

Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dalam Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Cerita Bergambar

Siti Qomariyah

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha
17.sitiqomariyah@gmail.com

Ignatius I Wayan Suwatra

Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha
ignatiusiwayan.suwatra@undiksha.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

1 Januari 2020 Received in revised form
30 Mei 2020
Accepted 30 Juni 2020
Available online
15 Juli 2020

Kata Kunci:

Hasil Belajar, *Make a Match*, Motivasi

Keywords:

Learning Outcomes, *Make a Match*, Motivation

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kendala yang dihadapi oleh guru. Akibatnya banyak siswa yang minat dalam belajar masih kurang dan kewalahan dalam menghadapi kesulitan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar terhadap motivasi belajar dan hasil belajar pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV. Populasi penelitian ini berjumlah 126 orang siswa di kelas IV. Teknik pengumpulan data yaitu tes esai dalam mengukur hasil belajar Bahasa Indonesia dan non tes berupa angket untuk mengukur motivasi belajar. Teknik analisis data menggunakan

MANOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: *Pertama*, terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar terhadap motivasi belajar ($F=761,807$, dengan Sig. $<0,05$). *Kedua*, terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia ($F=220,418$, dengan Sig. $<0,05$). *Ketiga*, terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar terhadap motivasi belajar dan hasil belajar Bahasa Indonesia ($F=446,095$, dengan Sig. $<0,05$). Jadi, dengan adanya model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar pelajaran Bahasa Indonesia siswa. Penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar dapat mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran dikarenakan pembelajaran akan berpusat pada siswa serta sebagai bahan untuk memilih model pembelajaran agar lebih bervariasi dengan tetap menyesuaikan dengan karakteristik siswa.

ABSTRACT

The low motivation to learn and student learning outcomes in Indonesian language is an obstacle faced by teachers. This results in many students who lack interest in learning, are overwhelmed in the face of difficulties, and are not independent in completing assignments. This study aims to determine the effect of *make a match* learning model aided by pictorial story media on learning motivation and learning outcomes of Indonesian Language class IV students. The population of this study was 126 students in class IV. Data collection techniques are essay tests in measuring Indonesian learning outcomes and non-tests in the form of a questionnaire to measure learning motivation. Data analysis techniques using MANOVA. The results showed that: First, there was a significant influence of the *make a match* learning

model assisted by pictorial story media on the motivation to learn Indonesian ($F = 761,807$, with Sig. <0.05). Second, there is a significant effect of make a match learning model assisted by pictorial story media on Indonesian learning outcomes ($F = 220,418$, with Sig. <0.05). Third, there is the effect of make a match learning model assisted by pictorial story media on learning motivation and learning outcomes in Indonesian ($F = 446,095$, with Sig. <0.05). So, the existence of a make a match learning model assisted by pictorial story media influences students' learning motivation and learning outcomes in Indonesian language. The use of a make a match learning model assisted by pictorial story media can make it easier for teachers to carry out learning because learning will be student-centered and as a material for choosing learning models to be more varied while still adjusting to the characteristics of students.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu cara bisa dilakukan yaitu melalui pembelajaran di kelas. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang memunculkan interaksi antara siswa dengan guru, sehingga guru merupakan seorang yang berpengaruh besar dalam menentukan kualitas pembelajarannya. (Wulandari & Surjono, 2013)

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang dibelajarkan di seluruh jenjang pendidikan dan dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang penting bagi kehidupan warga Negara Indonesia. Pembelajaran bahasa indonesia merupakan pelajaran yang dapat mengarahkan siswa untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara tulis maupun lisan (Cahyani, 2012). Namun nyatanya kondisi Pendidikan di Indonesia tidak sesuai harapan. Menurut Indriani, (2019) hasil dari *Programme for International Student Assessment (PISA) 2018* menunjukkan perspektif pendidikan di Indonesia dalam bidang dalam membaca meraih skor rata-rata yaitu 371, jauh dibawah rata-rata *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* yaitu 487. Rata-rata OECD dalam kemahiran membaca yaitu 77%. Kenyataannya siswa Indonesia hanya mencapai 30%. Oleh karena itu terlihat bahwa pendidikan di Indonesia masih rendah khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia. Faktor penyebabnya yaitu kurangnya pemahaman dalam materi, sehingga terus dilakukan kebiasaan menghafal tanpa mengerti maksud dari materi yang dipelajari. Kondisi tersebut diperkuat dengan hasil wawancara, observasi, dan studi dokumen di SD Gugus X Kecamatan Buleleng yang dilakukan pada tanggal 24 Oktober-1 November 2019.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas di SD Gugus X Kecamatan Buleleng, didapatkan permasalahan yaitu kurangnya penggunaan media saat pembelajaran di kelas. Media-media yang ada di sekolah hanya tersedia pada pelajaran IPA, IPS, Penjaskes, dan Matematika. Siswa hanya berpatokan pada buku paket dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Selain itu, kurangnya jumlah buku paket sehingga siswa menggunakan buku paket secara bergantian atau 1 buku paket dipakai oleh 2 orang siswa.

Setelah dilakukan wawancara, dilanjutkan dengan observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran sedang berlangsung terungkap bahwa, pertama, minat dan perhatian siswa dalam belajar masih kurang, saat guru menanyakan sebuah pertanyaan kepada siswa tidak ada respon baik dari siswa melainkan hanya diam. Kedua, saat diberikan tugas kebanyakan dari siswa tidak fokus untuk mengerjakan tugas tersebut. Ketiga, ketika bel sudah berbunyi terlihat siswa sangat gembira dan ingin cepat mengakhiri

pembelajaran. Keempat, siswa hanya fokus dengan pembelajaran tanpa adanya interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. Hal ini terlihat kerjasama antar siswa kurang dan siswa yang pintar cenderung tidak mau membantu temannya yang sedang kesulitan saat mengikuti pembelajaran di kelas. Semua itu masalah terjadi akibat tidak tepatnya pemilihan model pembelajaran, sehingga siswa menjadi cepat bosan dan pembelajaran hanya berpusat pada guru. Jika hal ini terus dibiarkan, maka motivasi belajar siswa akan semakin menurun serta berdampak pula pada hasil belajarnya. Sunadi (2010) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya pendorong atau penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki siswa dapat tercapai. Apabila siswa sudah semangat, motivasi belajarnya akan tinggi akibatnya siswa memiliki rasa ingin tahu yang besar dalam menerima materi dari guru.

Berdasarkan studi dokumen tentang hasil belajar Bahasa Indonesia, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia masih berada di bawah KKM. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Gugus X Kecamatan Buleleng

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	KKM	Rata-Rata Nilai Siswa	Jumlah Siswa Tuntas		Jumlah Siswa Tidak Tuntas	
					Siswa	%	Siswa	%
1.	SDN 1 Kaliuntu	27	65	61	6	22,2%	21	77,8%
2.	SDN 2 Kaliuntu	15	75	63	3	20,0%	12	80,0%
3.	SDN 3 Kaliuntu	20	65	61	4	20,0%	16	80,0%
4.	SDN 4 Kaliuntu	32	70	62	6	18,8%	26	81,2%
5.	SD Katolik Karya	32	70	63	9	28,1%	23	71,9%
Total		126	-	-	28	22,2%	98	77,8%

Sumber : Nilai Rata-Rata UTS Semester Ganjil SD Gugus X Kecamatan Buleleng

Berdasarkan Tabel 1, hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Siswa yang tidak tuntas mencapai 98 orang atau sekitar 77,8%, sedangkan siswa yang tuntas hanya berada pada kisaran 22,2% saja atau hanya mencapai 28 siswa dari total keseluruhan siswa di gugus tersebut. Oleh karena itu, untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar, guru perlu menggunakan model pembelajaran yang dapat memunculkan interaksi antar siswa melalui belajar sambil bermain. Model pembelajaran yang dimaksud yaitu model pembelajaran *make a match*.

Menurut Saleh (2018) model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang bisa membuat siswa menjadi aktif dalam memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru saat pembelajaran di kelas. Berlian et al., (2017) mengemukakan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* membuat siswa aktif bermain. Pendapat tersebut diperkuat oleh Citra & Syachruraji (dalam Prihatiningsih & Setyanigtyas, 2018) bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan model yang di dalamnya mengajak siswa untuk berkerja sama dalam mencari pasangannya masing-masing sehingga suasana bermain sambil belajar, bekerja sama dalam *team*, dan sistem belajar menyenangkan akan terkonsep. Jadi, model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk

aktif dalam mendalami materi yang telah guru ajarkan tanpa harus memaksa siswa untuk menghafal.

Menurut Huda (2016) terdapat beberapa kelebihan model *make a match* seperti sebagai berikut. 1) Penerapan model ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas sehingga aktivitas siswa akan lebih banyak dari segi kognitif siswa. 2) Model ini mengajak siswa untuk bermain karena merupakan model yang berbentuk permainan, sehingga siswa akan lebih senang dalam mengikuti pembelajaran. 3) Rasa senang yang dialami siswa akan menambah ketertarikan dalam mengikuti pelajaran di kelas. Dampaknya siswa akan memahami materi yang diajarkan oleh guru serta dapat meningkatkan motivasi belajarnya. 4) Karena penerapan model ini berupa permainan, maka akan melatih siswa untuk berani tampil mempresentasikan apa yang mereka temukan. 5) Permainan ini memiliki batasan waktu sehingga sangat efektif sekali untuk melatih kedisiplinan siswa dalam hal belajar.

Model pembelajaran *make a match* akan lebih efektif lagi jika dikombinasikan dengan media pembelajaran. Menurut Falahudin (2017) media pembelajaran merupakan segala hal berupa benda yang dapat menyalurkan informasi atau menjadi perantara antara sumber informasi dengan penerima informasi. Oleh karena itu, media yang cocok untuk digunakan adalah cerita bergambar. Media cerita bergambar merupakan media yang berisikan tentang sebuah cerita yang diwujudkan dalam bentuk gambar dan tulisan, sehingga mengajak siswa untuk mengetahui lebih nyata mengenai maksud dari cerita tersebut. Faizah (2009) mengatakan bahwa cerita bergambar adalah cerita yang ditulis dengan menggunakan bahasa yang ringan, isi cerita menggunakan obrolan sehari-hari dan dilengkapi dengan gambar yang semakin memperjelas isi dalam cerita tersebut. Damayanti (dalam Masruro & Gunansyah, 2018) menyatakan bahwa cerita bergambar merupakan sebuah buku yang di dalamnya berisi tentang cerita yang disertai dengan gambar dan kata-kata. Namun gambar dan kata-kata tersebut saling keterkaitan yang dapat menjadi sebuah cerita. Media cerita bergambar ini sangat membantu siswa untuk memudahkan dalam memahami materi pelajaran. Rahyuni et al. (2014), mengemukakan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu bergambar dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini dilakukan berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Yuliantini et al. (2017), menunjukkan peningkatan hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Adanya perpaduan antara model pembelajaran *make a match* dengan media cerita bergambar akan memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar dapat dijadikan solusi untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Gugus X Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.

Adapun tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas IV SD Gugus X Kecamatan Buleleng. Perbedaan penelitian yang sudah ada dengan penelitian ini adalah pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia. Sedangkan pada penelitian lain hanya mengukur hasil belajarnya saja, atau motivasi belajarnya saja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitiannya yaitu eksperimen semu (*quasy experiment*). Penelitian ini menggunakan rancangan *non equivalent posttest only control group design* (Mahendra, 2017). Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas IV SD Gugus X Kecamatan Buleleng yang terdiri

dari 5 kelas dalam 5 sekolah dasar dengan total keseluruhan siswanya sebanyak 126 siswa. Sebelum penentuan sampel, seluruh kelas IV SD Gugus X Kecamatan Buleleng dilakukan uji kesetaraan dengan menggunakan nilai UTS muatan Bahasa Indonesia dengan menggunakan analisis ANAVA A. Berdasarkan perhitungan ANAVA A, F hitung sebesar 0,94 dan F tabel sebesar 2,44 dengan taraf signifikansi 5%. Maka $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak. Oleh karena itu, tidak terdapat perbedaan hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Gugus X Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng tahun ajaran 2019/2020. Hal ini dapat dikatakan bahwa telah setara atau homogen antar setiap anggota populasi seluruh kelas IV di gugus tersebut. Populasi telah setara, dapat dilanjutkan dengan menentukan sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *random sampling*. Pengacakan sampel ini dipilih melalui kelas yang dipilih tidak ada campur tangan dari peneliti dan setiap kelasnya memiliki peluang yang sama. Masing-masing kelas IV di SD yang ada pada Gugus X Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng ditulis di atas kertas dan digulung. Kemudian diambil 2 gulungan. Setelah itu, dari 2 gulungan tersebut dipilih lagi gulungan pertama untuk menjadi kelas eksperimen dan gulungan kedua menjadi kelas kontrol.

Penelitian ini memiliki dua variabel yang terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya yaitu model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar, sedangkan variabel terikatnya yaitu motivasi belajar dan hasil belajar Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes esai untuk mengukur hasil belajar dan non tes berupa kuisioner untuk mengukur motivasi belajar siswa. Kisi-kisi pada non tes (kuisioner) diukur dengan menggunakan 5 indikator motivasi belajar yaitu a) ketekunan dalam belajar, b) ulet dalam menghadapi kesulitan, c) minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, d) berprestasi dalam belajar, dan e) mandiri dalam belajar. Sedangkan pada kisi-kisi hasil belajar, materi yang digunakan adalah TEMA 7 yaitu indahny keragaman di negeriku dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.7 menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.

Sebelum instrumen digunakan, perlu dilakukan pengujian instrumen dengan 4 uji yaitu uji pakar dari hasil perhitungan diperoleh 25 butir pernyataan untuk instrumen motivasi belajar Bahasa Indonesia, sedangkan instrumen hasil belajar Bahasa Indonesia diperoleh 10 butir soal yang dapat digunakan hanya 6 butir soal. Pada uji validitas menggunakan formula KR-21 (Mahendra, 2019) diperoleh dari 25 butir pernyataan dapat digunakan 20 butir saja, untuk butir nomor 10, 13, 17, 23, dan 25 dinyatakan tidak valid, sedangkan hasil belajar Bahasa Indonesia, 6 butir soal dinyatakan valid. Uji reliabilitas pada motivasi belajar Bahasa Indonesia berada pada kategori reliabilitas tinggi karena hasil perhitungan yang didapat 0,7125, sedangkan untuk instrumen hasil belajar Bahasa Indonesia berada pada kategori reliabilitas sedang karena hasil perhitungan yang didapat 0,4913. Uji taraf kesukaran tes hasil belajar, diperoleh 6 soal berada pada kategori sukar. Uji daya beda tes hasil belajar, diperoleh 2 soal kategori cukup baik, 1 soal kategori baik, dan 3 soal kategori sangat baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada instrumen motivasi belajar Bahasa Indonesia yang dapat digunakan hanya 20 butir pernyataan, sedangkan pada hasil belajar Bahasa Indonesia yang dapat digunakan hanya 6 butir soal.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial dengan bantuan *SPSS Statistics 17 for Windows*. Analisis deskriptif terdiri dari *mean*, *median*, standar deviasi, *varians*, *range*, skor minimum, dan skor maksimum.

Analisis inferensial terdiri dari uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat dianalisis menggunakan 3 tahapan yaitu uji normalitas sebaran data, uji homogenitas varians, dan uji korelasi antar variabel terikat. Uji normalitas sebaran data menggunakan analisis *Kolmogorof-Smirnov* dan *Shapiro-Walk* untuk meyakinkan bahwa populasi tersebut berdistribusi normal, sehingga uji hipotesis dapat dilakukan. Uji homogenitas dilakukan dengan analisis *Box's M* dan *Levene's Test* yang dilakukan pada pasangan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Apabila data telah homogen maka analisis MANOVA bisa dilanjutkan. Uji korelasi antar variabel terikat dilakukan untuk mengetahui korelasi atau hubungan antar variabel motivasi belajar dengan hasil belajar bahasa Indonesia di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis menggunakan analisis MANOVA (*Multivariat Analysis of Variance*) dengan bantuan *SPSS Statistics 17 for Windows*. Terdapat tiga hipotesis pada penelitian ini yaitu a) terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SD Gugus X Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2019/2020, b) terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Gugus X Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2019/2020, dan c) terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD. Gugus X Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2019/2020.

HASIL & PEMBAHASAN

1. HASIL

Deskripsi data pada penelitian ini memiliki 4 macam. Keempat macam tersebut akan dibahas secara rinci pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Rekapitulasi Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Statistik	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Motivasi Belajar	Hasil Belajar Bahasa Indonesia	Motivasi Belajar	Hasil Belajar Bahasa Indonesia
<i>N</i>	27	27	20	20
<i>Mean</i>	89,75	26,85	54,50	14,20
<i>Median</i>	87,72	27,00	57,50	13,50
<i>Varians</i>	18,724	2,555	12,474	10,589
Standar Deviasi	4,327	1,599	3,532	3,254
<i>Range</i>	13	5	10	11
Minimum	84	24	50	11
Maksimum	97	29	60	22

Berdasarkan Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa, 1) motivasi belajar Bahasa Indonesia di kelas eksperimen termasuk pada kategori “Sedang” dengan rata-rata sebesar 89,75, 2) motivasi belajar Bahasa Indonesia di kelas kontrol termasuk pada kategori “Sedang” dengan rata-rata sebesar 54,50, 3) hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas eksperimen termasuk pada kategori “Tinggi” dengan rata-rata sebesar 26,85, 4) hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas kontrol termasuk pada kategori “Rendah” dengan rata-rata sebesar 14,20.

Selain analisis deskriptif, juga digunakan analisis inferensial. Uji normalitas sebaran data dilakukan untuk membuktikan bahwa data sampel yang berasal dari populasi

tersebut telah normal. Data yang berdistribusi normal apabila signifikansi $> 0,05$ (taraf signifikansi 5%). Berdasarkan data pada statistik *Kolmogorov-Smirnov*, skor motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa untuk kelompok eksperimen dan kontrol adalah 0,157 dan 0,164 dengan nilai signifikansi sebesar 0,200 dan 0,161. Data statistik skor hasil belajar Bahasa Indonesia kelompok eksperimen dan kontrol adalah 0,137 dan 0,163 dengan nilai signifikansi sebesar 0,200 dan 0,836. Jadi, dapat disimpulkan bahwa keempat kelompok data tersebut telah berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Untuk lebih jelas, terdapat pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Sebaran Data

Kelompok	Variabel	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		Statistik	df	Sig.	Statistik	Df	Sig.
Eksperimen	Motivasi Belajar	0,157	20	0,200	0,912	20	0,069
	Hasil Belajar Bahasa Indonesia	0,137	20	0,200	0,927	20	0,138
Kontrol	Motivasi Belajar	0,164	20	0,161	0,865	20	0,010
	Hasil Belajar Bahasa Indonesia	0,163	20	0,173	0,836	20	0,003

Uji homogenitas varians dilakukan pada pasangan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data uji *Box's M* dan *Levene's Test* harus lebih besar dari 0,05. Nilai *Levene's Test* untuk motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia sebesar 1,088 dan 1,314 dengan signifikansi 0,303 dan 0,258. Nilai *Box's M* sebesar 3,359 dengan signifikansi 0,363. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data (1) Motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, (2) hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen serta analisis MANOVA dapat dilanjutkan.

Uji korelasi antar variabel terikat dilakukan untuk mengetahui korelasi atau hubungan antar variabel motivasi belajar dengan hasil belajar bahasa Indonesia di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan data hasil statistik, diketahui bahwa korelasi antara motivasi belajar dan hasil belajar bahasa Indonesia di kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,681 lebih besar dari 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dan hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas eksperimen tidak berkorelasi. Berdasarkan data hasil statistik, dapat diketahui bahwa korelasi antara motivasi belajar dan hasil belajar bahasa Indonesia di kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0,428 lebih besar dari 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dan hasil belajar bahasa Indonesia di kelas kontrol tidak berkorelasi.

Berdasarkan hasil uji prasyarat tersebut, dapat disimpulkan bahwa data yang dipakai pada penelitian ini dapat diteruskan untuk dipakai dalam pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis I menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SD Gugus X Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2019/2020. Hasil uji hipotesis I, kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata 89,75 dan kelas kontrol memiliki skor rata-rata 54,50. Hal ini menunjukkan bahwa skor rata-rata motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa

di kelas eksperimen lebih tinggi daripada di kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan MANOVA melalui hasil analisis *test of between-subject effect* diketahui bahwa nilai F sebesar 761,807 dengan signifikansi 0,000. Maka, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Hipotesis II menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Gugus X Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2019/2020. Hasil uji pada hipotesis II, kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata 26,85 dan kelas kontrol memiliki skor rata-rata 14,20. Pada hasil pengujian menggunakan MANOVA melalui hasil analisis *test of between-subject effect* diketahui bahwa nilai F sebesar 220,418 dengan signifikansi 0,000 sehingga dapat dinyatakan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari pada 0,05 sehingga F signifikan. Maka, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Hipotesis III menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Gugus X Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2019/2020. Hasil uji pada hipotesis III, berdasarkan uji MANOVA diperoleh hasil nilai F *Pillai Trace*, *Wilk Lambda*, *Hotteling Trace*, dan *Roy's Largest Root* seluruhnya memiliki signifikansi 0,000. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka F signifikan. Hal ini berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

2. PEMBAHASAN

Pembahasan hipotesis I, berdasarkan data hasil analisis terdapat perbedaan hasil motivasi belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar. Sedangkan di kelas kontrol tidak menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar. Hasil temuan yang diperoleh saat penelitian yaitu siswa memiliki minat yang tinggi untuk belajar serta antusias dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Saat guru memberikan tugas kepada siswa, siswa terlihat bekerja sama untuk menyelesaikan masalah yang guru berikan. Sedangkan di kelas kontrol, terlihat siswa tidak bersemangat dan merasa bosan mengikuti pembelajaran di kelas.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Sunadi (2010), motivasi adalah keseluruhan daya pendorong atau penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar. Syarif (2012), motivasi merupakan usaha yang bisa mengajak diri untuk bersemangat dalam melaksanakan suatu hal agar dapat mencapai target yang telah ditetapkan. Motivasi muncul diakibatkan oleh beberapa faktor yaitu cita-cita atau aspirasi siswa, kemampuan belajar, kondisi jasmani dan rohani siswa, kondisi lingkungan kelas, unsur-unsur dinamis belajar, dan upaya guru dalam membelajarkan siswa (Dimiyati dan Mujiono dalam Sunadi (2010).

Penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal itu tercermin pada beberapa sintak yang ada pada model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar. Sintak pertama yaitu menyiapkan topik, guru menyiapkan topik untuk menentukan materi yang akan dipakai pada kartu soal dan kartu jawaban yang berisikan media cerita bergambar. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai aturan permainan. Siswa dengan serius dan teliti mendengarkan penjelasan dari guru. Beberapa siswa ada

yang bertanya kepada guru terkait aturan permainan yang belum dimengerti. Kegiatan ini melatih siswa untuk fokus dalam memperhatikan informasi-informasi yang dijelaskan guru. Hal itu terlihat bahwa minat dan ketajaman perhatian siswa dalam belajar sangat baik. Sintak kelima yaitu pencocokan kartu, siswa mencocokkan kartu dan mempresentasikan kartu yang dipegang kedepan kelas tanpa rasa malu, sehingga terlihat bahwa setiap siswa memiliki sikap kemandirian dalam belajar. Kedua sintak tersebut mencerminkan indikator motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Yuliantini et al. (2017) yang menyatakan bahwa indikator motivasi belajar meliputi minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, kemandirian dalam belajar.

Perbedaan skor tersebut juga disebabkan karena model pembelajaran *make a match* merupakan model yang mengajak siswa untuk aktif mengikuti pelajaran. Saleh (2018), model pembelajaran kooperatif *make a match* adalah model pembelajaran yang bisa membuat siswa menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Munculnya keaktifan siswa saat pembelajaran menunjukkan bahwa siswa bersemangat untuk belajar, sehingga motivasi belajar akan meningkat. Selain itu, hasil tersebut sejalan dengan penelitian dari Ari & Wibawa (2019) bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran ilmu pengetahuan alam, dimana menyebutkan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih tinggi yaitu 104 daripada kelas kontrol yang memiliki rata-rata 96,65. Media cerita bergambar merupakan suatu sarana untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga melalui media cerita bergambar dapat menarik perhatian siswa. Berdasarkan hasil analisis dan temuan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Gugus X Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2019/2020.

Pembahasan hipotesis II, berdasarkan data hasil analisis tersebut, terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dari pada di kelas kontrol. Penerapan model pembelajaran *make a match* membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya. (Putri et al., 2013) hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang diperoleh siswa melalui penyampaian materi dari guru. Perubahan tersebut diakibatkan oleh beberapa faktor yaitu, faktor pertama penerapan model pembelajaran *make a match* mengajak siswa elajar sambil bermain. Kunandar (dalam Muah, 2016), model pembelajaran *make a match* merupakan model yang mengajak siswa untuk mencari pasangan kartu (soal atau jawaban) dengan waktu yang telah ditentukan. Jika siswa mencari pasangannya dengan benar akan mendapatkan penghargaan dan siswa yang salah mendapatkan hukuman. Dengan demikian proses pembelajaran akan berpusat pada siswa. Faktor kedua, penggunaan media cerita bergambar yang memberikan banyak manfaat kepada siswa seperti dapat menarik perhatian siswa, memudahkan siswa memahami materi pelajaran, mengajak siswa untuk belajar mengamati sesuatu hal dengan fokus.

Penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Hal itu tercermin pada sintak yang ada pada model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar. Sintak keempat yaitu pencarian pasangan. Siswa diberikan waktu untuk mencari pasangan dari kartu yang dipegang. Setiap siswa yang bertemu

dengan temannya akan membaca kartu yang temannya pegang dan mencoba menganalisis cocok tidaknya antara kartu soal dengan kartu jawaban. Dengan demikian melatih siswa untuk menganalisis dan mengingat kembali materi yang diajarkan oleh guru, agar dapat memilih pasangan yang tepat. Siswa harus teliti dan cermat dalam membaca kartu soal dan jawaban akan salah memilih pasangan. Berdasarkan sintak tersebut menunjukkan bahwa dengan adanya penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar, siswa diajak untuk menganalisis dan mengingat kembali materi yang diajarkan oleh guru. Siswa yang memahami materi pelajaran dengan baik hasil belajarnya pun akan baik.

Hasil temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Berlian et al. (2017) yang mengatakan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* memberikan pengaruh yang positif pada Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi di SMP Negeri 10 Palembang. Penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki rata-rata mencapai 82 sedangkan siswa yang tidak dibelajarkan model pembelajaran *make a match* berbantuan *power point* dilengkapi LKS rata-rata mencapai 75. Selain itu, penelitian yang diteliti oleh Yuliantini et al. (2017) yang berjudul “Pengaruh *Make A Match* Berbantuan Kartu Teka Teki terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV” mengungkapkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa di kelompok eksperimen lebih tinggi mencapai 24,60 daripada di kelompok kontrol dengan rata-rata mencapai 19,16.

Berdasarkan hasil analisis dan temuan pada penelitian ini, dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Gugus X Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2019/2020.

Pembahasan hipotesis III, berdasarkan penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia karena membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, menekankan sikap kerjasama, keberanian, dan kedisiplinan siswa dalam pembelajaran. Sesuai dengan sintak model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar yaitu 1) menyiapkan topik untuk menentukan materi yang akan dipakai pada kartu soal dan kartu jawaban. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai aturan dari permainan. 2) guru memberikan kartu soal ataupun kartu jawaban yang berisikan media cerita bergambar kepada siswa. 3) siswa diberi waktu untuk memikirkan soal atau jawaban dari kartu yang dipegang oleh siswa. 4) pencarian pasangan. 5) mencocokkan kartu dengan mempresentasikan kartu yang dipegang kedepan 6) pemberian hukuman bagi siswa yang salah dalam memilih pasangan. 7) menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar Bahasa Indonesia. Hal itu tercermin pada sintak yang ada di model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar. Sintak keempat yaitu pencarian pasangan. Siswa akan mencari pasangan dari kartu yang dipegang dalam waktu yang telah ditentukan oleh guru. Semakin tepat dan cepat siswa menemukan pasangannya, maka semakin memperlihatkan bahwa keuletan siswa dalam menghadapi kesulitan. Ketepatan dan kecepatan dalam mencari pasangan disebabkan oleh salah satu indikator motivasi

belajar yaitu ulet dalam menghadapi kesulitan Berlian et al. (2017). Selain kecepatan, siswa juga diiringi dengan ketepatan dalam memilih. Ketepatan tersebut diakibatkan karena siswa dapat mengingat kembali materi yang diajarkan oleh guru dengan baik. Apabila daya ingat siswa baik maka berpengaruh pula pada hasil belajarnya. Maka, penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sulistyaningsih et al. (2014) yang mengatakan bahwa penerapan model Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan *Power Point* Dilengkapi LKS dapat Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Isomer dan Reaksi Senyawa Hidrokarbon Kelas X-4 SMA Batik 1 Surakarta". Terdapat pengaruh motivasi dan hasil belajar peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *make a match* berbantuan *power point* dilengkapi LKS memiliki peningkatan lebih tinggi mencapai 52% daripada siswa yang tidak dibelajarkan model model pembelajaran *make a match* berbantuan *power point* dilengkapi LKS.

Berdasarkan hasil analisis dan temuan pada penelitian ini, dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar terhadap motivasi belajar dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Gugus X Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2019/2020.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada hipotesis I, pengujian menggunakan MANOVA melalui hasil analisis *test of between-subject effect* diketahui bahwa nilai F sebesar 761,807 dengan signifikansi 0,000. Maka dapat dinyatakan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari pada 0,05 sehingga F signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SD Gugus X Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2019/2020. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada hipotesis II, hasil pengujian menggunakan MANOVA melalui hasil analisis *test of between-subject effect* diketahui bahwa nilai F sebesar 220,418 dengan signifikansi 0,000 sehingga dapat dinyatakan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari pada 0,05 sehingga F signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Gugus X Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2019/2020. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada hipotesis III, uji MANOVA diperoleh hasil nilai *F Pillae Trace*, *Wilk Lambda*, *Hotteling Trace*, dan *Roy's Largest Root* seluruhnya memiliki signifikansi 0,000. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka F signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *make a match* berbantuan media cerita bergambar terhadap motivasi belajar dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Gugus X Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2019/2020.

DAFTAR PUSTAKA

- Ari, N. L. P. M., & Wibawa, I. M. C. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 7(3), 189–197.
- Berlian, Z., Aini, K., & Hikmah, S. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi

- Di Smp Negeri 10 Palembang. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 13–17.
- Cahyani, I. (2012). *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Faizah, U. (2009). Keefektifan Cerita Bergambar Untuk Pendidikan Nilai Dan Keterampilan Berbahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3),
- Falahudin, I. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104–117.
- Huda, M. (2016). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Indriani. (2019). *Mendikbud: Hasil PISA Tunjukkan Perspektif Pendidikan Indonesia*. <https://www.antaraneews.com/berita/1191792/mendikbud-hasil-pisa-tunjukkan-perspektif-pendidikan-indonesia>.
- Mahendra, I. W. E. (2017). Menemukan Pengetahuan Baru Melalui Penelitian Ilmiah. *Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) IKIP PGRI Jember*, 12–24. Jember, pp. 12-24. ISBN 978-602-61601-1-9.
- Mahendra, I. W. E. (2019). *Analisis Butir Soal*. Workshop Peningkatan Kompetensi Evaluasi Pembelajaran Guru SLB N 1 Buleleng, 4-7 September 2019, Singaraja.
- Masruro, L., & Gunansyah, G. (2018). Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi IPS Kelas III SD YPI Darussalam Cerme-Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 198–208.
- Muah, T. (2016). Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Bagi Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. *Satya Widya*, 32(2), 138.
- Prihatiningsih, E., & Setyanigtyas, E. W. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Dan Model Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 1.
- Putri, I. C. A., DB.KT.NGR. Semara Putra, S., & Zulaikha, S. (2013). Pengaruh Metode Pembelajaran Sq3R Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V Sd. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1).
- Rahyuni, S. A. P., Agung, A. A. G., & Agung, A. A. G. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Bergambar Untuk. *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Saleh, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematikamateri Pokok Spldv Di Kelas Viii Smp Negeri 1 Batang Angkola. *Jurnal Education and Development*, 6(1), 20.
- Sulistyaningsih, F., Mulyani, S., & Utomo, S. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Power Point Dilengkapi Lks Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Pokok Bahasan Isomer Dan Reaksi Senyawa Hidrokarbon Kelas X Sma Batik 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 3(2), 82–87.
- Sunadi, L. (2010). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Pemanfaatan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips Di Sma Muhammadiyah 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(3), 1–19.
- Syarif, I. (2012). Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi

- Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(2), 234–249.
- Wulandari, B., & Surjono, H. D. (2013). Pengaruh problem-based learning terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar PLC di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2), 178–191.
- Yuliantini, K., Agung, A. A. G., & Wibawa, I. M. C. (2017). Pengaruh Make a Match Berbantuan Kartu Teka Teki Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 1–10.