
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *MAKE A MATCH* TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR

Alfina Yulia Savitri & Sharfina Nur Amalina

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

alfinasavitri06@gmail.com, sharfinaamalina@uin-malang.ac.id

ABSTRACT

The research is the students who are still less active and the lack of variations in the learning model used and not optimal in its application. The purpose of this study is to describe the application of the make a match cooperative learning in social studies class VIII subjects at MTsN 1 Malang, as well as to proves that the application of the make a match learning model has an effect on the activity and learning outcomes in social studies class VIII at MTsN 1 Malang. This study uses experimental quantitative research with a true experimental design, posttest only control design. The sample was determined by purposive sampling, class VIII G as the control class and class VIII H as the experimental class. The data analysis technique used was comparative analysis using the Paired Sample T-test with a significance level of (0,05). Based on the results of data analysis, it was found that the application of make a match students were more active and student learning outcomes were much above the KKM, with a significance of $0,000 < 0,05$ then H_0 was rejected and H_1 was accepted, so there was an influence of the make a match cooperative learning model on learning activity. And a significance of $0,000 < 0,05$, then H_2 is rejected and H_2 is accepted, so there is an influence of the make a match cooperative learning model on learning outcomes.

Keywords: *Make A Match*, Learning Activity, Learning Outcome

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peserta didik yang masih kurang aktif dan kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan serta kurang maksimal dalam penerapannya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif *make a match* pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTsN 1 Malang, serta untuk membuktikan penerapan model pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTsN 1 Malang. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *true eksperimental, post-test only control design*. Sampel ditentukan dengan *purposive sampling*, kelas VIII G sebagai kelas kontrol dan kelas VIII H sebagai kelas eksperimen. Teknik analisis data yang digunakan analisis komparasi dengan menggunakan uji-t *Paired Sample T-test* dengan taraf signifikansi (0,05). Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa penerapan *make a match* siswa lebih aktif dan hasil belajar siswa banyak diatas KKM, dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *make a match* terhadap keaktifan belajar. Dan signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_2 ditolak dan H_2 diterima, maka terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *make a match* terhadap hasil belajar.

Kata-Kata Kunci: *Make A Match*, Keaktifan Belajar, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan bukan hanya sekedar lingkup sempit pemahaman seperti menghafal materi pelajaran, namun pendidikan menuntut pemahaman yang lebih luas seperti menekankan proses pembelajaran yang terdiri dari menemukan konsep, mencari informasi, dan memecahkan masalah yang nantinya dapat diterapkan peserta didik ke dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 yang berbunyi "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara" (*Undang-Undang*, 2003). Berdasarkan Undang-undang tersebut siswa memiliki kedudukan bukan lagi sebagai objek melainkan juga sebagai subjek pembelajaran, maka dari itu siswa diimbau untuk bersikap aktif selama kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan potensi pada dirinya. Untuk menjadikan siswa menjadi aktif maka membutuhkan suatu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan oleh seorang pendidik selama mengajar.

Keberhasilan dalam pendidikan sangat dipengaruhi oleh pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan. Meningkatkan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran adalah salah satu tujuan daripada pendidikan yang mana harus bisa dicapai dan ketika siswa aktif, maka juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Seorang guru teharusntunya menjadikan model pembelajaran sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun secara prosedural dan sistematik agar dapat menghasilkan pengalaman dalam mencapai tujuan belajar, serta memiliki fungsi untuk acuan bagi guru dalam merancang proses pembelajaran, yang nantinya guru akan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Hasan, 2021). Menurut Istarani dalam (Harefa, 2021) mengungkapkan bahwa model pembelajaran adalah seluruh hal yang mencakup rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang telah dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses pembelajaran. Serta guru diharapkan dapat mengajak peserta didik untuk bersikap aktif selama mengikuti pembelajaran sebagai bentuk pengalaman pembelajaran (Sinar, 2018).

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di MTsN 1 Malang yang mana dilakukannya wawancara kepada salah satu guru IPS. Beliau mengatakan bahwa terdapat peserta didik yang selama mengikuti pembelajaran di kelas masih terlihat kurang aktif, keikutsertaan dalam pembelajaran masih kurang seperti peserta didik yang masih belum mampu dalam menanggapi penjelasan dari guru, belum mampu dalam mengungkapkan pendapat, bertanya jawab, kurangnya partisipasi dalam berkelompok, serta masih belum mampu dalam menyimpulkan materi pembelajaran. Dalam prakteknya guru telah melaksanakan pembelajaran menggunakan variasi model pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* namun masih belum dapat dilaksanakan secara maksimal.

Cooperative learning atau pembelajaran kooperatif merupakan bentuk model pembelajaran melalui kelompok-kelompok kecil peserta didik di dalam kelas yang heterogen dan saling bekerja sama dengan individu lain yang saling membutuhkan (Gusniarti, 2017). Menurut (Karli & Margaretha, 2002) *Cooperative Learning* merupakan suatu strategi dalam proses pembelajaran yang menekankan terhadap sikap maupun perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam kerjasama yang teratur di dalam suatu

kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih. Bentuk model pembelajaran yang dapat dipilih untuk mendorong aktivitas serta interaksi antar peserta didik untuk dapat kerja sama memahami konsep atau topik materi pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan adalah model pembelajaran kooperatif *make a match* (Dasep, 2021). Rusman dalam (Dasep, 2021) berpendapat bahwasanya penerapan dengan model pembelajaran *make a match* dimulai dengan siswa mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban maupun soal sebelum batas waktu yang telah ditentukan oleh guru, kemudian siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi poin.

Model pembelajaran kooperatif *make a match* ini akan berkesan menyenangkan serta dapat diterapkan pada segala materi pembelajaran. Karena siswa diajak belajar dengan bermain agar tidak merasa bosan saat belajar. Oleh karena itu siswa diharapkan akan lebih berpengaruh terutama pada keaktifan serta hasil belajar.

KAJIAN LITERATUR

Model Pembelajaran

Istilah model dapat disebut juga dengan kerangka yang berfungsi menjadi pedoman dalam melaksanakan kegiatan. Model tersebut berkaitan dengan pembelajaran yang berarti suatu kerangka yang menggambarkan prosedur terstruktur untuk mengembangkan pengalaman belajar yang memenuhi tujuan pembelajaran dan menjadi pedoman bagi pendidik dan perancang pembelajaran untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran (Tayeb, 2017). Disisi lain model pembelajaran juga dapat dikaitkan dengan gaya belajar siswa dan guru, dengan model pembelajaran yang diterapkan guru dalam setiap kegiatan pembelajaran, guru melatih dan membantu siswa untuk memperoleh informasi, melatih keterampilan, dan cara berpikir. Selain itu model pembelajaran juga bisa diartikan sebagai strategi yang digunakan dalam pembelajaran yang berusaha mencapai apa yang telah ditentukan. Guru dapat menerapkan model pembelajaran selama kegiatan pembelajaran agar pada saat pembelajaran tampak bervariasi. Serta guru bebas dalam menentukan model pembelajaran yang akan digunakan asal sesuai demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Pembelajaran Kooperatif

Proses pembelajaran dikenal dengan model pembelajaran *cooperative learning* atau pembelajaran gotong royong. Pembelajaran kooperatif terdiri dari dua kata yaitu pertama adalah pembelajaran yang berarti *the process through which experience causes permanent change in knowledge and behavior* yaitu sebuah proses yang terjadi yang diawali dari pengalaman yang mengakibatkan perubahan permanen dalam pengetahuan dan perilaku, sedangkan yang kedua adalah kooperatif yang berarti *acting together with a common purpose* (Tambak, 2017). Menurut (Usman, 2002) pembelajaran kooperatif sebagai bentuk belajar yang dilakukan secara kelompok atau bekerjasama. Sedangkan menurut Burton yang dikutip oleh Nasution bahwasanya pembelajaran kooperatif merupakan cara seseorang mengadakan relasi dan bekerjasama dengan individu lain untuk mencapai tujuan bersama. Jadi pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan kelompok-kelompok kecil siswa yang bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran, biasanya terdiri dari dua atau lebih anggota kelompok.

Make A Match

Make a match merupakan bentuk dari beberapa model pembelajaran kooperatif. Model *make a match* atau biasa disebut model pembelajaran mencari pasangan atau mencocokkan

kartu ini dikemukakan oleh Lorna Curran pada tahun 1994 yaitu model pembelajaran yang sebelumnya guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban, kemudian peserta didik mencari pasangan kartunya. Penerapan *make a match* diawali dari peserta didik untuk mencari pasangan kartu yang terdiri dari kartu jawaban dan kartu soal yang telah dimilikinya sebelum batas waktu yang telah ditetapkan sebelumnya, kemudian peserta didik yang lebih cepat atau dapat mencocokkan kartunya akan mendapatkan poin dari guru (Rusminawati & Mediatati, 2017). *Make a match* memiliki keunggulan seperti peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep dengan suasana yang menyenangkan, dan membantu peserta didik dalam meningkatkan keaktifan belajar serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, sehingga nantinya hasil belajar peserta didik akan meningkat. Tujuan daripada model pembelajaran *make a match* ini untuk melatih peserta didik agar lebih cermat, berpikir secara cepat, serta memiliki pemahaman yang kuat terhadap materi yang dipelajari serta meningkatkan interaksi sosial bersama dengan peserta didik lainnya (Rusminawati & Mediatati, 2017).

Keaktifan

Keaktifan menurut (Sardirman, 2001) adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak bisa dipisahkan. Proses pembelajaran dikatakan berhasil jika melalui berbagai macam aktivitas, seperti aktivitas fisik dan aktivitas psikis. Menurut pendapat Paul D. Dierich dalam (Wahyuningsih, 2020) indikator keaktifan adalah sebagai berikut: *Visual activities*, meliputi aktivitas visual yang termasuk di dalamnya misalkan membaca, memperhatikan gambar, percobaan, pekerjaan orang lain.

1. *Oral activities*, seperti : menyatakan, merumuskan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, melakukan wawancara, diskusi.
2. *Listening activities*, seperti : mendengarkan percakapan, diskusi, musik, video.
3. *Writing activities*, seperti : menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
4. *Drawing activities*, seperti : menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
5. *Motor activities*, seperti : bereksperimen, membuat konstruksi, bermain.
6. *Mental activities*, seperti : merespon, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa, mengambil keputusan.
7. *Emotional activities*, seperti : menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bersemangat, tenang.

Hasil Belajar

Belajar adalah kegiatan individu yang dilakukan untuk mencapai tujuan dari apa yang telah diajarkan. Menurut Jihad dan Haris bahwa belajar merupakan komponen penting dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu keberhasilan hasil belajar dipengaruhi dari masing-masing individu peserta didik (Jihad & Haris, 2012). Menurut (Rusman, 2011) hasil belajar merupakan “Beberapa pengalaman yang dimiliki peserta didik mencakup beberapa ranah seperti kognitif, afektif, serta psikomotorik. Belajar tidak hanya berkaitan dengan penugasan mengenai teori pelajaran saja, namun juga mengenai penugasan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat dan bakat, penyesuaian sosial, serta jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan. Sedangkan menurut (Sudjana, 2011) hasil belajar adalah Kompetensi yang diperoleh peserta didik setelah mengalami suatu pengalaman belajar. Kemudian hasil belajar dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa peserta didik paham mengenai materi yang telah diajarkan. Indikator hasil belajar menurut (Ricardo & Meilani, 2017) adalah:

1. Ranah kognitif, yaitu mengenai pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi
2. Ranah afektif, yaitu mengenai penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
3. Ranah psikomotorik, yaitu mengenai fundamental *movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, *creative movement*.

METODE

Lokasi penelitian ini adalah di MTsN 1 Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, desain yang digunakan adalah *true eksperimental design post-test only control design*. Populasi dalam penelitian ini seluruh kelas VIII MTsN 1 Malang yang berjumlah 305 dengan sampel yang digunakan *purposive sampling* dengan kelas VIII H sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII G sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah bentuk tes dan observasi, tes berupa soal esai yang terdiri dari 10 butir soal, tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, serta lembar observasi yang terdiri dari 10 butir soal dengan penilaian 5 skala likert yang telah divalidasi oleh ahli instrumen dan ahli materi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan analisis komparasi uji-t *paired sample t-test*. Atas dasar pemaparan diatas, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha1: Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *make a match* terhadap keaktifan pada mata pelajaran IPS di MTsN 1 Malang.

Ho1: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *make a match* terhadap keaktifan pada mata pelajaran IPS di MTsN 1 Malang.

Ho2: Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *make a match* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di MTsN 1 Malang.

Ha2: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *make a match* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di MTsN 1 Malang.

HASIL

Pada bagian ini disajikan mengenai deskripsi kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta deskripsi data observasi keaktifan belajar dan data hasil belajar siswa. Kemudian hasil pengelolaan data keaktifan belajar dengan menggunakan lembar observasi keaktifan belajar yang telah diisi oleh observer dan hasil belajar (*post-test*).

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *make a match* dilaksanakan selama 2 x 45 menit atau 2 jam pelajaran dengan materi yang diajarkan adalah " Mengenal Negara-Negara ASEAN ". Pembelajaran pada kelas eksperimen dimulai dari : 1) salam, berdoa bersama, absen; 2) memberikan motivasi kepada peserta didik dengan bertanya mengenai materi dan menjelaskan materi; 3) menyiapkan beberapa perlengkapan seperti kartu soal dan kartu jawaban mengenai materi; 4) membagi siswa menjadi dua kelompok yaitu kelompok A memegang kartu soal dan kelompok B memegang kartu jawaban; 5) siswa saling mencari pasangan dari kartu yang telah mereka miliki; 6) siswa harus dapat mencocokan sebelum batas waktu yang telah ditentukan, dan yang cepat dalam menemukan pasangan kartu akan mendapat poin; 7) siswa maju kedepan untuk membacakan antara kartu soal dan kartu jawaban, agar siswa lainnya dapat memberikan tanggapan apakah kartu tersebut cocok atau tidak; 8) peneliti memberikan konfirmasi kecocokan serta kebenaran mengenai kartu soal dan kartu jawaban; dan 9) siswa mengerjakan soal tes hasil belajar. Sedangkan pembelajaran kelas kontrol dilaksanakan selama 2 x 45 menit atau 2 jam dimulai

dari : 1) salam, berdoa bersama, absen; 2) memberikan motivasi kepada peserta didik dengan bertanya mengenai materi; 3) siswa mengerjakan soal tes hasil belajar.

Hasil pengamatan keaktifan belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *make a match* telah menunjukkan suatu peningkatan dengan jumlah skor pada kelas eksperimen 1,206 dengan persentase skor rata-rata 75,3 termasuk dalam kategori sangat aktif. Sedangkan jumlah skor pada kelas kontrol 885 dengan persentase skor rata-rata 53,75 termasuk dalam kategori kurang aktif. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *make a match* terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *make a match* pada kelas eksperimen dengan nilai tertinggi yaitu 97, nilai terendah 72 dengan skor rata-rata 82,09. KKM pada pembelajaran IPS adalah 80, siswa yang mendapat nilai diatas KKM terdapat 21 siswa, mendapat nilai 80 sebanyak 3 siswa, dan siswa dibawah KKM sebanyak 8 siswa. Dengan banyaknya siswa yang memiliki nilai diatas KKM maka pada kelas eksperimen tergolong tuntas. Dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, nilai tertinggi yaitu 84, nilai terendah 7 dengan skor rata-rata 48,75. Siswa yang tuntas sebanyak 4 siswa, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 28 siswa. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *make a match* hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MTsN 1 Malang kelas VIII H dan VIII G dengan skor total kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Agar lebih jelasnya berikut pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Data Hasil Observasi Keaktifan Belajar

Kelas	Banyak Siswa	Jumlah Skor	Skor Rata-Rata	Kategori
Eksperimen	32	1,206	75,3	Sangat Aktif
Kontrol	32	885	53,75	Kurang Aktif

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa skor keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen tergolong tinggi dan dalam kategori sangat aktif, dibandingkan skor keaktifan belajar siswa pada kelas kontrol dalam kategori kurang aktif. Peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *make a match* dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Data Hasil Belajar

Kelas	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Mean
Eksperimen	97	72	82,09
Kontrol	84	7	48,75

Dari tabel diatas, menunjukkan pada nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Maka model pembelajaran. Maka dari itu, pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji-t *paired sample t-test* pada keaktifan belajar dan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Uji-t Paired Sample T-test Keaktifan Belajar

Paired Samples Statistics						
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Pair 1	Keaktifan Belajar Kontrol	24.28	32	1.759	0.311	
	Keaktifan Belajar	32.06	32	1.611	0.285	
	Eksperimen					

Paired Samples Test									
		Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Mean					
				Lower	Upper				
Pair 1	Keaktifan Belajar	7.781	2.338	0.413	6.938	8.624	18.826	31	0.000
	Kontrol-Keaktifan Belajar								
	Eksperimen								

Berdasarkan tabel diatas yaitu hasil uji-t *paired sample t-test* keaktifan belajar peserta didik dilihat pada tabel *paired samples statistics* bahwa rata-rata keaktifan belajar atau mean pada kelas kontrol 24,28, sedangkan pada kelas eksperimen 32,06 $>$ 24,28, maka artinya secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata keaktifan belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian dapat dilihat pada tabel *paired sample t-test* bahwa diperoleh nilai t hitung = 18,826 untuk t table dengan taraf signifikansi 1,695. Hasil perbandingan keduanya adalah t hitung $>$ t table atau $18.826 > 1.695$ dengan nilai probabilitas atau signifikansi 2-tailed yaitu 0,000 $<$ 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 4. Uji-t Paired Sample T-test Hasil Belajar

Paired Samples Statistics						
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Pair 1	Hasil Belajar Kelas Kontrol	48.75	32	6.458	1.142	
	Hasil Belajar Kelas Eksperimen	82.09	32	23.128	4.088	

Paired Samples Test									
		Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Mean					
				Lower	Upper				
Pair 1	Hasil Belajar	33.344	22.962	4.059	25.065	41.623	8.214	31	0.000
	Kelas Kontrol-Hasil Belajar								
	Eksperimen								

Berdasarkan tabel 4 yaitu hasil uji-t *Paired Sample T-test* hasil belajar peserta didik dilihat pada tabel *Paired Samples Statistics* bahwa rata-rata hasil belajar atau Mean pada kelas kontrol 48,75, sedangkan pada kelas eksperimen 82,09. Karena nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen $82,09 > 48,75$, maka artinya secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian dapat dilihat pada tabel *Paired Sample T-test* diperoleh nilai $t_{hitung} = 8,214$ untuk t_{tabel} dengan taraf signifikansi 1,695. Hasil perbandingan keduanya adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $8,214 > 1,695$, dengan nilai probabilitas atau signifikansi 2-tailed yaitu $0,000 < 0,05$ maka maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

PEMBAHASAN

Proses Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match*

Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti yang berperan sebagai guru IPS di kelas VIII G dan VIII H. Peneliti memilih kelas VIII H sebagai kelas yang diberi perlakuan atau kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *make a match* sedangkan kelas VIII G sebagai kelas yang tidak diberikan perlakuan atau sebagai kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif *make a match*. Kedua kelas tersebut merupakan kelas dalam kategori kelas yang setara atau salah satu dari kelas tersebut tidak termasuk dalam kelas yang unggulan atau kelas favorit.

Model pembelajaran kooperatif *make a match* menurut (Huda, 2011) merupakan model pembelajaran mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran *make a match* ini dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Maka dari itu, *make a match* dapat diterapkan pada mata pelajaran IPS dan pada tingkatan kelas VIII seperti pada penelitian ini.

Selama proses pembelajaran berlangsung siswa tampak bersemangat, karena kelebihan dari model pembelajaran *make a match* adalah akan terciptanya suasana pembelajaran yang lebih aktif serta menyenangkan yang kemudian dapat menumbuhkan serta membangkitkan motivasi siswa untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Zahroul, 2015) bahwa dengan penerapan model pembelajaran *make a match* siswa akan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, bekerja sama untuk mencari tahu jawaban dari soal yang diberikan serta semangat siswa akan lebih besar karena keterlibatannya dalam kegiatan pembelajaran sehingga hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa. Selain itu siswa tidak hanya sekedar menerima materi yang disampaikan oleh guru, melainkan mereka bisa belajar dan berdiskusi dengan siswa lainnya. Karena pembelajaran berlangsung dengan bermain, maka peserta didik tidak akan merasa jemu selama pembelajaran berlangsung.

Setelah proses pembelajaran selesai, kemudian peneliti memberikan soal *post-test* untuk melihat hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif *make a match*. Hasil dari *post-test* pada kelas eksperimen bahwasanya terdapat 21 siswa yang mendapat nilai diatas KKM, mendapat nilai 80 sebanyak 3 siswa, dan kurang dari 80 sebanyak 8 siswa, dimana KKM pembelajaran IPS adalah 80.

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* terhadap Keaktifan Belajar pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di MTsN 1 Malang

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-t *Paired Sample T-test* pada keaktifan belajar siswa dari tabel *paired sample t-test* diperoleh nilai $t_{hitung} = 18,826$ untuk t_{tabel} dengan taraf signifikansi 1,695. Hasil perbandingan keduanya adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $18,826 > 1,695$,

untuk data keaktifan belajar peserta didik pada nilai probabilitas atau signifikansi 2-tailed yakni $0,000 < 0,05$. Maka dari itu, hasil uji ini memperlihatkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *make a match* terhadap keaktifan belajar peserta didik.

Menurut (Wahyuningsih, 2020) keaktifan belajar merupakan keikutsertaan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang mana dapat dilihat dari keikutsertaan peserta didik dalam melaksanakan tugasnya, terlibat dalam pemecahan masalah, jika terdapat materi yang belum dipahami akan bertanya kepada guru, serta peserta didik dapat mencari informasi yang diperlukan sebagai pemecahan masalah atau soal. Keaktifan belajar yang diajarkan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *make a match* lebih aktif dibandingkan dengan peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Adanya pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap keaktifan dapat dilihat pada rata-rata atau mean pada kelas kontrol yaitu 24,28 dan pada kelas eksperimen meningkat menjadi 32,06. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muh. Fahrurrozi, bahwa rata-rata pada aktivitas peserta didik pada kelas kontrol yaitu 2,56 atau dalam kategori cukup aktif, sedangkan pada kelas eksperimen meningkat menjadi 4,26 dengan kategori aktif (Fahrurrozi et al 2016). Maka dari itu, terdapat peningkatan keaktifan peserta didik dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *make a match* ini.

Hal ini disebabkan karena siswa pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran kooperatif *make a match* lebih menekankan partisipasi dan dominasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dimana siswa harus aktif dan tidak hanya duduk diam mendengarkan guru serta siswa berusaha memecahkan masalah dengan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban. Maka dari itu, siswa akan lebih bersungguh-sungguh selama proses pembelajaran. Selain itu selama proses pembelajaran akan lebih menyenangkan, bersemangat, dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Berbeda dengan pembelajaran pada kelas kontrol atau pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional, dimana siswa hanya sekedar untuk mendengarkan apa yang guru sampaikan, sehingga sehingga menjadi kurang aktif atau pasif. Selain itu siswa juga akan merasa bosan dan tidak adanya motivasi selama mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putri Presti Wantika tentang "Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Keaktifan Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Candiroti". Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji linearitas dimana diperoleh $t_{hitung} = 0,433 > t_{tabel}$, sedangkan t_{hitung} sebesar $2,123 > t_{tabel} 2,045$ yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga penerapan model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran sejarah kelas XI IPS 2 di SMAN 1 Candiroti berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik (Wantika, 2020).

Begitupun penelitian yang dilakukan oleh Nika Ardina tentang "Pengaruh Model Pembelajaran *Pictures and Pictures* dan *Make A Match* terhadap Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 2 Kota Jambi". Berdasarkan hasil uji hipotesis t_{hitung} sebesar $-1,59$ dan t_{tabel} sebesar $0,05$ dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($1,59 < 0,05$), diketahui bahwa model pembelajaran *make a match* lebih aktif dibanding pembelajaran *pictures and pictures*, karena dilihat berdasarkan hasil rata-rata kelas XI IPS 2 dengan model pembelajaran *make a match* yaitu 29,19 lebih aktif dibandingkan kelas dengan model pembelajaran *pictures and pictures* yaitu 27,72. Maka dari itu dengan penerapan model pembelajaran *make a match* dapat berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik., dilihat dari rata-rata keaktifan belajar yang meningkat.

Kesimpulannya, keaktifan belajar akan dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran. Ketika model pembelajaran yang digunakan tepat dan melihat kondisi siswa maka keaktifan belajar siswa akan meningkat dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran yang kurang menarik motivasi maupun minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di MTsN 1 Malang

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-test* pada hasil belajar dari tabel *paired sample t-test* diperoleh nilai t hitung = 8,214 untuk t tabel dengan taraf signifikansi 1,695. Hasil perbandingan keduanya adalah t hitung > t tabel atau $8,214 > 1,695$. Untuk data hasil belajar peserta didik pada nilai probabilitas atau signifikansi 2-tailed yakni $0,000 < 0,05$. Maka dari itu, hasil uji ini memperlihatkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *make a match* terhadap keaktifan belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Tujuan dari hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran (Dimyati & Mudjiono, 2009). Data hasil belajar (*post-test*) yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *make a match* lebih meningkat dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional, hal ini dapat dilihat pada rata-rata atau mean pada kelas kontrol yaitu 48,75 dan pada kelas eksperimen meningkat menjadi 82,09. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Eliza Nola Dwi Putra dan Taufina dengan judul " Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar". Pada penelitian tersebut rata-rata pada hasil belajar IPS peserta didik pada kelas kontrol yaitu 71 dan kelas eksperimen 77 (Nola & Taufina, 2020). Maka dari itu sama dengan penelitian ini, bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dengan adanya perlakuan model pembelajaran kooperatif *make a match* dan meningkat dibandingkan dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan.

Pada penelitian ini hasil belajar siswa tergolong sangat meningkat pada kelas eksperimen daripada kelas kontrol berdasarkan hasil rata-rata tersebut, karena siswa pada kelas eksperimen lebih memahami materi yang disampaikan dengan dapat mencocokan kartu soal dengan kartu jawaban sehingga membantu mempermudah siswa untuk memahami suatu materi pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan. Serta siswa pada kelas eksperimen cenderung dapat mengerjakan tes soal hasil belajar (*post-test*), hal ini dapat dilihat bahwa siswa banyak yang mendapatkan nilai di atas KKM. Berbeda dengan siswa pada kelas kontrol, siswa dalam mengerjakan tes soal hasil belajar (*post-test*) cenderung banyak yang tidak mengisi soal-soal tersebut, oleh karena itu banyak peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kd. Meta Dewi, dkk tentang "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Grafis terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 18 Pemecutan". Berdasarkan hasil uji-t bahwa rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas V yang dibelajarkan menggunakan kooperatif tipe *make a match* berbantuan media grafis lebih besar dari siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional yaitu $78,08 > 73,63$. Hasil analisis membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media grafis dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional (t hitung = $3,423 >$

$t_{table}=2,000$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media grafis berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 18 Pemecutan (Meta Dewi et al 2017).

Kesimpulannya, hasil belajar akan dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan serta siswa yang bersungguh-sungguh dalam mendengarkan materi pelajaran dan aktif selama proses pembelajaran akan lebih memahami materi pelajaran sehingga akan mendapat peluang untuk mencapai hasil belajar yang baik atau meningkat, dibandingkan siswa yang duduk diam mendengar penjelasan dari guru.

SIMPULAN

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *make a match* pada kelas eksperimen siswa lebih aktif dibandingkan dengan kelas kontrol yang kurang aktif serta dengan *make a match* dapat menumbuhkan dan membangkitkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif *make a match* berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, dilihat dari keikutsertaan siswa selama pembelajaran dan kesungguh-sungguhan siswa dalam mendengarkan penjelasan guru sehingga siswa dapat memahami materi dan hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

REFERENSI

Dasep Bayu Ahyar, D. (2021). *Model Model Pembelajaran* (p. 55). Pradina Pustaka.

Fahrurrozi, Muh, et al. (2016). Pengaruh Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 11(2), 139–147.

Gusniarti, S. W. dan U. (2017). Pembelajaran Kooperatif Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi, Empati dan Perilaku Bekerja Sama. *Journal of Psychological Research*, 3(1), 3.

H, Karli & Margaretha S.Y. (2002). *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi : Model-Model Pembelajaran*. Bina Media Nusantara.

Harefa, D. (2021). *Penggunaan Model Pembelajaran Meaningful Instructional Design dalam Pembelajaran Fisika*. Insan Cendekia Mandiri.

Hasan, M. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Tahta Media Group.

Huda, M. (2011). *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar.

Jihad, A., & Haris, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Pressindo.

Meta Dewi, K. et al. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Grafis terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 18 Pemecutan. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2), 1–10.

Mudjiono, D. dan. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.

Nola, E. D. P., & Taufina. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 617–623.

Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201.

Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.

Rusminawati, E. N., & Mediatati, N. (2017). Penerapan Model Make A Match Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 119–126.

Sardirman. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.

Sinar. (2018). *Metode Active Learning*. Deepublish.

Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.

Tambak, S. (2017). Metode Cooperative Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(1), 1–17. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(1\).1526](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(1).1526)

Tayeb, T. (2017). Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran Analysis and Benefits of Learning Models. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 48–55.

Usman, M. B. (2002). *Metode Pembelajaran Agama Islam*. Ciputat Press.

Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning*. Deepublish.

Wantika, P. P. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Keaktifan Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Candiroto Tahun Pelajaran 2019/2020*. Skripsi. Universitas Semarang.

Zahroul, C. (2015). Model pembelajaran kooperatif teknik make a match sebagai upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD dalam pembelajaran IPS pokok*Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan ...*, 1(1), 189–197.