperkenankan menggunakan media pembelajaran hanya untuk memancing perhatian siswa semata.

Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dijadikan penghubung, pemberi, dan atau penyampai pembelajaran kepada penerima pembelajaran.

Melalui media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi serta membantu siswa lebih mudah menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Peran media dalam proses pembelajaran sangat penting bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswanya. Media berfungsi sebagai sarana komunikasi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat mengatasi masalah hambatan komunikasi, keterbatasan fisik kelas, sikap pasif, dan mempersatukan pengamatan siswa dengan begitu pembelajaran akan dengan mudah tersampaikan kepada siswa.

#### **2.2.16 Karakteristik Media Pembelajaran**

Kegiatan pemilihan media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dari keseluruhan proses penggunaan media pembelajaran. Tidak ada media pembelajaran terbaik yang dapat digunakan untuk segala situasi dan kondisi. Menurut Arsyad (2017:75-6) ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu (1) disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai; (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi; (3) praktis, luwes, dan bertahan; (4) guru terampil menggunakannya; (5) pengelompokkan sasaran; dan (6) mutu teknis.

Karakteristik yang paling utama adalah disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Media yang dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotori. Yang kedua, tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.

Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa. Ketiga, praktis, luwes dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu yang lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang baik. Kriteria ini menuntun guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.

Karakteristik yang keempat, guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Arsyad (201:75-6). Nilai dan manfaat media ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Media pembelajaran serta peralatan canggih tidak akan mempunyai arti apa-apa jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan mutu dan hasil belajar. Kelima, pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan. Yang terakhir adalah mutu teknis. Pengembangan media pembelajaran harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, media pembelajaran menggunakan slide harus jelas dan informasi atau pesan yang disampaikan ditonjolkan dan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

Pendapat lain dikemukakan oleh Anitah (2012:6.38) terdapat lima hal yang perlu dijadikan pertimbangan dalam pemilihan media. Pertama, rencana pembelajaran. Rencana pembelajaran harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Media pembelajaran yang dipilih harus disesuaikan dengan rencana pembelajaran dan kurikulum tersebut. Kedua, sasaran belajar. Maksud dari sasaran belajar adalah siswa yang akan menerima pesan atau informasi melalui media pembelajaran. Media yang dipilih harus disesuaikan dengan perkembangan siswa. Ketiga, tingkat keterbacaan media. Maksudnya apakah media tersebut sudah memenuhi syarat-syarat teknis, seperti kejelasan gambar, huruf, dan pengaturan warna. Apabila hal tersebut tidak diperhatikan maka akan mengganggu jalannya proses pembelajaran. Keempat, situasi dan kondisi. Misalnya situasi dan kondisi tempat atau ruangan yang dipergunakan untuk pembelajaran seperti ukuran, perlengkapan, ventilasi, dan cahaya. Bisa juga keadaan siswanya, seperti jumlah siswa, minat, dan motivasi belajarnya. Kelima, objektivitas. Maksudnya agar menghindari pemilihan media yang didasari oleh kesenangan pribadi. Untuk menghindarinya dapat dilakukan dengan meminta pandangan atau pendapat atau saran dan koreksi dari teman sejawat di lingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian tersebut, serangkaian karakteristik di atas mampu dijadikan acuan dalam pemilihan media. Secara umum karakteristik media yang baik adalah media yang terdiri dari berbagai jenis media.

### **2.2.17 Microsoft PowerPoint**

Seiring dengan kebutuhan teknologi yang sangat meningkat, banyak sekali *Software* yang berkembang pada saat ini, dan salah satu di antaranya adalah

*Microsoft Office*. *Microsoft Office* merupakan program terpadu yang terdiri dari *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*, *Microsoft Access*, *Microsoft FrontPage*, *Microsoft PowerPoint* dan *Microsoft Outlook*.

Setiap pekerjaan menuntut kita untuk selalu memberikan informasi baik secara formal maupun informal kepada seseorang ataupun kepada orang banyak. Pemberian informasi secara formal selain dituntut mempunyai kemampuan berkomunikasi yang baik diperlukan juga media yang dapat membantu menyampaikan informasi tersebut. Salah satu contoh penyampaian informasi secara formal adalah presentasi.

*PowerPoint* adalah program aplikasi komputer yang dirancang untuk membantu seseorang mempresentasikan materi pelajaran atau bahan presentasi dengan menggunakan aplikasi *PowerPoint* yang ada dikomputer sebagai sebuah media pelajaran. (Marisa,dkk, 2017:7.12). Arsyad (2013:65) menjelaskan bahwa *Microsoft PowerPoint* adalah suatu *software* yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. Arsyad (2013:65) menjelaskan beberapa manfaat *PowerPoint*, antara lain; 1) materi pembelajaran menjadi lebih menarik; 2) penyampaian pembelajaran lebih efektif dan efisien; 3) materi pembelajaran disampaikan secara utuh, ringkas, dan cepat melalui pointer-pointer materi.

Berdasarkan uraian tentang *PowerPoint* tersebut dapat disimpulkan bahwa program *PowerPoint* memiliki beberapa keunggulan. Keunggulan-keunggulan tersebut yakni:

- 1) Mudah dipergunakan karena merupakan bagian dari *Microsoft Office*.

- 2) Presentasi Multimedia, kita dapat menambahkan berbagai macam multimedia pada *slide* presentasi seperti: *clip art*, *picture*, gambar animasi (GIF atau flas), *background audio*/musik, narasi, *movie*/video.
- 3) *Custom Animation*, *powerpoint* memiliki fasilitas *custom animation* yang sangat lengkap. Dengan fasilitasi ini presentasi menjadi lebih hidup, menarik dan interaktif.

*PowerPoint* tergolong ke dalam jenis multimedia, yaitu multimedia interaktif. Stimulus visual yang menyertai suara menjadikan pembelajaran konsep-konsep menjadi terjelaskan secara konkret. Komputer sebagai alat bantu pembelajaran telah lama dikenal dan dikembangkan. Perkembangan teknologi komputer yang memungkinkan penayangan informasi grafik, suara dan gambar dan teks yang memungkinkan dibuat audio visual yang bersifat interaktif. Materi yang sudah dibuat dalam format tayangan animasi, akan terkesan lebih hidup, konkret. Hal tersebut dikarenakan materi dibuat sesuai dengan keadaan lapangan yang ada, dan dibuat lebih menarik serta ditambah dengan efek suara dan gambar serta video.

### **2.2.18 Model Pembelajaran Make A Match dengan Berbantu Media *PowerPoint* dalam Pembelajaran IPA**

Model pembelajaran dalam proses pengajaran mengarah pada suatu pendekatan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sehingga diperlukan kreativitas guru dalam menentukan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pemilihan model harus mempertimbangkan beberapa hal, yaitu tujuan pembelajaran, jenis materi yang

akan diajarkan, ketersediaan fasilitas dan media, sumber-sumber belajar, karakteristik siswa, dan alokasi waktu yang tersedia.

Joni (1992/1993) dalam Anita (2012:1.25), metode adalah berbagai cara kerja yang bersifat relatif umum yang sesuai untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Joyce dan Weil (2009) dalam Huda (2017:73), mendeskripsikan model pengajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di *setting* yang berbeda.

Isjoni dalam Shoimin (2017:98) berpendapat bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran. Ciri model *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Model pembelajaran *make a match* ini cocok digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran *make a match* bertujuan untuk menumbuhkan sikap bertanggung jawab, saling menghormati, meningkatkan rasa percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah dan merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam mencari penyelesaian dari masalah dengan ciri khusus yaitu menggunakan kartu soal dan kartu jawaban.

Menurut Heinich,dkk. (1993) dalam Anita (2012:63), “Media pembelajaran merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara”, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*)”. Rifai (2009) dalam Setijowati (2016:53)

menjelaskan , media pembelajaran adalah segala alat atau wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan pembelajaran.

Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar, yang berarti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan cepat. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Penggunaan multimedia *powerpoint* dalam pembelajaran memerlukan keseriusan dari guru dalam perancangan dan penerapannya. Arsyad (2013:65) menjelaskan bahwa *microsoft powerpoint* adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, proposional, dan juga mudah.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran dengan menggunakan Model *make a match* dianggap model pembelajaran yang efektif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi IPA. Hal ini dikarenakan IPA merupakan pembelajaran yang kongkrit dan sesuai dengan lingkungan alam sekitar, selain itu dengan berbantu media *power point* guru dapat menyampaikan materi dengan menampilkan contoh kejadian-kejadian secara nyata sesuai dengan lingkungan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan guru dan motivasi belajar siswa dapat meningkat.

## **2.2 Landasan Empiri**

Beberapa hasil penelitian yang mendukung dalam penelitian ini diantaranya, adalah:



- (1) Pujiati,dkk (2018) dari Universitas Negeri Medan, melakukan penelitian dengan judul *Keefektifan Model Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II Semester 2 SD Negeri Ngeling 01 Jepara*. Hasil penelitan diperoleh rata-rata kelas yang sebelum diberi perlakuan sebesar 68,472, dan setelah diberi perlakuan sebesar 83,056. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t dengan menggunakan  $\alpha = 0,05$  serta  $dk = 36 - 1 = 35$  di dapatkan nilai  $t_{tabel} = 2,03$ . Hasil perhitungan didapatkan nilai  $t_{hitung} = 9,61$ , karena didapatkan nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau  $9,61 > 2,03$  maka  $H_a$  dapat diterima. Model pembelajaran *Make a Match* efektif terhadap hasil belajar matematika kelas II SD Negeri 01 Ngeling Jepara yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar yang sebelumnya diperoleh nilai rata-rata sebesar 68,47 dan setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Make a Match* menjadi 83,056.
- (2) Kaharudin (2018) dari Universitas Lakidende, melakukan penelitian dengan judul *Keefektifan Model Make A Match Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model *make a match* efektif dalam pembelajaran matematika kelas VI Sekolah Dasar di Kecamatan Marioriwawo ditinjau dari rata-rata hasil belajar 71,9, aktivitas 80,4% dan respon terhadap penerapan model 93,7%, penerapan pembelajaran matematika melalui model *make a match* dalam pembelajaran matematika siswa kelas VI Sekolah Dasar di Kecamatan Marioriwawo efektif ditinjau dari hasil belajar siswa setelah pembelajaran

71.9, aktivitas siswa dalam pembelajaran 80.4% dan respon siswa terhadap penerapan model 93.7%.

- (3) Riyanti (2018). dari Universitas Negeri Surabaya, melakukan penelitian dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. (PTK) Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan catatan lapangan. Pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan pada siklus I 72,2% dan pada siklus II meningkat menjadi 88,8%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I 62,5% dan pada siklus II meningkat menjadi 93,75%. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS .
- (4) Triarisanti dan Purnawarman (2018), dari Universitas Pendidikan Indonesia melakukan penelitian yang berjudul *The Influence Of Interest And Motivation On College Students' Language And Art Appreciation Learning Outcomes*. Proses pembelajaran yang baik dan tepat akan memotivasi peserta didik, dan pada akhirnya akan berdampak pada peningkatan hasil pembelajaran. Para peneliti melakukan penyelidikan tentang pengaruh minat dan motivasi pada hasil belajar siswa Program Studi Pendidikan Korea di universitas negeri di Indonesia dalam mata pelajaran tertentu Apresiasi Bahasa dan Seni. Mata pelajaran wajib adalah bagian dari misi fakultas untuk menumbuhkan apresiasi sastra dan seni dari mahasiswanya. Sebuah survei yang menggunakan

kuesioner berbasis Likert yang terdiri dari 60 item telah dilakukan, dan analisis dokumenter dilakukan untuk nilai ujian akhir siswa dalam mata pelajaran Penghargaan Bahasa dan Seni. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat dan motivasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, seperti yang ditunjukkan oleh nilai ujian akhir mereka di subjek. Dapat disimpulkan bahwa minat dan motivasi yang tinggi menentukan keberhasilan hasil pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Bahasa dan Seni.

- (5) Ngubaidillah dan Kartadie (2018) dari STKIP PGRI Tulungagung melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Media Visual Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*, hasil penelitian ini menunjukkan data sebagai berikut. Desain penelitian ini adalah Quasi-Experimental Design dengan model penelitian Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design. Sampel dari pencarian ulang adalah 60 siswa yang dipilih oleh Sampel Random Sampling. Analisis data dilakukan dengan statistik parametrik dengan uji prasyarat meliputi uji normalitas, uji homogenitas, kemudian diuji beda dan uji pengaruh. Hasilnya menunjukkan bahwa skor rata-rata kelompok kontrol adalah 70,61, untuk kelompok eksperimen skor rata-rata adalah 74,81. Ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah pembelajaran menggunakan media visual menggunakan aplikasi Lectora dan hasil uji pengaruh menunjukkan hasil  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  sebesar 2,052 dengan itu dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

- (6) Kusumawardani, Pratiwi, Dan Muflihah (2018) dari FKIP Universitas Mulawarman Samarinda melakukan penelitian yang berjudul, *Pengaruh Penggunaan Desain Pembelajaran Elpsa Dalam Model Pembelajaran Vak Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Larutan Elektrolit Dan Non Elektrolit*. Hasil penelitian menunjukkan data sebagai berikut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa yang menggunakan desain pembelajaran ELPSA dalam model pembelajaran VAK lebih baik daripada rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran VAK. Rata-rata nilai hasil belajar siswa yang menggunakan desain pembelajaran ELPSA dalam model VAK adalah 81,06 dan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran VAK adalah 78,32. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan uji t, diperoleh  $t_{hitung} = 2,68$  dan  $t_{tabel} = 1,99$  pada taraf signifikan 5%. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima sehingga terdapat pengaruh penggunaan desain pembelajaran ELPSA dalam model pembelajaran VAK terhadap hasil belajar kimia siswa pada pokok bahasan larutan elektrolit dan non elektrolit kelas X SMA Negeri 3 Samarinda.
- (7) Triyanto, Siswanto, Rofian (2018) dari Universitas Negeri Semarang telah melakukan penelitian yang berjudul *Keefektifan Media Pembelajaran Mogabil Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 02 Baleraksa Purbalingga*. Hasil penelitian ini menunjukkan data sebagai berikut. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes (pretest-posttest), wawancara dan kegiatan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji banding

hasil belajar dua pihak menunjukkan hasil  $t_{hitung} = 17,42$  dengan  $t_{tabel} = 2,049$  sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang artinya bahwa media pembelajaran mogabil (mobil garis bilangan) efektif terhadap hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan bulat kelas IV SDN 02 Baleraksa Purbalingga. Berdasarkan penelitian dan pembahasan, saran yang perlu disampaikan adalah dalam proses pembelajaran hendaknya guru menggunakan model dan media pembelajaran yang menarik siswa untuk belajar yaitu dengan mencoba menerapkan media pembelajaran mogabil (mobil garis bilangan) sebagaisalah satu media alternatif guru dalam mengajar.

- (8) Mariani (2017) dari SD Muhammadiyah 4 Batu melakukan penelitian yang berjudul *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Pembagian Pada Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 4 Batu*. Hasil penelitian ini menunjukkan data sebagai berikut. Hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan yaitu dari rerata hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 77,8 setelah diterapkannya model pembelajaran Make A Match hasil belajar siswa pada siklus II meningkat menjadi 92,5 Hal ini menunjukkan kenaikan rerata hasil belajar yang sangat signifikan. Dalam hal ketuntasan belajar siswa dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mencapai 87,5% dan rerata hasil belajar siswa 92,5 sudah di atas KKM yang ditentukan dan diharapkan oleh peneliti, maka penerapan model pembelajaran Make A Match dalam pembelajaran matematika materi pembagian berhasil dengan baik. Dalam

proses pembelajaran matematika dengan model *Make A Match*, siswa lebih aktif kerjasama antar siswa dalam kelompok terjalin dengan baik.

- (9) Menrisal, Utari (2017) dari Universitas Putra Indonesia YPTK Padang melakukan penelitian yang berjudul *Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Siswa*. Hasil penelitian ini menunjukkan data sebagai berikut. Hasil analisis item dilakukan dengan menggunakan Microsoft Excel 2010 dan program IBM SPSS Statistik 21. Pada angket motivasi belajar menunjukkan bahwa dari 40 item yang diujicobakan diperoleh 30 item yang valid dan 10 item yang tidak valid, dengan nilai *Corrected Item Total Correlation* berkisar antara -0.162 sampai 0.785 dengan koefisien reliabilitas sebesar 0.916. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh koefisien korelasi  $r = 0.456$ . Uji signifikan menggunakan uji t diperoleh nilai thitung dengan  $df = n - 2$  pada taraf signifikansi 0.05 dengan ketentuan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , kemudian dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  sehingga diperoleh  $t_{hitung} 4.551 > t_{tabel} 1.664$ , berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar KKPI siswa kelas X SMK Nusatama Padang.
- (10) Fauziah, Rosnaningsih, Azhar (2017) dari Universitas Muhammadiyah Tangerang melakukan penelitian yang berjudul *Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang*. Hasil penelitian ini menunjukkan data sebagai berikut. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif korelasi pada siswa SD Kelas IV.

Sampel pada penelitian ini adalah 54 siswa kelas IV yang terdiri dari kelas IVA dan IVB. Data dikumpulkan dengan observasi, wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan minat belajar siswa kelas IV SDN Poris gaga 05 Kota Tangerang dengan nilai  $r$  hitung 0,889 lebih besar dari  $r$  tabel 0,264 atau  $0,89 > 0,264$  dengan tingkat hubungan sangat kuat. 2) Terdapat hubungan yang positif antara motivasi belajar dengan minat belajar siswa kelas IV SDN Poris gaga 05 Kota Tangerang dengan koefisien determinasi yaitu  $0,889 \times 0,889 \times 100 = 0,791\%$ .

(11) Theana, dkk (2017) dari Universitas PGRI Semarang melakukan penelitian yang berjudul *Keefektifan Model Pembelajaran Time Token Terhadap Hasil Belajar Subtema Keseimbangan Ekosistem Siswa Kelas V SD*. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Candi 03 Semarang pada kelas V yang berjumlah 30 siswa dengan teknik pengambilan sampel jenuh. Berdasarkan hasil analisis data penelitian setelah mendapatkan perlakuan menunjukkan bahwa hasil belajar pada pembelajaran subtema 3 keseimbangan ekosistem menggunakan model *Time Token* dapat meningkat. Hasil analisis dengan menggunakan uji  $t$  diperoleh nilai  $t$  hitung = 12,835 dengan taraf signifikan 5% didapat nilai  $t$  tabel = 2,001, karena  $t$  hitung (12,835) >  $t$  tabel (2,001),

(12) Rurua, dkk (2017), melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Time Token terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa*

*Tentang Biologi Sel Pada Program Studi Pendidikan Biologi di Universitas Sintuwu Maroso Poso.* Desain penelitian menggunakan desain kelompok kontrol hanya posttest dalam penelitian eksperimen semu. Sampel penelitian ini adalah 79 siswa. Data diperoleh dari motivasi belajar dan prestasi belajar sel biologi. Data dianalisis menggunakan uji t dan uji korelasi product moment menggunakan SPSS 16.0 untuk Windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran Time Token terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Biologi Sel ( $t > t_{\text{tabel}}, 1,950 > 1,665$ ); ada pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran Time Token terhadap prestasi belajar Sel Biologi ( $t > t_{\text{tabel}}, 10,941 > 1,665$ ); dan ada hubungan positif antara motivasi belajar dan prestasi belajar Sel Biologi dalam Program Studi Pendidikan Biologi di Universitas Sintuwu Maroso ( $r = 0,601$  itu adalah kategori kuat). Berdasarkan hasil dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Time Token dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

- (13) Prasetyanti (2016) dari Universitas Negeri Semarang melakukan penelitian yang berjudul *Penerapan PBL Berbasis Kegiatan Praktikum untuk Meningkatkan Iklim Kelas, Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XII MIPA-6 SMA*. Hasil penelitian ini menunjukkan data sebagai berikut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif, bertanggungjawab, disiplin, dan memahami serta menguasai materi pelajaran dalam proses pembelajaran biologi dengan kegiatan praktikum dan diskusi LKPD tentang fotosintesis. Hal ini terlihat pada rata-rata indikator



iklim kelas siklus I diperoleh 81,75 dan mengalami kenaikan menjadi 90,59 pada siklus II. Pada aspek motivasi belajar peserta didik diperoleh rata-rata 75,97 pada siklus I dan terjadi penguatan motivasi pada siklus II dengan rata-rata indikator menjadi 84,71. Hasil belajar kognitif pada siklus I diperoleh ketuntasan 91,18% dan 100% tuntas pada akhir siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Kegiatan Praktikum dapat meningkatkan aktivitas iklim kelas, motivasi belajar peserta didik dan hasil belajar kognitif peserta didik pada KD Metabolisme untuk materi Fotosintesis kelas XII-MIPA-6 SMA Negeri 3 Surakarta semester gasal tahun pelajaran 2015/2016.

- (14) Sutrisno (2016) dari Universitas Sebelas Maret Surakarta melakukan penelitian yang berjudul *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta*. Hasil penelitian menunjukkan data sebagai berikut. Jenis penelitian ini adalah penelitian *ex-post facto*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII pada kompetensi TKR di SMK Kota Yogyakarta yang berjumlah 565 siswa. Sampel sejumlah 185 siswa ditentukan dengan teknik *proportional random sampling*. Pengambilan data variabel bebas menggunakan angket dengan skala *Likert* dan *Rating Scale*. Data variabel terikat dikumpulkan menggunakan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan empat temuan yaitu: (1) terdapat pengaruh yang signifikan persepsi penguasaan metode mengajar praktik guru terhadap hasil belajar praktik kelistrikan otomotif; (2)

terdapat pengaruh yang signifikan dari persepsi media pembelajaran terhadap hasil belajar pembelajaran praktik kelistrikan otomotif; (3)terdapat pengaruh yang signifikan dari motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar pembelajaran praktik kelistrikan otomotif; (4) terdapat pengaruh yang signifikan dari persepsi penguasaan metode mengajar praktik guru, persepsi media pembelajaran, dan motivasi belajar siswa secara bersama-sama terhadap hasil belajar pembelajaran praktik kelistrikan otomotif.

- (15) Maryani (2016) dari Universitas Tadulako melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Motivasi Belajar, Disiplin Belajar dan Lingkungan Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh motivasi belajar, disiplin dan lingkungan secara simultan terhadap prestasi belajar siswa pada akuntan. Penelitian ini menggunakan deskriptif kausal dengan jumlah populasi 170 siswa, penelitian ini menggunakan teknik sensus sampling. Hasil penelitian ini adalah untuk menunjukkan pengaruh motivasi belajar, disiplin dan lingkungan secara simultan terhadap prestasi belajar siswa pada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Palu yang ditunjukkan oleh koefisien determinasi penentuan ganda (Adj. R-Square (R) adalah 0,659. Skor ini menunjukkan bahwa tiga variabel bebas dalam penelitian ini memiliki pengaruh besar yaitu 65,9% terhadap prestasi belajar akuntan, sedangkan 34,1% dipengaruhi oleh variabel lain seperti pertanyaan emosional, pertanyaan spiritual, budaya dan pemimpin. gaya yang tidak diamati tetapi juga memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada akuntan di SMA Negeri 3 Palu.

- (16) Nopiandari, dkk (2016) dari Universitas pendidikan Ganesha, melakukan penelitian dengan judul *Penerapan Make A Match Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD*. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar IPA di kelas IV SD Negeri 5 Banyuning. Berdasarkan tes hasil belajar, persentase rata-rata hasil belajar IPA siswa pada siklus I sebesar 74,5% (cukup baik). Pada siklus II, persentase rata-rata hasil belajar IPA siswa sebesar 80,25% (kriteria baik) serta. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 5,75% dan ketuntasan hasil belajar sebesar 20%. Jadi, dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *make a match* berbantuan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Negeri 5 Banyuning.
- (17) Rubianto, dkk (2016) dari Universitas Pontianak, melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh Model Make A Match Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sman 1 Semparuk*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model *make a match* dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode ceramah pada materi koloid. Nilai Effect size yang diperoleh adalah 0,53 dengan kategori sedang. Rata-rata motivasi siswa terhadap model *make a match* sebesar 79,92% tergolong sangat kuat.
- (18) Novilia, dkk (2016), dari Universitas Negeri Malang melakukan penelitian yang berjudul *The Effectiveness Of Colloid Module Based On Guided Inquiry Approach To Increase Students' Cognitive Learning Outcomes*. Penelitian ini

menggunakan desain eksperimen *pretest-posttest one group*. Sampel penelitian ini terdiri dari 33 siswa X-MIPA 3 SMA Negeri 2 Malang pada tahun akademik 2015/2016. Efektivitas Modul Koloid untuk meningkatkan hasil belajar kognitif ditentukan oleh hasil analisis uji-t berpasangan dan skor perolehan pretest dan posttest siswa menggunakan instrumen tes kognitif. Instrumen tes kognitif ini memiliki indeks validitas isi 92,04%. Berdasarkan hasil uji coba 36 siswa di SMA Negeri 3 Malang, 30 pertanyaan dianggap valid dan memiliki koefisien reliabilitas 0,866 berdasarkan Spearman-Brown. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Modul Koloid efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini ditunjukkan oleh analisis paired sample t-test, dengan skor t (-38,525) lebih rendah dari t kritis (-2,037), sehingga ada perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest setelah menggunakan Modul Koloid.

- (19) Hidayah, dkk (2016), dari Universitas Sebelas Maret melakukan penelitian yang berjudul *The Implementation of Cooperative Learning by Using Jigsaw and Make a match Method to Improve the Activity and Learning Outcomes of Social Science*. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SD Negeri 02 Troketon Klaten dengan subjek penelitian adalah 25 siswa. Hasil kegiatan di pra-siklus adalah 16% dilihat oleh semua indikator. Ada peningkatan aktivitas siswa dari masing-masing indikator dalam setiap siklus yang telah dilakukan pada akhir siklus ketiga dari semua indikator. Aktivitas siswa telah mencapai  $\geq 75\%$ . Hasil tingkat kelulusan hasil belajar adalah 44% pada pra siklus, meningkat menjadi 52% pada siklus I, meningkat menjadi

64% pada siklus II, dan menjadi 84% pada siklus III. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dengan menggunakan jigsaw dan membuat metode kecocokan untuk meningkatkan hasil belajar dan pembelajaran aktif.

(20) Sutarniyati (2016) dari Universitas Negeri Yogyakarta, melakukan penelitian dengan judul *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model Make A Match Pada Pelajaran IPA Kelas V*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas 5. Dengan menggunakan media kartu yang dibagikan selama pembelajaran dan pembentukan kelompok untuk mencari pasangan membuat siswa aktif dan antusias sehingga meningkatkan motivasi belajarnya. Pada pratindakan presentase motivasi belajar siswa masih dalam kategori kurang sekali (54%). Pada siklus I mengalami peningkatan, sehingga naik menjadi kategori cukup (74%). Dengan hasil akhir motivasi belajar IPA siswa dalam kategori sangat baik (89%).

(21) Bayuntoro, Ngabekti, dan Ridlo (2015) dari Universitas Negeri Semarang melakukan penelitian yang berjudul *Keefektifan Pembelajaran Pencemaran Lingkungan Dengan Mengaplikasikan Pengajaran Quantum Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Hasil penelitian ini menunjukkan data sebagai berikut. Analisis uji komparatif hasil belajar aspek pengetahuan menggunakan independent sample test kelas eksperimen dengan kelas kontrol diperoleh thitung (3,97) > ttabel 5% (2,00). Analisis hasil belajar aspek pengetahuan menggunakan *one sample t test* menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar melalui

pengajaran *Quantum* kelas eksperimen dengan KKM yang ditetapkan Permendikbud yaitu  $\geq 2,67$  diperoleh nilai thitung (8,97) > ttabel 5% (2,00). Analisis hasil belajar aspek sikap menggunakan *one sample t test* menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar melalui pengajaran *Quantum* kelas eksperimen dengan KKM yang ditetapkan Permendikbud yaitu  $\geq 3$  diperoleh nilai thitung (15,79) > ttabel 5% (2,00). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pengajaran Quantum efektif terhadap hasil belajar aspek pengetahuan dan sikap materi pencemaran lingkungan.

- (22) Fidayanti, dkk (2015), melakukan penelitian yang berjudul *Effect Of Implementation Of Cooperative Learning Model Make a match Technique On Student Learning Motivation In Social Science Learning*. Desain penelitian ini menggunakan Nonequivalent Control Group Design dengan metode penelitian eksperimen semu. Sampel penelitian ini adalah 60 siswa dan menggunakan 2 kelas, yaitu kelas VIII D sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII C sebagai kelas kontrol. Data dianalisis dengan menggunakan SPSS 17.00 for windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pertama, motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* meningkat tetapi masih kategori rendah. Kedua, motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan metode konvensional tidak meningkat. Ketiga, secara simultan motivasi belajar antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* lebih baik daripada siswa yang belajar dengan metode pembelajaran konvensional.

(23) Kusuma dan Subkhan (2015), dari Universitas Negeri Semarang melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kedisiplinan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA N 3 Pati Tahun Pelajaran 2013/2014*. Hasil observasi awal di SMA N 3 Pati menunjukkan rendahnya prestasi belajar mata pelajaran ekonomi yang dicapai siswa kelas XI IPS. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar dan kedisiplinan belajar terhadap prestasi belajar baik secara simultan maupun parsial. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMANegeri 3 Pati yang berjumlah 147 siswa. Variabel yang diteliti meliputi motivasi belajar dan disiplin belajar sebagai variabel bebas dan prestasi belajar sebagai variabel terikatnya. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Sedangkan metode analisis data meliputi analisis deskriptif dan analisis regresi berganda. Hasil penelitian ini adalah ada pengaruh motivasi belajar dan kedisiplinan belajar terhadap prestasi belajar (89,5%). Motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar mata pelajaran akuntansi (62,09%). Disiplin belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar mata pelajaran akuntansi (48,58%).

(24) Joni (2015), dari Unikama telah melakukan penelitian yang berjudul *Hubungan Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Sejarah Siswa Sma Negeri 3 Lumajang*. Penelitian ini tergolong penelitian *ex-post facto* dengan teknik korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Lumajang yang

berjumlah 90 siswa. teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik total sampling dimana semua anggota populasi ditetapkan sebagai anggota sampel. Maka dalam penelitian ini semua populasi kelas kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Lumajang sebesar 90 siswa. Diketahui probabilitas thitung untuk variabel media pembelajaran adalah sebesar 0,014 yang lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ . Hal ini berarti hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima ( $p = 0,014 < \alpha = 0,05$ ). Sehingga keputusan statistik yang dapat diambil adalah terdapat hubungan yang signifikan media pembelajaran terhadap prestasi belajar bidang studi sejarah siswa.

(25) Khoirunnisa (2015) dari Universitas Tanjung Pura, melakukan penelitian dengan judul *Efektivitas Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Archaeobacteria dan Eubacteria di SMA*. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda yang berjumlah 20 butir. Rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model *make a match* sebesar 15,40 sedangkan pada kelas kontrol dengan model konvensional adalah 13,90. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan model *make a match* dengan model konvensional. Nilai effect size yang diperoleh 0,61 termasuk dalam kategori sedang dan memberikan kontribusi sebesar 22,91%.

(26) Suparta, dkk (2015) dari Universitas Pendidikan Ganesha, melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar IPS*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pertama, motivasi belajar siswa yang belajar



dengan pembelajaran kooperatif teknik *make a match* secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional ( $F= 48,923$ ;  $p<0,05$ ). Kedua, hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif teknik *make a match* secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional ( $F= 47,046$ ;  $p<0,05$ ). Ketiga, secara simultan motivasi belajar dan hasil belajar IPS antara siswa yang belajar dengan pembelajaran kooperatif teknik *make a match* secara signifikan lebih baik daripada siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

- (27) Susanti, Nurkamto, dan Suharno (2014) dari Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar PKN ditinjau dari Kemandirian Belajar Siswa pada MTsN di Kabupaten Kudus*. Hasil penelitian menunjukkan data sebagai berikut. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn pada kelompok dengan menggunakan metode Make A Match dan kelompok konvensional, dengan nilai  $f = 10,740$  dan  $p = 0,002$  sehingga  $p < 0,05$  dimana nilai rata-rata hasil belajar PKn pada kelompok metode *make a match* sebesar 76,41 lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar PKn pada kelompok dengan metode konvensional sebesar 70,38 sehingga hipotesis diterima. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn pada kelompok siswa dengan kemandirian belajar tinggi dan kelompok siswa dengan kemandirian belajar rendah, dengan nilai  $f = 8,501$  dan  $p = 0,005$  sehingga  $p < 0,05$  dimana nilai

rata-rata hasil belajar PKn pada kelompok siswa kemandirian belajar tinggi sebesar 76,41 lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar PKn pada kelompok siswa kemandirian belajar rendah sebesar 70,38 sehingga hipotesis diterima. Terdapat interaksi antara metode pembelajaran dengan kemandirian belajar terhadap hasil belajar PKn dengan nilai  $f = 4,417$  dan  $p = 0,040$  sehingga  $p < 0,05$  dimana nilai rata-rata hasil belajar PKn pada kelompok metode *Make A Match* dengan kemandirian belajar tinggi sebesar 80,94 dan nilai rata-rata hasil belajar PKn pada kelompok metode *Make A Match* dengan kemandirian belajar rendah sebesar 71,87. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar PKn pada kelompok metode konvensional dengan kemandirian belajar tinggi sebesar 71,22 dan nilai rata-rata hasil belajar PKn pada kelompok metode konvensional dengan kemandirian belajar rendah sebesar 69,75. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mempunyai tingkat kemandirian belajar tinggi mampu mencapai hasil belajar PKn yang lebih baik dibandingkan siswa yang tingkat kemandirian belajarnya rendah, baik pada metode *Make A Match* maupun pada metode konvensional. Oleh karena itu penting kiranya untuk lebih meningkatkan kemandirian belajar siswa.

(28) Maduratma (2014) dari Universitas Bandar Lampung melakukan penelitian yang berjudul *The Impact Of The Application Of Make-A Match Technique Towards Students' Vocabulary Mastery*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimental dalam bentuk kuantitatif dengan mengumpulkan data dari dokumentasi, dan tes. Sampel penelitian ini adalah 25 siswa kelas tujuh. Hasil

penelitian menunjukkan signifikan secara statistik pada nilai kritis pada tingkat probabilitas 5% adalah 2,01 dan pada probabilitas 1% adalah 2,68 karena nilai-t adalah 7,41, oleh karena itu nilai p lebih kecil dari nilai t ( $2,01 < 2,68 < 7,41$ ). Jadi, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Dapat disimpulkan bahwa menggunakan teknik Make-a Match dalam mengajar perbendaharaan kata cukup sukses.

- (29) Zahroul, F dan Windy Nur, A (2014) dari Universitas Negeri Jember, melakukan penelitian dengan judul *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*. Berdasarkan hasil penelitian sesuai dengan Standar Ketuntasan Minimal (SKM) yang ditetapkan di SDN Kaliwining 01 yaitu 68, dari jumlah 46 siswa terdapat 32 siswa atau 69,6% yang mendapat nilai di bawah SKM sedangkan siswa yang tuntas hanya 14 siswa atau 30,4% dari jumlah keseluruhan siswa di SDN Kailiwining 01 Jember. Dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPS masih banyak yang belum memenuhi SKM yang telah ditentukan sekolah. dengan kondisi tersebut maka sangat penting untuk segera dilakukan tindakan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran.
- (30) Amalia (2013) dari Universitas Negeri Semarang, melakukan penelitian dengan judul *Keefektifan Model Kooperatif Tipe Make A Match dan Model CPS Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar*. Hasil

penelitian adalah (1) implementasi model kooperatif tipe *Make a Match* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah; (2) implementasi model CPS efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah; (3) implementasi model kooperatif tipe *Make a Match* lebih baik daripada model CPS terhadap kemampuan pemecahan masalah; (4) implementasi model CPS lebih baik daripada model kooperatif tipe *Make a Match* terhadap motivasi belajar.

(31) Nashrullah, Syuaib dan Lestari (2013) dari Universitas Tadulako melakukan penelitian yang berjudul *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar Kecil Cempaka Sari Melalui Penerapan Pencapaian Konsep Pada Kelas IV Tahun 2013*. Hasil penelitian ini menunjukkan data sebagai berikut. Dari hasil tindakan siklus I terdapat 7 orang yang belum tuntas dan ketuntasan klasikal baru mencapai 41,67%, sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II, karena pada siklus I belum mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan. Pada siklus II, persentase ketuntasan klasikal meningkat hingga mencapai 91,6%. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pencapaian konsep dapat meningkatkan hasil belajar IPS dan aktivitas siswa di Sekolah Dasar Kecil Cempaka Sari.

(32) Widodo, Widayanti (2013) dari Universitas Ahmad Dahlan Melakukan penelitian yang berjudul *Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas VII A MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013*. Hasil penelitian menunjukkan data sebagai berikut. Hasil penelitian dari siklus I, II, dan III menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dan hasil

belajar baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pada siklus I ketuntasan belajar klasikal posttest belum tercapai yaitu  $\leq 85\%$ , siklus II dan siklus III sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar klasikal pretest dan posttest yaitu  $\geq 85\%$ . Meningkatnya aktivitas belajar siswa juga diiringi peningkatan hasil belajar baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotor sehingga tak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Berdasarkan hasil penelitian di MTs Negeri Donomulyo, Nanggulan, Kulon Progo dapat disimpulkan sebagai berikut: (a) Metode problem based learning dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIIA di MTs Donomulyo, Nanggulan, Kulon Progo pada pokok bahasan wujud zat dan perubahannya. (b) Metode problem based learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIA di MTs Donomulyo, Nanggulan, Kulon Progo pada pokok bahasan wujud zat dan perubahannya.

(33) Sumaesih (2013) dari Universitas Lampung, melakukan penelitian dengan judul *Efektivitas Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa*. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi (eksperimen = 77,2; kontrol = 71,1). Rata-rata persentase aktivitas siswa semua aspek kelas eksperimen juga menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi (eksperimen = 83,6; kontrol = 63,6). Semua siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan model *Make A Match*.

(34) Wiji, dkk (2012) dari Universitas Negeri Semarang melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Metode Pembelajaran*

*Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Kelas Viii Smp Pgri 16 Brangsong Kabupaten Kendal.* Kabupaten Kendal yang berjumlah 116 siswa karena penelitian ini adalah penelitian populasi maka diperoleh sampel sebesar 116 siswa. Variabel bebas yang dikaji dalam penelitian ini adalah motivasi belajar ( $X_1$ ) dan metode pembelajaran ( $X_2$ ) dan variabel terikatnya adalah hasil belajar ( $Y$ ). Pengumpulan data dilakukan dengan cara menggunakan angket dan dokumentasi. Hasil penelitian deskriptif persentase menunjukkan bahwa hasil belajar masuk dalam kategori tidak tuntas. Motivasi belajar masuk dalam kategori baik dan metode pembelajaran masuk dalam kategori cukup baik. Secara parsial motivasi belajar berpengaruh secara parsial sebesar 48% dan secara parsial metode pembelajaran berpengaruh sebesar 9,6%. Secara simultan memberikan kontribusi terhadap hasil belajar sebesar 63,8%.

- (35) Hamdu dan agustina (2011) telah melakukan penelitian yang berjudul *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar.* Penelitian deskriptif korelasional ini dilakukan sebagai studi kasus pada sekolah dasar keempatisiswa kelas dan tujuannya adalah untuk menggambarkan tingkat pengaruh motivasi siswamenuju kinerja sains. Sebanyak 26 siswa kelas empat di SD Tarumanagara Sekolah Kecamatan Tawang digunakan sebagai sampel. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen variabel motivasi belajar dan hasil tes sebagai rata-rata prestasi belajar siswavariabel. Hasil data diolah dengan perhitungan statistik dan korelasi rata-rata dilakukan dengan menggunakan SPSS 16.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara rata-rata, motivasi

belajar dan sainskinerja belajar siswa mencapai interpretasi yang baik. Pengaruh pembelajaran siswamotivasi menunjukkan korelasi tinggi yang signifikan dan menyumbangkan pengaruh 48,1% pada siswakinerja sains.

Berdasarkan penelitian relevan tersebut, hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan model pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran. Penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan prestasi maupun kemampuan siswa dalam belajar. Penelitian tersebut dijadikan pedoman bagi peneliti untuk melakukan penelitian eksperimen. Pada penelitian ini pembelajaran diberikan perlakuan dengan menerapkan model *make a match* berbantu *powerpoint* pada mata pelajaran IPA materi Daur Air. Peneliti ingin mengetahui keefektifan model *make a match* berbantu *powerpoint* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA materi Daur Air kelas V SDN Guci 01 Kabupaten Tegal.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan sejak SD/MI. Pendidikan IPA di sekolah dasar bertujuan agar siswa menguasai pengetahuan, fakta, konsep, prinsip, proses, penemuan, serta memiliki sikap ilmiah. Pendidikan IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mencari tahu dan berbuat sehingga mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Walaupun termasuk dalam mata pelajaran yang wajib, namun banyak siswa yang tidak suka karena menganggap IPA adalah mata pelajaran yang sulit.

IPA dianggap sulit karena konsepnya bersifat abstrak. Agar guru dapat menjelaskan materi yang bersifat abstrak maka guru perlu menentukan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Penggunaan model dan media pembelajaran pada saat pembelajaran dapat memperjelas guru dalam menyampaikan materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Model dan media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam proses pembelajaran.

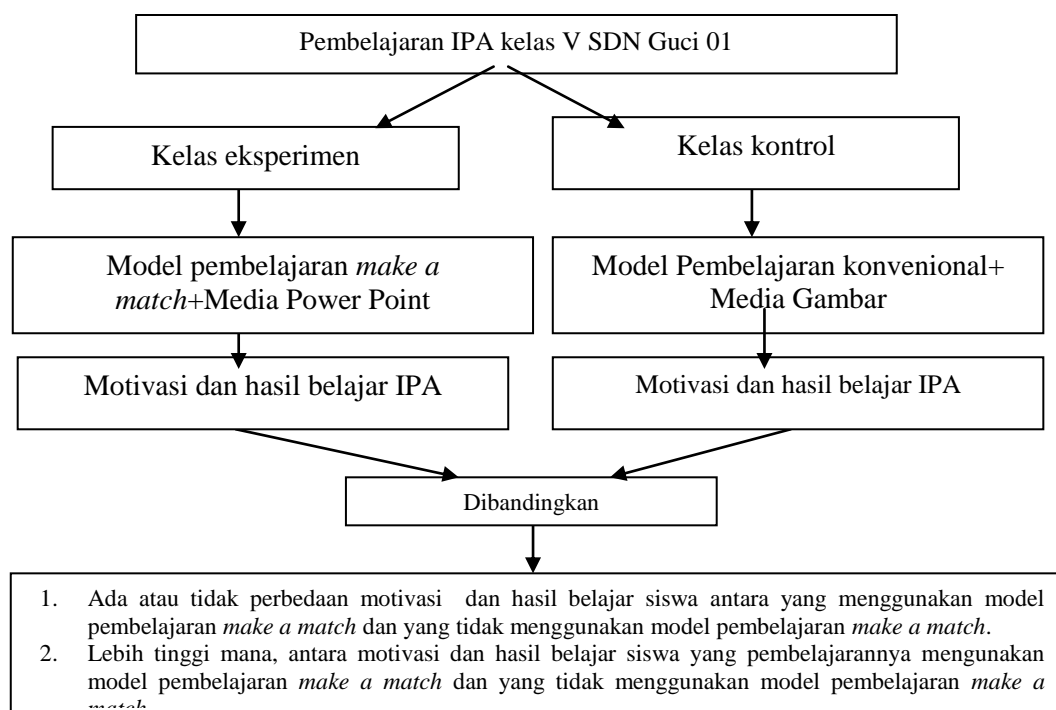
Pada pembelajaran IPA, model pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak, menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan, dan menciptakan variasi dalam pembelajaran. Model pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar yang pada akhirnya diharapkan siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Pembelajaran berbasis model pembelajaran *make a match* dianggap pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hadirnya pembelajaran berbasis model pembelajaran *make a match* membawa dampak dan manfaat yang signifikan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif, efisien, menarik, serta menyenangkan.

Peran media pembelajaran dalam pembelajaran IPA adalah sebagai sarana dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran sehingga pesan-pesan tersebut dapat diterima dengan tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga mencakup segala sumber yang diperlukan pada saat pembelajaran agar komunikasi siswa dan guru bisa berjalan dengan baik. Pemilihan media yang tepat digunakan dalam suatu proses pembelajaran, dapat



merangsang motivasi siswa dalam belajar. Proses pembelajaran berbantu media *powerpoint* dianggap mampu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif dan interaktif sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran.

Salah satu upaya yang dilakukan guru yaitu dengan mengembangkan model dan media pembelajaran sehingga siswa tertarik terhadap materi dan pembelajaran tidak membosankan. Model pembelajaran berbasis *make a match* dan berbantu media *powerpoint* dijadikan salah satu model pembelajaran yang digunakan guru untuk menunjang pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, dapat digambarkan bagan kerangka berpikir keefektifan model *make a match* berbantu media *powerpoint* terhadap motivasi dan hasil belajar, sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2017:99) menjelaskan “hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Berdasarkan landasan teori, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.  $H_{01}$ : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar IPA siswa kelas V yang menggunakan model pembelajaran *make a match* dan yang tidak menggunakan model pembelajaran *make a match*.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

2.  $H_{a1}$  : Terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar IPA siswa kelas V yang menggunakan model pembelajaran *make a match* dan yang tidak menggunakan model pembelajaran *make a match*.

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

3.  $H_{02}$  : Motivasi belajar IPA siswa kelas V yang menggunakan model pembelajaran *make a match* tidak lebih tinggi daripada yang tidak menggunakan model pembelajaran *make a match*.

$$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$$

4.  $H_{a2}$  : Motivasi belajar IPA siswa kelas V yang menggunakan model pembelajaran *make a match* lebih tinggi daripada yang tidak menggunakan model pembelajaran *make a match*.

$$H_a: \mu_1 > \mu_2$$

5.  $H_{03}$  : Tidak ada perbedaan hasil belajar IPA siswa kelas V antara yang menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran *make a match*.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

6.  $H_{a3}$  : Ada perbedaan hasil belajar IPA siswa kelas V antara yang menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran *make a match*.

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

7.  $H_{04}$  : Hasil belajar IPA siswa kelas V yang menggunakan model pembelajaran *make a match* tidak lebih tinggi daripada yang tidak menggunakan model pembelajaran *make a match*.

$$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$$

8.  $H_{a4}$  : Hasil belajar IPA siswa kelas V yang menggunakan model pembelajaran *make a match* lebih tinggi daripada yang tidak menggunakan model pembelajaran *make a match*.

$$H_a: \mu_1 > \mu_2$$

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

Penelitian yang berjudul “Keefektifan Model *Make a match* Berbantu Media *Powerpoint* Pada Pembelajaran IPA Siswa kelas V SDN Guci 01 Kabupaten Tegal” telah selesai dilaksanakan. Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai kesimpulan dan saran dalam penelitian ini.

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan penelitian eksperimen pada pembelajaran IPA materi daur air dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada siswa kelas V SDN Guci 01 Kabupaten Tegal, maka dapat dikemukakan simpulan penelitian sebagai berikut:

- (1) Terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPA materi daur air antara yang menggunakan model pembelajaran *make a match* dan yang menggunakan model konvensional. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,648 > 1,992$ ) dan nilai signifikansi  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ).
- (2) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPA materi daur air antara yang menggunakan model pembelajaran *make a match* dan yang menggunakan model konvensional. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,320 > 1,992$ ) dan nilai signifikansi  $< 0,05$  ( $0,001 < 0,05$ ).

- (3) Model pembelajaran *make a match* efektif terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa, dengan penerapan model pembelajaran *make a match* mampu mengefektifkan motivasi belajar siswa. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,176 > 1,686$ ) dan nilai signifikansinya  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ).
- (4) Model pembelajaran *make a match* efektif terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa, dengan penerapan model pembelajaran *make a match* mampu mengefektifkan hasil belajar siswa. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,348 > 1,686$ ) dan nilai signifikansinya  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ).

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka saran yang dapat disampaikan untuk guru, siswa, sekolah dan peneliti selanjutnya adalah sebagai berikut:

### 5.2.1 Bagi Guru

Guru hendaknya mulai menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian, dimana model pembelajaran *make a match* mampu mengefektifkan motivasi dan hasil belajar siswa. Untuk dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara maksimal, dalam penerapan model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran IPA, guru disarankan untuk:

- (1) Guru melaksanakan proses pembelajaran dengan jelas dan menarik, sehingga siswa dapat benar-benar memerhatikan penjelasan guru. Dengan demikian

siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan apa yang direncanakan.

- (2) Sebelum menggunakan model pembelajaran *make a match*, guru hendaknya membuat rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan baik, sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan yang diharapkan.
- (3) Sebaiknya guru selalu memberikan penguatan kepada siswa, sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

### **5.2.2 Bagi Sekolah**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa daripada model pembelajaran konvensional, dalam pembelajaran IPA di SDN Guci 01 Kabupaten Tegal. Oleh karena itu, kepada pihak sekolah disarankan untuk:

- (1) Memberikan dorongan untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*.
- (2) Memberikan fasilitas dan perlengkapan yang mendukung pelaksanaan model pembelajaran *make a match* bagi guru maupun siswa. Fasilitas dan kelengkapan yang dimaksud yaitu sarana dan prasarana seperti: LCD, komputer dan lain-lain.
- (3) Memberikan sosialisasi kepada guru-guru kelas mengenai model pembelajaran *make a match*. Melalui sosialisasi, diharapkan semua guru kelas mengetahui bahwa model pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap

motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, guru kelas dapat menerapkan model pembelajaran *make a match* dalam proses pembelajaran.

### **5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Bagi peneliti lanjutan yang ingin melakukan penelitian sejenis disarankan untuk memperhatikan kelemahan-kelemahan model pembelajaran *make a match*. Selain itu, peneliti lanjutan perlu mengkaji lebih dalam mengenai model pembelajaran *make a match*, sehingga penelitian yang dilakukan dapat lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S., dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Banten: Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. 2017. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aunurrahman, 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfa Beta
- Besral. 2010. *Pengolahan dan Analisis Data-1 Menggunakan SPSS*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Byuntoro, dkk. 2015. *Keefektifan Pembelajaran Pencemaran Lingkungan Dengan Mengaplikasikan Pengajaran Quantum Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Online. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK>
- Choiril, A., dkk. 2008. *IPA Salingtemas 5*. Jakarta: Intan Pariwara.
- Fauziah, A., dkk. 2017. *Hubungan Antara Motivasi Belajar dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang*. Online. Online. <http://journal.UMT.ac.id/nju/index.php/LIK>
- Fidiyanti. H. N., dkk. 2016. *Effect Of Implementation Of Cooperative Learning Model Make a match Technique On Student hLearning Motivation In Social Science Learning*. Online. <https://www.researchgate.net/publication/329558598>
- Hamdu. Ghullham, Lisa Agustina. 2011. *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar*. Online. <https://www.researchgate.net/publication/329558599>
- Hidayah. Nur Aini Wahyu. 2016. *The Implementation of Cooperative Learning by Using Jigsaw and Make a match Method to Improve the Activity and Learning Outcomes of Social Science*. Online. <http://journal.uns.ac.id/nju/index.php/LIK>
- Huda, M. 2016. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, M. 2017. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar



- Joni, 2015. *Hubungan Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Sejarah Siswa Sma Negeri 3 Lumajang*. Online. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPi>
- Kaharudin, A., 2018. *Keefektifan Model Make A Match Dalam Pembelajaran Matematika Siswa kelas VI Sekolah Dasar*, 11(1). Online. <https://www.researchgate.net/publication/329558599>
- Khoirunnisa, dkk. 2015. *Efektivitas Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa materi Archaeobacteria Dan Eubacteria Di SMA*. Online. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/17840/15187>
- Kurniasih, I & Sani, B. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena
- Kusumawardani R., dkk 2018. *Pengaruh Penggunaan Desain Pembelajaran Elpsa Dalam Model Pembelajaran Vak Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Larutan Elektrolit Dan Non Elektrolit*. Online <http://jurnal.fkip.umusa.ac.id/index.php/JBT/article/view/2792/1775>
- Kusuma. Zuharla Laely, Subkhan 2015. *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kedisiplinan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA N 3 Pati Tahun Pelajaran 2013/2014*. Online <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/3155/3171>
- Maduratma, D., 2014. *The Impact Of The Application Of Make-A Match Technique Towards Students' Vocabulary Mastery*. Online. <https://journal.ubala.ac.id/nju/index>
- Mariani. 2017. *Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Pembagian Pada Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 4 Batu*. Online. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/3155/3171>
- Mariyani. 2016. *Pengaruh Motivasi Belajar, Disiplin Belajar Dan Lingkungan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi* Online. <https://journal.tadulako.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/3155/317>
- Marisa, dkk. 2017. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Banten: Universitas Terbuka.
- Muharham, A., dkk. 2010. *IPA 5*. jakarta: Mitra Media Pustaka.

- Munib, A., dkk. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UNNES Pres.
- Nasrulloh, dkk 2015. *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar Kecil Cempaka Sari Melalui Penerapan Pencapaian Konsep Pada Kelas IV Tahun 2013*. Online. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/3155/3171>
- N, F, Amalia, 2013. *Keefektifan Model Kooperatif Tipe Make A Match dan Model CPS Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar*. 4(2). Online. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/3155/3171>
- Ngubailillah, A., 2018. *Pengaruh Media Visual Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. Online. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/3155/3171>
- Nopiandari, N. K., dkk. 2016. *Penerapan Make A Match Berbatu Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD*. 4(1). Online. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/7372/5033>
- Novilia, L., dkk (2016). *The Effectiveness Of Colloid Module Based On Guided Inquiry Approach To Increase Students' Cognitive Learning Outcomes*. Online. <http://journal.upi.ac.id/nju/index.php/LIK>
- Prasetyanti, Nanik Murti. (2016). *Penerapan PBL Berbasis Kegiatan Praktikum Untuk Meningkatkan Iklim Kelas, Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XII MIPA-6 SMA*. Online <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK>
- Priyatno, D., 2010. *Paham Analisis Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom
- Pujiati, S. S., dkk. (2018). *Keefektifan Model Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II Semester 2 SD Negeri Ngeling 01 Jepara*, 2(4). Online. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/10679>
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: AlfaBeta
- Rifa'i, Ahmad dan Catharina Tri Anni. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Pres.

- Riyanti, Nisrohah Neni. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*, 6(4). Online.<https://media.neliti.com/media/publications/254971>
- Rubianto, E., dkk. (2016). *Pengaruh Model Make A Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Semparuk*. Online. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/17394>
- Rurua. Shelvy Ferawati, (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa Tentang Biologi Sel Pada Program Studi Pendidikan Biologi Di Universitas Sintuwu Maroso Poso*. Online. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/17394>
- Sapriati, A., dkk. 2014. *Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Samatoa, U., 2018. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks Penerbit
- Sardiman, 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pres
- Setijowati, U., 2016. *Strategi Pembelajaran SD*. Yogyakarta: K-Media
- Shoimin, A., 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: AlfaBeta
- Sumaesih, I., dkk. (2013). *Efektivitas Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa*. Online. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JBT/article/view/2792/1775>
- Suparta, D. G., dkk. (2015) *Pengaruh Model Pembelajaran Koopertaif Teknik Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar IPS*. Online. <https://media.neliti.com/media/publications/124577-ID-none.pdf>
- Sutarniyati, Putri (2016). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model Make A Match Pada Pelajaran IPA Kelas V*. 34(5). Online. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/download/5117/4785>

Theana, O. H., dkk (2017). *Keefektifan Model Pembelajaran Time Token Terhadap Hasil Belajar Subtema Keseimbangan Ekosistem Siswa Kelas V SD*. Online. <https://journal.upgris.ac.id/nju/index.php/jpk>

Trianto, F. dkk (2018). *Keefektifan Media Pembelajaran Mogabil Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 02*. Online. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>

Triarisanti, Risa. Purnawarman, (2019). *The Influence Of Interest And Motivation On College Students' Language And Art Appreciation Learning Outcomes*. Online. <https://journal.upi.ac.id/nju/index.php/jpk>

Uno, B. Hamzah. *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Warsita. Bambang, (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wiji. Wiwin, dkk (2012). *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Kelas Viii Smp Pgri 16 Brangsong Kabupaten Kendal*. Online. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>

Zahroul, Chumi dan Windy Nur, A (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*. 1(1). Online  
<http://journal.umsurabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/view/23>