PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 10 NOMOR 5 OKTOBER 2021
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8317
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

THE EFFECTIVENESS OF MAKE A MATCH MODEL ASSISTED BY GRAPHIC MEDIA TO INCREASE STUDENTS' LEARNING ACTIVITIES IN SCIENCE LEARNING AT GRADE V

Salsabila Aprillia[1], Erfan Ramadhani[2], Arief Kuswidyanarko[3]

[1,2,3] Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia
[1]*salsabilaaprillia19@gmail.com*, [2]*erfan@univpgri-palembang.ac.id*, [3]*arieframelan90@gmail.com*

EFEKTIVITAS MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA GRAFIS DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V

ARTICLE HISTORY

Submitted:
07 Juni 2021
07th June 2021

Accepted:
05 Oktober 2021
05th October 2021

Published:
28 Oktober 2021
28th October 2021

ABSTRACT

Abstract : *The problem in this study was that students were in a passive state in learning activities, causing a lack of learning activities. This was because the teacher did not apply learning models or learning media when providing materials. The population in this study were grade five students of SD Negeri 15 Sungailiat. In this study, class VB students were grouped as the experimental class who were taught by using Make A Matching model with the aid of graphic media, and class VA students were grouped as the control class who were taught by using a conventional model. The total number of samples in this study were 31 students in each class. The method used in this study was a quantitative method with a quasi-experimental design type of nonequivalent control group design. Data collection techniques were carried out through observation, questionnaires, and documents. The data analysis technique used the t-test (independent sample t-test) with the help of SPPS Version 23. The results of this study indicated that Ha was accepted or there was a significant difference in students' learning activities in the control class and the experimental class. This was seen from the results of sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05, with an average score difference of 34.36%. Thus, this study concluded that Make A Matching model assisted by graphic media were more effective to increase students' learning activities since students were more active, happy, and enthusiastic in the learning process.*

Keywords: make a match model, graphic media, and learning activities

Abstrak: *Permasalahan dalam penelitian ini adalah siswa berada dalam keadaan pasif dalam kegiatan pembelajaran sehingga menyebabkan kurangnya aktivitas belajar. Hal ini dikarenakan guru kurang menerapkan model pembelajaran atau media pembelajaran saat memberikan materi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 15 Sungailiat. Dalam penelitian ini, siswa kelas VB digunakan sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model make a match berbantuan media grafis dan siswa kelas VA digunakan sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional. Jumlah total sampel penelitian ini adalah 31 orang siswa di setiap kelasnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain quasi experimental design tipe nonequivalent control group design. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket dan dokumen. Teknik analisis data menggunakan uji t (independent sampel t-test)dengan bantuan SPPS Versi 23. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Ha diterima atau terdapat perbedaan yang signifikan aktivitas belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini terlihat dari hasil sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05,dengan selisih skor rata-rata 34.36%. Sehingga dapat disimpulkan, kegiatan pembelajaran dengan model make a match berbantuan media grafis lebih efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, karena siswa lebih aktif, senang dan antusias dalam proses pembelajaran.*

Kata Kunci: ***model make a match, media grafis, dan aktivitas belajar.***

CITATION

Aprillia, S., Ramadhani, E., & Kuswidyanarko, A. (2021). The Effectiveness of Make A Match Model Assisted by Graphic Media to Increase Students' Learning Activities in Science Learning at Grade V. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10* (5), 1307-1319. DOI: http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8317.

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 10 NOMOR 5 OKTOBER 2021
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8317
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar (SD) termasuk ke dalam perkembangan operasional konkret. Seperti yang dikemukakan oleh Piaget (Susanto, 2019:111) bahwa "Tahapan perkembangan kognitf seorang anak terdiri dari tahap sensori motor (berusia 0-2 tahun), tahap pra-operasional (berusia 2-7 tahun), tahap operasional konkret (berusia 7-11 tahun), dan tahap operasional formal (berusia 11-15 tahun)". Hal ini berarti, anak-anak yang berusia 7-11 tahun tergolong ke dalam tahapan operasional konkret. Di mana pada tahapan ini siswa di tingkat SD sudah mulai berpikir secara rasional. Oleh karena itu, siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran dengan pola pikir yang logis.

Siswa dapat dikatakan aktif apabila adanya aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa saat kegiatan pembelajaran. Niemi dan Nevgi (Surakarn, et al., 2020:36) mengatakan "*Active learning is a learning approach in which students participate in learning reponsibilities and students are active in every steps of the learning process. Also, the involvement of students in the learning process allows them to focus on building creative knowledge and skills such as analytical thinking, problem solving and meta-cognitive activites that develop thinking*". Pembelajaran aktif adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa berpartisipasi dalam tanggung jawab belajar dan siswa aktif dalam setiap langkah proses pembelajaran. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran memungkinkan mereka untuk fokus pada pembangunan pengetahuan dan keterampilan kreatif seperti berpikir analitis, pemecahan masalah dan aktivitas meta-kognitif yang mengembangkan pemikiran. Artinya, pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang menjadikan siswa ikut berperan secara aktif dan bertanggung jawab selama pembelajaran berlangsung.

Sardiman (Hasminati, dkk, 2017:25) menyatakan bahwa "Aktivitas yang semestinya dilakukan saat pembelajaran yaitu kegiatan siswa yang mendominasi dalam proses pembelajaran dan guru hanya berperan sebagai fasilitator yang akan membantu siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan". Kegaiatan pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal tersebut dapat dicapai dengan adanya aktivitas belajar yang dilakukan oleh guru dan siswa sehingga dapat membuat siswa menyerap materi pelajaran dengan baik dan efesien. Dengan adanya keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, maka siswa akan mengasah pengetahuan dan keterampilannya dengan cara berpikir secara analitis, memecahkan masalah dan mengembangkan pemikirannya secara luas dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut terdiri dari beberapa aktivitas antara lain aktivitas fisik, mental dan emosional. Menurut Diedrich (Sardiman, 2016:101) ciri dari adanya aktivitas belajar dalam proses pembelajaran yaitu adanya kegiatan mengamati, mendengarkan, merespon, bertanya, menyampaikan pendapat, mengingat materi, mengerjakan angket, melakukan presentasi, serta merasa senang dan bersemangat.

Permasalahan yang ditemukan pada siswa SD Negeri 15 Sungailiat yaitu saat observasi awal guru mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran belum berjalan secara efektif dan efesien karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan berdampak pada rendahnya pemahaman siswa pada materi pembelajaran.

Peran guru dalam pemilihan model pembelajaran yang sesuai sangatlah penting. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model *make a match*. *Make a Match* adalah salah satu model pembelajaran

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 10 NOMOR 5 OKTOBER 2021
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8317
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

kooperatif yang dapat diterapkan pada jenjang Sekolah Dasar (SD) karena model ini dilakukan dengan sebuah permainan sehingga sangat menarik dan dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Suprijono (Afandi, dkk., 2013:71) berpendapat bahwa "M*ake a match* merupakan tipe yang menggunakan kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut". Maksudnya, *make a match* adalah model pembelajaran yang menggunakan kartu soal dan kartu jawaban untuk memperkuat kemampuan siswa dalam memahami topik/materi pembelajaran yang disampaikan. Model ini melatih keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa akan mencari pasangan kartu soal / jawaban dan mencocokan kartu-kartu tersebut. Siswa yang berhasil mencocokan kartu dengan tepat akan diberikan point oleh guru.

Fatimah (2017: 35) berpendapat bahwa penerapan model *make a match* akan lebih efektif dan efesien jika adanya media pembelajaran. Media yang dapat digunakan untuk menunjang keberhasilan model *make a match* yaitu media grafis berjenis kartu bergambar. Sadiman, dkk. (Siburian, 2016:127-128) mengatakan bahwa "Media grafis termasuk media visual, sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan, pesan-pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Beberapa jenis media pembelajaran yang termasuk pada media grafis yaitu grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, dan gambar". Artinya, media grafis merupakan media visual atau media dua dimensi yang dapat dilihat dari bagian depan media oleh indera mata. Media grafis digunakan untuk menyampaikan pesan secara menarik kepada siswa sehingga dapat memperjelas ide atau materi yang ingin disampaikan. Media grafis yang digunakan untuk mendukung penerapan model *make a match* yaitu jenis media gambar.

Penggunaan model dan media pembelajaran tersebut dalam kegiatan belajar diduga dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada siswa kelas V SD Negeri 15 Sungailiat, sehingga siswa akan lebih tertarik dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian tentang Efektivitas Model *Make a Match* Berbantuan Media Grafis Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V. Dari uraian tersebut, hal yang ingin dibahas pada penelitian ini yaitu apakah terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa kelas kontrol yang diterapkan model konvensional dengan siswa kelas eksperimen yang diterapkan model *make a match* berbantuan media grafis. Dengan tujuan yakni untuk mengetahui perbedaan aktivitas belajar siswa kelas kontrol yang diterapkan model konvensional dengan siswa kelas eksperimen yang diterapkan model *make a match* berbantuan media grafis.

KAJIAN TEORI

Belajar merupakan kegiatan yang wajib dilakukan setiap orang. Menurut Gagne (Susanto, 2019: 1), "Belajar dapat diartikan sebagai proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya berdasarkan pengalaman". Dengan kata lain, belajar merupakan aktivitas pribadi yang dilakukan secara sadar untuk menciptakan pengalaman yang dapat mengubah tingkah laku menjadi lebih baik. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran. Menurut Syah (2016: 129) faktor yang dapat mempengaruhi siswa dalam belajar dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu: (1) Faktor internal (faktor dari siswa) meliputi aspek fisik (jasmaniah) dan aspek psikologis (rohaniah), (2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), meliputi lingkungan sosial seperti keluarga, masyarakat, guru, dan teman dan faktor lingkungan non sosial seperti gedung sekolah dan alat belajar yang kurang memadai, dan (3)

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 10 NOMOR 5 OKTOBER 2021
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8317
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

Faktor pendekatan belajar, yaitu jenis pendekatan belajar yang diberikan kepada siswa seperti penggunaan model, media, strategi, dan pendekatan pembelajaran yang tidak menarik.

Miarso (Uno & Mohamad, 2015:173), mengatakan bahwa "Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada siswa (*student centered*) melalui penggunaan prosedur yang tepat". Artinya, kegiatan belajar yang efektif adalah kegiatan yang banyak membuat siswa terlibat dalam belajar sehingga menghasilkan sesuatu yang bermanfaat untuk siswa. Dalam belajar, aktivitas yang dilakukan oleh siswa harus lebih mendominasi dibandingkan dengan aktivitas yang dilakukan oleh guru. Seperti yang dikatakan oleh Sardiman (2016:100) bahwa "Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental, di mana dalam kegiatan belajar kedua aktivitas tersebut harus saling berkaitan sehingga memperoleh aktivitas belajar yang optimal". Maksudnya, aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan siswa dalam belajar yang menggunakan fisik maupun mental sehingga terciptanya kegiatan pembelajaran yang ideal. Hamalik (Ramadani & Anugraheni, 2017:242) berpendapat bahwa aktivitas belajar terbagi ke dalam kegiatan visual (*visual activities)*, kegiatan lisan (*oral activities*), kegiatan mendengarkan (*listening activities*), kegiatan menulis (*writing activities*), kegiatan menggambar (*drawing activities*), kegiatan motorik (*motor activities*), kegiatan mental (*mental activities*), dan kegiatan emosional (*emotional activites*).

Rusman (Juliani, dkk., 2021:50) mengatakan bahwa "*Match Model is a model that can be used for all subject and for all age levels of students, and in this method students look for pairs of cards while learning about concepts or topics in a pleasant atmosphere*". *Make a match* adalah model pembelajaran yang dapat diterapkan pada seluruh mata pelajaran dan seluruh tingakatan umur siswa, dan dalam model ini siswa akan mencari pasangan pada kartu sambil belajar tentang topik pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan. Maksudnya, *make a match* adalah sebuah model yang tidak terpaku pada sebuah pembelajaran dan tingkatan umur. Model ini menyenangkan bagi siswa karena model ini dilakukan dengan cara bermain mencari pasangan tentang suatu topik atau materi yang sedang dipelajari. Langkah-langkah pembelajaran yang harus dilakukan dalam menggunakan model *make a match* dikemukakan oleh Nurdyansyah & Fahyuni (2016:77) yakni sebagai berikut: (1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisikan beberapa konsep / topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu soal dan sisi lainnya berupa kartu jawaban), (2) Setiap siswa mendapat satu kartu memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang, (3) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal / kartu jawaban), (4) Siswa dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, (5) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar stiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya, dan (6) Membuat kesimpulan.

Penerapan model *make a matach* mempunyai kelebihan seperti yang dikatakan oleh Budiyanto (2016:157) yaitu: (1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, (2) Karena ada unsur permainan, model ini menyenangkan, (3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, dan (5) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Sedangkan kekurangan yang dimiliki oleh model *make a match* yaitu: (1) Jika model ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang, (2) Pada awal-awal penerapan model, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya, (3) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 10 NOMOR 5 OKTOBER 2021
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8317
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

memperhatikan pada saat presentasi pasangan, (4) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu, dan (5) Menggunakan model ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Neolaka & Neolaka (2017:243) mengatakan "Media grafis merupakan media yang termasuk ke dalam media visual dan berfungsi menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima pesan". Hal ini berarti, media grafis merupakan sebuah alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang menyangkut indera penglihatan dalam penyampaian informasi materi dari guru ke siswa. Menurut pendapat Pribadi (2019:30), "Ragam media grafis dapat digunakan oleh siswa atau *learner* untuk keperluan memperoleh informasi dan pengetahuan yaitu: (1) Grafik, (2) *Chart*, (3) Diagram, (4) Gambar, (5) Kartun, dan (6) Foto". Kelebihan media grafis menurut Nursalim (2015:13) yaitu: (1) Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan, (2) Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, dan (3) Pembuatannya mudah dan harganya murah. Sedangkan kekurangan dari media grafis ini yakni: (1) Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks dan (2) Penyajian pesan hanya berupa unsur visual.

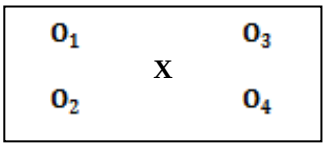
Susanto (2019:177) mendefinisikan "Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan". Maksudnya, IPA ialah ilmu pengetahuan yang mempelajari seluruh peristiwa tentang alam semesta melalui aktivitas pengamatan oleh manusia dalam mendapatkan informasi secara jelas. Pergerakan air secara tetap dikarenakan adanya proses yang berjalan secara terus menerus. Asdak (2010:7) mengatakan bahwa "Daur hidrologi merupakan proses perjalanan air dari permukaan laut yang naik ke atmosfer kemudian turun ke permukaan tanah dan kembali lagi ke laut yang tidak pernah berhenti, air tersebut akan tertahan (sementara) di sungai, danau / waduk, dan dalam tanah sehingga dapat dimanfaatkan oleh manusia dan makhluk hidup lainnya". Artinya, siklus hidrologi merupakan sirkulasi air yang tidak pernah berhenti sepanjang waktu melalui beberapa proses dan air tersebut akan digunakan oleh seluruh makhluk hidup yang ada di bumi. Siklus air adalah fokus utama dalam ilmu hidrologi. Proses yang terjadi pada siklus hidrologi menurut Indarto (2010:5) yaitu: Terjadinya perubahan wujud air dari cair menjadi gas pada permukaan air laut, danau, sungai, dan tanaman melalui proses evaporasi dan transpirasi. Air yang menguap selanjutnya akan naik ke atmosfer membentuk uap air kemudian mengalami pendinginan dan terkondensasi sehingga membentuk awan. Awan yang terbentuk selanjutnya dibawa oleh angin mengelilingi bumi. Ketika awan tidak mampu lagi untuk menampung air, awan akan melepaskan uap air dalam bentuk presipitasi berupa hujan seperti hujan es dan salju. Kemudian, air yang jatuh ke permukaan bumi akan diserap oleh permukaan tanaman dan sebagian masuk ke dalam lapisan tanah melalui proses infiltrasi yang selanjutnya akan mengalir melalui aliran air tanah.

METODE PENELITIAN

Peneliti melaksanakan penelitian di SD Negeri 15 Sungailiat yang beralamat di Jl. SD 15, Kelurahan Parit Padang, Kecamatan Sungailiat, Kabupaten Bangka, Provinsi Bangka Belitung. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 yakni bulan Maret – April 2021. Kegiatan penelitian pada kelas eksperimen dilakukan oleh peneliti dan kelas kontrol dilakukan oleh guru kelas. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 15 Sungailiat. Dari data populasi terdapat 62 siswa yang terdiri dari kelas VA dan VB yang menjadi sampel penelitian. Siswa kelas VB menjadi kelas eksperimen dengan penerapan model *make a*

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 10 NOMOR 5 OKTOBER 2021
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8317
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

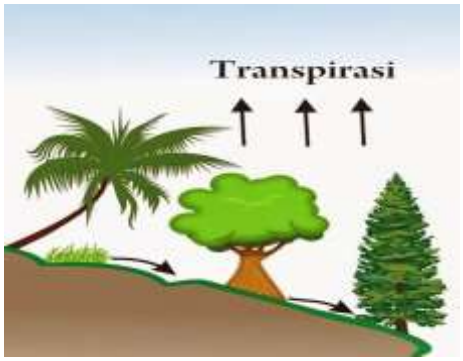
match berbantuan media grafis dengan jumlah 31 orang yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki. Sedangkan siswa kelas VA menjadi kelas kontrol dengan penerapan model konvensional dengan jumlah 31 orang yang terdiri dari 18 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan jenis *nonequivalent control group design*. Desain *nonequivalent control group design* digambarkan oleh Sugiyono (2019: 138) sebagai berikut :



Gambar 1. Desain *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan :
X : *Treatment* (perlakuan).
O1 : *Pretest* berupa angket (kuesioner) pada kelas eksperimen.
O2 : *Posttest* berupa angket (kuesioner) pada kelas eksperimen.
O3 : *Pretest* berupa angket (kuesioner) pada kelas kontrol.
O4 : *Posttest* berupa angket (kuesioner) pada kelas kontrol.

Pada penelitian ini, kedua kelompok tersebut (kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol) diberikan *pretest* yang berupa angket (kuesioner) sebelum diberikan *treatment* (perlakuan). Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui perbedaan keadaan awal kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Setelah itu, kelas eksperimen diberikan *treatment* (perlakuan) dengan menggunakan model *make a match* berbantuan media grafis dan kelas kontrol menggunakan model konvensional dalam kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran yang dijelaskan pada penelitian ini yaitu tentang siklus air. Penjelasan materi tersebut dibantu dengan media grafis dalam bentuk kartu begambar yang dicetak oleh peneliti seperti berikut ini :



Gambar 2. Contoh Media Grafis Kartu Bergambar

Pelaksanaan *treatment* (perlakuan) dilakukan sebanyak 4 kali yaitu pada tanggal 29 Maret 2021, 30 Maret 2021, 7 April 2021, dan 8 April 2021. Kemudian, kedua kelas tersebut diberikan *posttest* berupa angket (kuesioner) di akhir kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang bertujuan untuk melihat adakah perbedaan aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Teknik pengambilan data yang dilakukan pada penelitian ini dengan menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi.

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 10 NOMOR 5 OKTOBER 2021
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8317
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

1) Observasi

Teknik pengumpulan data melalui observasi bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa seperti gaya belajar saat proses pembelajaran dan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama diterapkannya model *make a match* berbantuan media grafis dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan. Observasi dilakukan oleh 1 orang observer yaitu salah satu guru kelas V SD Negeri 15 Sungailiat

2) Angket

Pada penelitian ini pemberian angket dilakukan dalam kegiatan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jenis angket yang digunakan oleh peneliti berupa anget tertutup berjumlah 40 butir angket yang telah disiapkan. Sebelum angket digunakan, angket akan dilakukan uji validitas dan reliabilitas oleh peneliti. Pada penelitian ini angket akan divalidasi menggunakan validitas isi (*content validity*) dan validitas konstrak (*construct validity*). Setelah itu, angket diukur reliabilitasnnya menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Dari hasil analisis uji validitas isi (*content validity*) terdapat 38 butir angket yang valid dan 2 butir lainnya tidak valid yaitu butir 16 dan 38. Kemudian, butir angket valid yang diperoleh dari validitas isi dilakukan uji validitas konstrak (*construct validity*) yang menghasilkan 29 butir angket valid dan 9 butir lainnya tidak valid sehingga akan dihilangkan pada penelitian. 29 butir angket tersebut diuji reliabilitasnya dan memperoleh hasil reliabel yang tinggi. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji validitas dan reliabilitas, maka 29 butir angket tersebut siap digunakan untuk mengetahui skala aktivitas belajar siswa pada kegiatan penelitian. Skala yang digunakan pada angket berupa skala *likert* yang terdiri dari jawaban: Selalu, Sering, Kadang-Kadang, Hampir Tidak Pernah dan Tidak Pernah. Adapun tabel skor kategori jawaban anget dari pertanyaan positif dan negatif yaitu :

Tabel 1. Kategori Jawaban Angket

Kategori	Jenis Pertanyaan	
	Positif	Negatif
	Skor	Skor
Selalu	5	1
Sering	4	2
Kadang-Kadang	3	3
Hampir Tidak Pernah	2	4
Tidak Pernah	1	5

Sumber: Sugiyono (2019:168)

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Aktivitas Belajar Siswa

Aspek	Indikator	Item		Jumlah
		Positif	Negatif	
Visual Activities	Mengamati	1, 3	2, 4	4
	Membaca sumber	5, 7	6, 8	4
Oral Activities	Merespon pertanyaan guru	9	10	2
	Mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat	11	12	2
Listening Activities	Mendengarkan penjelasan guru dan teman	14	13, 15	3

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 10 NOMOR 5 OKTOBER 2021
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8317
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

Writing Activities	Mengerjakan angket	16	17	2
Motor Activities	Melakukan presentasi	19	18, 20, 21	4
Mental Activities	Mengingat materi pelajaran	22, 25	23, 24	4
Emotional Activities	Senang dan bersemangat	28, 29	26, 27	4
Jumlah				29

Penyampaian angket pada penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan angket kepada siswa pada awal dan akhir pembelajaran untuk diisi selama lebih kurang 15 menit dan kemudian angket dikembalikan kepada peneliti.

3) Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan oleh peneliti sebagai bukti untuk memperkuat penelitian yang akan dilakukan berupa foto dan video siswa saat kegiatan pembelajaran. Adapun instrumen dokumentasi yang dilakukan yaitu proses pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* berbantuan media grafis pada kelas eksperimen dan model konvensional pada kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum hasil yang diperoleh dari penelitian dilakukan uji hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas data penelitian.

a. Uji Normalitas

Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji normalitas dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan SPPS Versi 23. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Hasil dari perhitungan uji normalitas data yang dilakukan yakni sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]		
		Statistic	Df	Sig.
Angket Aktivitas Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	.132	31	.184
	Post-Test Eksperimen	.115	31	.200*
	Pre-Test Kontrol	.131	31	.188
	Post-Test Kontrol	.105	31	.200*

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas dengan menggunakan SPSS Versi 23 di atas, data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig) > 0.05. Hasil data *pretest* eksperimen memperoleh 0.184 > 0.05 yang menunjukkan bahwa H_o diterima. Hasil data *posttest* eksperimen memperoleh 0.200 > 0.05 yang yang menunjukkan bahwa H_o diterima. Hasil data *pretest* kontrol memperoleh 0.188 > 0.05 yang menunjukkan bahwa H_o diterima. Hasil data *posttest* kontrol memperoleh 0,200 > 0,05 yang menunjukkan bahwa H_o diterima. Sehingga, dari penyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal (H_o diterima).

b. Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil uji normalitas pada data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah dinyatakan berdistribusi normal, maka selanjutnya data

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 10 NOMOR 5 OKTOBER 2021
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8317
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

dianalisis menggunakan uji homogenitas yakni data *posttest* kelas eksperimen dan data *posttest* kelas kontrol. Hasil dari perhitungan uji homogenitas data tersebut yakni sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Angket Aktivitas Belajar Siswa	Based on Mean	1.960	1	60	.167
	Based on Median	2.059	1	60	.157
	Based on Median and with adjusted df	2.059	1	55.273	.157
	Based on trimmed mean	1.926	1	60	.170

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas dengan menggunakan SPSS Versi 23 di atas, data dapat dikatakan homogen apabila nilai signifikansi (Sig) pada *Based on Mean* > 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan homogenitas dari data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh 0.167 > 0.05 yang menunjukkan bahwa H_o diterima atau kedua sampel memiliki varian yang sama (homogen).

c. Uji Hipotesis (*Uji-t Independent Sampel T-Test*)

Setelah data yang diperoleh dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji-t (*Independent Sampel T Test*) menggunakan SPPS Versi 23. Hasil dari perhitungan uji hipotesis data yang dilakukan yakni sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std.Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Angket Aktivitas Belajar Siswa	Equal variances assumed	1.960	.167	-31.286	60	.000	-34.355	1.098	-36.551	-32.158
	Equal variances not assumed			-31.286	55.526	.000	-34.355	1.098	-36.555	-32.155

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis 3 pada *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol menggunakan uji-t (*Independent Sampel T Test*) dengan SPSS Versi 23 di atas, diperoleh hasil nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.000 < 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Ha* diterima atau terdapat perbedaan yang signifikan pada aktivitas belajar siswa sesudah diterapkan perlakuan yaitu kelas kontrol yang menggunakan model konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan model *make a match* berbantuan media grafis.

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 10 NOMOR 5 OKTOBER 2021
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8317
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

Tabel 6. Rata-Rata Perhitungan *Posttest* Kontrol dan Eksperimen

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Angket Aktivitas Belajar Siswa	Post-Test 5A (Kontrol)	31	100.06	4.899	.880
	Post-Test 5B (EksperimeN)	31	134.42	3.659	.657

Berdasarkan Tabel 6, dapat disimpulkan bahwa rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan model *make a match* berbenatuan media grafis > rata-rata *posttest* kelas kontrol yang menggunakan model konvensional yakni 100.06 > 134.42 dengan peningkatan 34.36%.

Pembahasan

Pada penelitian ini taraf kepercayaan yang digunakan yaitu 95% sehingga α = 0.05 (5%) yang artinya tingkat kesalahan tidak melebihi dari 5%. Berdasarkan analisis perhitungan uji normalitas, hasil yang diperoleh berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa data berdistribusi normal (H_o diterima) karena nilai signifikansi (Sig) > 0.05. Hasil perhitungan uji normalitas yakni sebagai berikut :

1. Data *pretest* eksperimen memperoleh hasil yaitu 0,184 > 0,05 yang menunjukkan bahwa H_o diterima. Artinya, data nilai *pretest* kelas eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal.
2. Data *posttest* eksperimen memperoleh hasil 0.200 > 0.05 yang yang menunjukkan bahwa H_o diterima. Artinya, data nilai *posttest* kelas eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal.
3. Data *pretest* kontrol memperoleh hasil 0.188 > 0.05 yang menunjukkan bahwa H_o diterima. Artinya, data nilai *pretest* kelas kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal.
4. Data *posttest* kontrol memperoleh hasil 0.200 > 0.05 yang menunjukkan bahwa H_o diterima. Artinya, data nilai *posttest* kelas kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal.

Kemudian, data yang telah dilakukan uji normalitas selanjutnya dilakukan uji homogenitas data. Berdasarkan analisis perhitungan uji homogenitas, hasil yang diperoleh berdasarkan Tabel 4 menunjukkan bahwa kedua sampel memiliki varian yang sama atau homogen (H_o diterima) karena nilai signifikansi (Sig) pada *Based on Mean* > 0.05. Dari perhitungan homogenitas data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh hasil yaitu 0.167 > 0.05 yang menunjukkan bahwa H_o diterima atau kedua sampel memiliki varian yang sama (homogen).

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen yang diperoleh dari uji prasayarat yakni normalitas dan homogenitas, maka data tersebut selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk membuktikan hipotesis yang telah dibuat. Jika hasil yang diperoleh pada nilai sig.(2-tailed) < 0.05 berarti *Ha* diterima dan *Ho* ditolak atau terdapat perbedaan yang signifikan , namun jika nilai sig. (2-tailed) > 0.05 berarti *Ho* diterima dan *Ha* ditolak atau tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan analisis perhitungan uji hipotesis yang dilakukan, hasil yang diperoleh yaitu Hasil uji hipotesis pada *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan Tabel 5 dan 6 memperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.000 < 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Ha* diterima atau terdapat perbedaan yang signifikan pada aktivitas belajar siswa sesudah diterapkan perlakuan yaitu kelas kontrol yang menggunakan model konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan model *make a match* berbantuan media grafis. Dengan rata-rata *posttest* kontrol (100.06) < rata-rata *posttest* eksperimen

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 10 NOMOR 5 OKTOBER 2021
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8317
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

(134.42), sehingga dari hasil 134.42 – 100.06 diperoleh selisih skor dengan presentase sebesar 34.36%.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa model *make a match* berbantuan media grafis mampu dan efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa karena adanya peningkatan yang signifikan pada hasil *posttest* kelas eksperimen. Aktivitas belajar siswa yang terlihat pada kelas eksperimen yaitu siswa menunjukan adanya kegiatan merespon pertanyaan yang diberikan oleh guru, mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat, mendengarkan penjelasan guru dan teman dengan seksama, mengerjakan angket dengan teliti dan jujur, melakukan presentasi, mengingat materi pelajaran, serta senang dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga jika dibandingkan dengan aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol, hasil yang diperoleh kelas eksperimen jauh lebih tinggi. Karena, pada kelas kontrol aktivitas belajar yang ditunjukan oleh siswa belum maksimal, seperti kurang memperhatikan penjelasan dari guru, malu untuk mengajukan pertanyaan dan pendapat, dan sibuk dengan kegiatannya sendiri. Sehingga, siswa kurang terfokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini diperkuat dengan adanya hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran, di mana dari hasil observasi menyatakan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa. Dari hasil tersebut, adanya kesesuaian antara hasil angket yang diperoleh dengan kegiatan langsung yang dilakukan oleh siswa. Hal ini dikarenakan penyampaian materi pada kelas eksperimen jauh lebih menarik karena menggunakan media pembelajaran dan model pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa lebih tertarik, senang, dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran dan konsep pembelajaran yang disampaikan akan lebih mudah untuk dipahami oleh siswa.

Hasil dari pembahasan penelitian ini juga didukung dengan beberapa teori yaitu dari Lie (Supriatin, 2017:3) yang menyatakan bahwa "Salah satu kelebihan dari penerapan model *make a match* dalam pembelajaran yaitu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik dari segi kognitif maupun dari segi fisik". Dan dalam pandangan Sudjana & Rivai (2015:20), "Media grafis merupakan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dalam melihat penjelasan dalam pembelajaran". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa, dengan adanya model *make a match* dan media grafis yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran, maka siswa lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga terciptanya aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa.

Permasalahan yang dihadapi peneliti dalam penerapan model *make a match* berbantuan media grafis yaitu peneliti harus mampu mengkontrol siswa saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan model ini agar siswa dapat memusatkan seluruh perhatiannya terhadap pembelajaran dan peneliti harus dapat mempertimbangkan suatu hukuman yang akan diberikan kepada siswa agar siswa tidak merasa malu melakukannya.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V SD Negeri 15 Sungailiat pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang diperoleh dan dianalisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa dari kegiatan pembelajaran yang menggunakan model *make a match* berbantuan media grafis dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional. Hasil rata-rata yang diperoleh setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* berbantuan media grafis yakni sebesar 134.42, sedangkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model konvensional memiliki rata-rata sebesar 100.06. Sehingga, hasil *posttest* eksperimen (134.42) > *posttest* kontrol (100.06). Dari hasil 134.42 – 100.06 diperoleh selisih skor dengan presentase sebesar 34.36%. Artinya, *Ha* diterima atau terdapat perbedaan yang signifikan pada aktivitas belajar siswa sesudah diterapkan perlakuan yaitu kelas kontrol yang menggunakan model

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 10 NOMOR 5 OKTOBER 2021
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8317
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan model *make a match* berbantuan media grafis.

Dari kesimpulan yang telah dijelaskan, maka terbukti bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* berbantuan media grafis lebih efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, karena siswa lebih aktif, senang, dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari skor *posttest* yang diperoleh oleh kelas eksperimen. Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa saran yakni : (1) Bagi pihak sekolah diharapkan dapat mengupayakan dalam menyediakan fasilitas yang lebih baik sehingga dapat digunakan pada seluruh kegiatan pembelajaran yang dapat menunjang aktivitas belajar siswa. Karena dengan adanya fasilitas yang memdai, maka dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dan diharapkan dapat memberikan sosialiasi kepada seluruh guru tentang penerapan model/media yang inovatif dan kreatif dalam pembelajaran dan pentingnya penggunaan model/media yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat, (2) Bagi guru diharapkan dapat menambah wawasannya sehingga memiliki pengetahuan yang baru dalam memilih model/media pembelajaran yang tepat sehingga siswa akan lebih aktif, senang, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Dan diharapkan para guru dapat menerapkan dan mengembangkan lebih lanjut model *make a match* berbantuan media grafis agar pembelajaran selalu mengikuti perkembangan, (3) Bagi Siswa diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajarnya setelah mendapatkan penerapan model *make a match* berbantuan media grafis. Dan siswa diharapkan dapat menemukan sendiri makna yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *make a match* berbantuan media grafis, dan (4) Bagi peneliti diharapkan peneliti selanjutnya dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan acuan atau masukan dalam melakukan penelitian. Dan peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian menggunakan model *make a match* berbantuan media grafis dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada topik permasalahan yang berbeda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alahamdulillah, peneliti mengucapkan terimakasih kepada Allah SWT karena-Nya penelitian dan tulisan ini dapat terselesaikan tepat waktu. Peneliti juga berterimakasih kepada seluruh pihak yang telah berperan pada penelitian ini sehingga penelitian ini dapat terlaksanakan dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, M., Chamalah, E., & Oktarina Puspita Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang : UNISSULA Press.

Asdak, C. (2010). *Hidrologi dan Pengelolaan Daerah Aliran Sungai*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.

Budiyanto, A. K. (2016). *SINTAKS 45 Model Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)*. Malang : UMM Press

Fatimah, I. D. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Dengan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Teori dam Praktik Kependidikan : Ilmu Pendidikan*, 2 (1), 28-37.

Hasminati. (2017). Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pertumbuhan dan Perkembangan dengan Metode Pratikum. *Jurnal Biotek*, 5 (1), 21-35.

Indarto. (2010). *Hidrologi : Dasar Teori dan Contoh Aplikasi Model Hidrologi*. Jakarta : Bumi Aksara.

Juliani, A., Mustadi, A., & Lisnawati, I. (2021). "Make a Match Model" for Improving the Understanding of Concepts and Student Learning Results. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 3 (1), 48-56.

PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
VOLUME 10 NOMOR 5 OKTOBER 2021
ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
DOI : http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i5.8317
https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP

Neolaka, A., & Neolaka, G. A. A. (2017). *Landasan Pendidikan*. Depok : Kencana.

Nurdyansyah & Fahyuni. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo : Nizamia Learning Center.

Nursalim, M. (2015). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta Barat : Indeks

Pribadi, B. A. (2019). *Media dan eknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta : Prenadamedia Group.

Rahmadani, N., & Anugraheni, I. (2017). Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pendektan Problem Based Learning Bagi Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7 (3), 241-250.

Sardiman. (20160. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Megajar*. Depok : Rajagrafindo Persada.

Siburian, M. F. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Formatif*, 6 (1), 125-133.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitaif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Tindakan)*. Bandung : ALFABETA.

Supriatin, A. I. (2017). Penggunaan Kartu *Make a Match* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membedakan Jenis-Jenis Adaptasi. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 4 (2), 1-17.

Surakarn, A., Junprasert, T., Chaiakkarakan, N., Peungposop, N., & Boonlop, R. (2020). Active Learning and its Outcomes: Acase Study from the Education Reform Project in Thailand. *The Journal of Behavioral Science*, 15 (1), 34-51.

Susanto, A. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group.

Syah, M. (2016). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Uno, H. B., & Mohamad, N. (2015). *Belajar dan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta : Bumi Aksara.