

---

## ANALISIS KEBERHASILAN MODEL MAKE A MATCH DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PELAJARAN IPS

Oleh

Hildatul Azmaliyah<sup>1</sup>, Dwi Ria Latifah<sup>2</sup>, Putri Fadiah<sup>3</sup>, Marcelina<sup>4</sup>, Imam Dewantoro Wishesa<sup>5</sup>, Arita Marini<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta

E-mail: <sup>1</sup>[hildaazmaliyah@gmail.com](mailto:hildaazmaliyah@gmail.com), <sup>2</sup>[drialath11@gmail.com](mailto:drialath11@gmail.com),  
<sup>3</sup>[putrifadiah21@gmail.com](mailto:putrifadiah21@gmail.com), <sup>4</sup>[seilynaselina@gmail.com](mailto:seilynaselina@gmail.com),  
<sup>5</sup>[imamdewantoro0205@gmail.com](mailto:imamdewantoro0205@gmail.com), <sup>6</sup>[aritamarini@unj.ac.id](mailto:aritamarini@unj.ac.id)

---

### Article History:

Received: 25-09-2023

Revised: 07-10-2023

Accepted: 28-10-2023

### Keywords:

Hasil belajar, Model Make A Match, Pelajaran IPS

**Abstract:** *This study aims to determine the success of the make a match learning model in improving student learning outcomes in social studies. The data collection techniques used are observation, tests and field notes. This research method uses literature study with listening techniques. The results showed that in cycle I student learning outcomes in cycle I showed a percentage of classical completeness in cycle I of 62.5% which means that the percentage of classical completeness has not yet reached the success indicator of  $\geq 80\%$ . In cycle II, it showed an increase to 93.75%. From these results, it can be concluded that the application of cooperative learning model type make a match can improve student learning outcomes in social studies subjects.*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek kunci dalam perkembangan masyarakat dan individu. Peningkatan hasil belajar siswa merupakan tujuan utama dari setiap sistem pendidikan. Dalam kurikulum pada jenjang pendidikan dasar memuat sejumlah mata pelajaran salah satunya mata pelajaran IPS. IPS merupakan ilmu yang mempelajari tentang hubungan sosial antar individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok. Pengertian IPS menurut Djahiri dan Ma"mun (1978:2) adalah bahwa IPS merupakan konsep-konsep dari berbagai ilmu yang dijadikan satu dan diolah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa (Yusuf Sukman, 2017). IPS sangat penting diajarkan karena bertujuan membentuk siswa menjadi warga negara yang memiliki ilmu pengetahuan, peduli terhadap lingkungan disekitarnya, cakap dan menjadi warga negara yang baik serta berguna bagi negaranya. Tujuan IPS akan tercapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Jika belajar adalah prosesnya, maka hasil belajar adalah hasil perubahan dari kegiatan belajar yang dilakukan siswa (Wijendra, 2020). Dalam mengajarkan mata pelajaran IPS guru harus menguasai materi maupun keterampilan-keterampilan dalam mengajar, guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang tepat dalam mengajarkan mata pelajaran IPS (Puji Widodo, 2016). Guru atau calon guru harus mampu mengubah metode ceramah yang biasa mereka gunakan dengan metode-metode pembelajaran baru yang lebih kreatif dan inovatif

sehingga mampu menumbuhkan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas maupun luar kelas sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat (Aliputri, 2018). Hasil belajar sangatlah penting dalam kegiatan pembelajaran (Electric & Technology, 2017). Jika dalam pembelajaran hasil belajar siswa rendah, maka dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut tidak benar-benar belajar atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru belum efektif. Sehingga tujuan pembelajaran IPS yang telah dirancang belum tercapai sepenuhnya. Melihat pentingnya hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar, maka diharapkan semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang tinggi (Kurniawan, 2017).

Standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPS yang ditetapkan sekolah cenderung rendah, disebabkan karena siswa merasa sulit dalam memahami materi, keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang, belum mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi materi pelajaran IPS, sehingga tidak tertarik untuk belajar. Proses belajar mengajar sangat erat kaitannya dengan peran pendidik dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam peningkatan kualitas hasil dan proses pembelajaran. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisiplin konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora (Febriana, 2011). Permasalahan yang ada untuk mengatasinya, diperlukan suatu alternatif model pembelajaran yang tepat dan menarik. Salah satu model pembelajaran yang menarik menurut penulis untuk diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe make a match. Menurut Rusman (2011) model pembelajaran kooperatif tipe make a match salah satu jenis dari strategi dalam pembelajaran kooperatif. Strategi ini dikembangkan oleh Lorna Curan. Salah satu keunggulan strategi ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Selanjutnya ia mengatakan penerapan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Menurut Melvin (2013) menyatakan strategi ini merupakan aktivitas kerjasama yang biasa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang benda, atau menilai informasi. Gerak fisik yang ada di dalamnya dapat membantu menggairahkan siswa yang merasa penat. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe make a match merupakan sebuah strategi pembelajaran yang membantu siswa untuk mendapat pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif serta menjadikan belajar tidak terlupakan pembelajaran yang membantu siswa untuk mendapat pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara aktif serta menjadikan belajar tidak terlupakan (Pembelajaran, Tipe, Belajar, & Samsur, 2018).

Namun, sebelum mengimplementasikan Model Make a Match dalam pembelajaran IPS, perlu dilakukan analisis terhadap keberhasilan model ini. Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah Model Make a Match benar-benar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, penelitian ini akan menjelaskan kerangka analisis keberhasilan Model Make a Match dalam konteks pembelajaran IPS. Penelitian-penelitian sebelumnya telah memberikan wawasan yang relevan terkait Model Make a Match dalam konteks pendidikan dan peningkatan hasil belajar siswa. Berikut ini adalah beberapa studi yang relevan yang telah mendukung dan memahami konsep tersebut:

1. Smith, A. (2018). "Enhancing Student Engagement in Social Studies: The Role of Interactive Learning Models." *Journal of Social Education*, 42(3), 235- 248. Match, to

- enhance student engagement in social studies. The research highlighted the positive impact of such models on students' motivation and learning outcomes.
2. Johnson, B., & Brown, C. (2019). "Gamification in Social Studies Education: A Literature Review." *International Journal of Educational Technology*, 15(2), 45-61. Johnson and Brown examined the integration of gamification in social studies education. It discussed the effectiveness of gamified approaches, like Make a Match, in improving student learning and retention in the subject.
  3. Thompson, L. (2020). "Adaptive Learning Technologies and Their Impact on Student Achievement in Social Studies." *Educational Technology Research*, 25(1), 87-104. Thompson's research delved into the potential of adaptive learning technologies, including Make a Match, in enhancing student achievement in social studies. The study discussed the adaptability of such technologies to cater to individual student needs and their impact on academic success.

Dengan merujuk pada literatur-literatur di atas, terlihat bahwa Model Make a Match dan pendekatan pembelajaran interaktif serupa telah menjadi subjek penelitian yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Proses pembelajaran khususnya pembelajaran IPS akan lebih efektif dan bermakna apabila siswa berpartisipasi aktif dimana ciri kebermaknaan dalam proses belajar mengajar adalah adanya keterlibatan atau partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, dimana interaksi guru dan siswa pada saat proses belajar mengajar memegang peranan penting dalam mencapai tujuan atau kompetensi yang diinginkan khususnya dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar (Dan, Siswa, & Ii, n.d.). Pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat, dimana peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik (Forests, 2015). Tujuan ini memberikan tanggung jawab yang berat kepada guru untuk menggunakan banyak pemikiran dan energi agar dapat mengajarkan IPS dengan baik. Munir (dalam Susanto, 2013) mengemukakan, pembelajaran IPS bertujuan untuk (1) membekali peserta didik tentang ilmu sosial yang berguna bagi kehidupan baik yang sekarang maupun pada masa yang akan datang (2) anak akan terbekali dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun solusi pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sosial (3) anak akan terlatih untuk berinteraksi (4) peserta didik akan mampu mengembangkan ilmu yang berkaitan dengan sosial (Putri & Taufina, 2020).

## LANDASAN TEORI

### A. Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif, yakni bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (1).

Model *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang

dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Teknik metode pembelajaran model *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (2).

Berdasarkan teori di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif yang menerapkan cara belajar siswa dengan mengorganisasikan siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal dan mencocokkan kartunya.

### **B. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Make A Match***

Dalam menerapkan model pembelajaran *make a match* perlu persiapan secara khusus sebelum melaksanakan model pembelajarannya, yakni:

1. Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari.
2. Membuat kunci jawaban dari pertanyaan yang sudah dibuat serta menulisnya dalam kartu jawaban berbeda warna.
3. Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil serta sanksi bagi siswa yang gagal (disini guru dapat membuat aturan ini bersama-sama dengan siswa).
4. Menyediakan lebaran guna mencatat pasangan yang berhasil, selain itu juga dapat berfungsi sebagai penskoran presentasi (3).

Penerapan model pembelajaran *make a match* juga harus sesuai dengan sintaks berikut:

1. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah;
2. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok;
3. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A, dan kartu jawaban kepada kelompok B;
4. Guru menyampaikan kepada siswa mengenai pelaksanaan kegiatannya yaitu siswa harus mencari atau mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Selain itu, guru juga harus memberikan waktu kepada siswa dalam melakukan kegiatan tersebut;
5. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Apabila sudah menemukan pasangannya, siswa diharap untuk melapor kepada guru agar nama mereka bisa dicatat oleh guru;
6. Guru memberitahu kepada siswa jika waktu sudah habis
7. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi, dan pasangan yang tidak presentasi diharapkan memperhatikan serta memberikan tanggapan apakah kartu pasangan yang presentasi tersebut sudah cocok atau belum;
8. Guru memberikan konfirmasi mengenai kebenaran serta kecocokan pertanyaan serta jawaban pasangan yang sedang presentasi;
9. Guru memanggil kelompok berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi. (4)

### **C. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match***

Dalam menerapkan suatu model dalam pembelajaran tentu memiliki kekurangan dan kelebihannya masing-masing dikarenakan setiap model pembelajaran yang ada memiliki fungsi, cara, serta tujuan yang berbeda. Berikut merupakan beberapa kelebihan yang ada di

dalam model pembelajaran *make a match*:

1. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik;
2. Karena ada unsur permainan, model ini dianggap 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 untuk melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. (5)

Ada beberapa kelemahan yang juga dimiliki oleh model pembelajaran model *make a match*, yakni:

1. Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang;
2. Pada awal-awal penerapan model pembelajaran, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya;
3. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan;
4. Guru harus berhati-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 membuat siswa menjadi bosan.

#### **D. Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar merupakan hasil yang ingin dicapai saat siswa mengikuti serta mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah, hasil belajar dibuktikan serta ditunjukkan melalui nilai ataupun angka nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru. Belajar adalah menambah pengetahuan. (6)

Prestasi belajar merupakan upaya siswa guna memahami materi pelajaran yang diajarkan guru di dalam kelas. Prestasi belajar memiliki arti yakni hasil dari keterampilan atau pengetahuan yang telah dicapai oleh individu, untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan. Menurut Hamalik, ada beberapa syarat perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar, yakni:

1. Hasil belajar sebagai pencapaian tujuan;(7)
2. Hasil belajar sebagai buah dari proses kegiatan yang disadari;
3. Hasil belajar sebagai produk latihan;
4. Hasil belajar merupakan tindak tanduk yang berfungsi efektif dalam kurun waktu tertentu;
5. Hasil belajar harus berfungsi operasional serta potensial yakni merupakan tindak tanduk yang positif bagi pengembangan tindak tanduk lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang ingin dicapai atau akan dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Hasil belajar dapat melahirkan prestasi belajar dimana menunjukkan adanya perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Jadi, prestasi belajar berfokus pada nilai atau angka yang ingin dicapai oleh siswa di dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

#### **E. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa**

Di dalam hasil belajar, terdapat beberapa faktor-faktor yang mempengaruhinya, antara lain: (8)

- 1) Faktor yang berasal dari dalam diri siswa, yakni:
  - a. Faktor kecerdasan
  - b. Faktor Bakat
  - c. Faktor minat dan perhatian
  - d. Faktor motif
  - e. Faktor yang berasal dari luar diri siswa, yakni:
  - f. Faktor cara atau model pembelajaran
  - g. Faktor lingkungan keluarga
  - h. Faktor sekolah selain keluarga

#### **F. Pengukur Hasil Belajar**

Dalam menghasilkan hasil belajar siswa, guru memerlukan tolak ukur yang dapat dijadikan sebagai pedoman dalam membuat hasil belajar. Menurut Muhibbin Syah ada beberapa pengukuran keberhasilan belajar, yakni:

##### 1) Evaluasi Prestasi Kognitif

Mengukur keberhasilan siswa yang berdimensi kognitif (ranah cipta) dapat dilakukan dengan berbagai cara, baik dengan tes tertulis atau dengan tes lisan serta perbuatan. Dikarenakan semakin membengkaknya jumlah siswa di sekolah-sekolah, tes lisan dan perbuatan hampir tidak pernah dipakai lagi. Alasan lain yakni tes lisan kurang mendapat perhatian karena pelaksanaannya yang *face to face* (berhadapan langsung).

##### 2) Evaluasi Prestasi Afektif

Dalam merencanakan penyusunan instrumen tes prestasi siswa yang berdimensi aktif (ranah rasa) jenis-jenis prestasi internalisasi dan karakteristik seyogyanya mendapat perhatian khusus. Alasannya, karena kedua jenis prestasi pada ranah rasa itulah yang lebih banyak mengendalikan sikap dan perbuatan siswa. Salah satu bentuk tes ranah rasa yakni "Skala Likert" yang bertujuan untuk mengidentifikasi kecenderungan/sikap orang.

##### 3) Evaluasi Prestasi Psikomotorik

Cara yang dipandang tepat untuk mengevaluasi keberhasilan belajar yang berdimensi ranah psikomotor (ranah karsa) adalah observasi. Observasi dalam hal ini dapat diartikan sebagai sejenis tes mengenai peristiwa, tingkah laku atau fenomena lain, dengan pengamatan langsung. Namun, observasi harus dibedakan dari eksperimen, karena eksperimen pada umumnya dipandang sebagai salah satu cara observasi.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode secara umum diartikan sebagai proses, cara, atau prosedur yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Studi pustaka merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan."Hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila didukung foto-foto atau karya tulis akademik dan data yang telah ada."(Sugiyono,2005:83). Studi pustaka merupakan Maka dapat dikatakan bahwa studi pustaka dapat mempengaruhi kredibilitas hasil penelitian yang dilakukan.

Studi pustaka literatur teknik simak dapat dibagi menjadi beberapa teknik, antara lain

teknik catat. Teknik catat merupakan teknik pengumpulan data dengan cara menggunakan buku-buku, literatur ataupun bahan pustaka, kemudian mencatat atau mengutip pendapat para ahli yang ada di dalam buku tersebut untuk memperkuat landasan teori dalam penelitian. Teknik simak catat ini menggunakan buku-buku, literatur, dan bahan pustaka yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, biasanya dapat ditemukan di perpustakaan maupun di tempat penulis melakukan penelitian.

Sumber studi pustaka melibatkan semua jenis literatur untuk dijadikan referensi. Maka dalam hal ini ada banyak sumber informasi bisa dikaji, diantaranya adalah (1) jurnal penelitian (2) Buku (3) Media Massa (4) Internet

Contoh Diagram:



Kelompok 9

**Gambar 1. Contoh Diagram**

*Gambar 1.* Proses metode studi pustaka. Keterangan membaca dari sebelah kiri berwarna pink, tahap awal sampai warna coklat tahap akhir. (Proses harus berurutan)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. HASIL

Data yang dikumpulkan pada penelitian dengan metode studi Pustaka ditemukan pada beberapa artikel yang dihimpun menunjukkan beberapa temuan data menunjukkan perubahan yang sangat signifikan pada saat eksperimen dilakukan. Artikel pertama yakni artikel yang berjudul "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS" oleh Nisrohah Neni Riyanti dan M. Husni Abdillah dari PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya pada hasil belajar siswa kelas V SDN Tempuran 4 Ngawi. Penelitian yang dilakukan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Pada penelitian yang dilakukan terdapat 2 siklus.

**Tabel. 1 Data temuan Awal Hasil Belajar**

NO	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AF	58		√
2	AR	54		√
3	DW	65		√
4	EFA	71	√	
5	FDR	60		√
6	IF	56		√
7	MF	70		√
8	MKA	40		√
9	NB	72	√	
10	DM	60		√
11	ALR	88	√	
12	RM	55		√
13	NP	62		√
14	RP	74	√	
15	YR	75	√	
16	ANF	64		√
Jumlah		1024	5	11
Rata - rata		64		

Berdasarkan table di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang tuntas belajar sebanyak 5 siswa, sedangkan 11 siswa yang lain masih belum tuntas belajar. Ketuntasan belajar siswa pada temuan awal ini hanya mencapai 31,5% dan belum mencapai ketuntasan minimal yang

diharapkan yaitu sebesar 80%. Oleh karena itu, peneliti mengadakan penelitian guna meningkatkan dan memperbaiki hasil belajar siswa.

**Siklus I****Tabel. 2 Data Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Siklus I**

NO	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AF	60		√
2	AR	55		√
3	DW	71	√	
4	EFA	72	√	
5	FDR	56		√
6	IF	75	√	
7	MF	78	√	
8	MKA	50		√
9	NB	72	√	
10	DM	62		√
11	ALR	94	√	
12	RM	59		√
13	NP	85	√	
14	RP	80	√	
15	YR	75	√	
16	ANF	72	√	
Jumlah		1116	10	6
Rata - rata		69,75		

Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara klasikal, dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P (\text{Indeks Ketuntasan}) = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{10}{16} \times 100\%$$

$$P = 62,5 \%$$

Dari data tabel 2 dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan 10 siswa yang tuntas belajar dan 6 siswa belum tuntas belajar. Persentase ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 62,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal belum mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar  $\geq 80\%$ .

Berdasarkan catatan lapangan pelaksanaan pembelajaran siklus I, pengamat menuliskan beberapa catatan, yaitu : (1) Guru perlu mempertimbangkan alokasi waktu yang digunakan selama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* agar tidak terjadi kekurangan waktu. (2) Terdapat beberapa langkah pembelajaran yang dilewati oleh guru. (3) Guru kurang dapat mengkondisikan kelas sehingga pada saat menerapkan model *make a match* suasana kelas menjadi gaduh.

### Siklus II

**Tabel. 3 Data Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Siklus II**

NO	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AF	76	√	
2	AR	94	√	
3	DW	73	√	
4	EFA	86	√	
5	FDR	90	√	
6	IF	88	√	
7	MF	78	√	
8	MKA	74	√	
9	NB	84	√	
10	DM	83	√	

11	ALR	90	√	
12	RM	70		√
13	NP	83	√	
14	RP	84	√	
15	YR	78	√	
16	ANF	73	√	
Jumlah		1304	15	1
Rata - rata		81,5		

$$P (\text{Indeks Ketuntasan}) = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100 \%$$

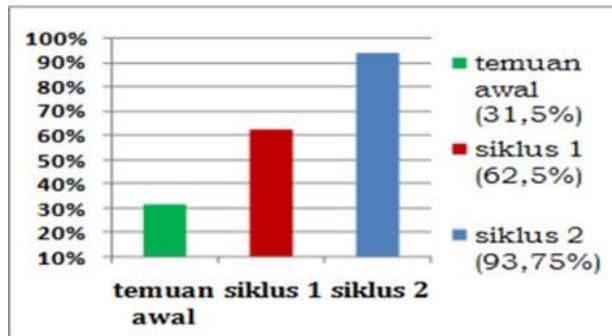
$$P = \frac{15}{16} \times 100\%$$

$$P = 93,75 \%$$

Dari data tabel 3 jumlah rata-rata hasil belajar siswa adalah 82,2. Dari jumlah siswa keseluruhan, sebanyak 15 siswa yang tuntas belajar sedangkan 1 siswa yang belum tuntas belajar. Persentase ketuntasan klasikal pada siklus II sebesar 93,75%. Hasil ini menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal berada pada kategori sangat baik dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar  $\geq 80\%$ .

Pada siklus II diperoleh kesimpulan bahwa secara garis besar kegiatan pembelajaran berjalan dengan sangat baik. Pelaksanaan pembelajaran berada dalam kategori baik dan mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar  $\geq 80\%$ . Sedangkan untuk hasil belajar siswa, ketuntasan secara klasikal sangat baik dan memenuhi kriteria indikator keberhasilan yaitu sebesar  $\geq 80\%$ . Dengan keberhasilan yang didapatkan pada siklus II, peneliti memutuskan untuk menghentikan peneliti

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan catatan lapangan. Pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan pada siklus I 72,2% dan pada siklus II meningkat menjadi 88,8% Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I 62,5% dan pada siklus II meningkat menjadi 93,75%. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Kata Kunci: Model Pembelajaran Make A Match, Hasil Belajar, IPS.

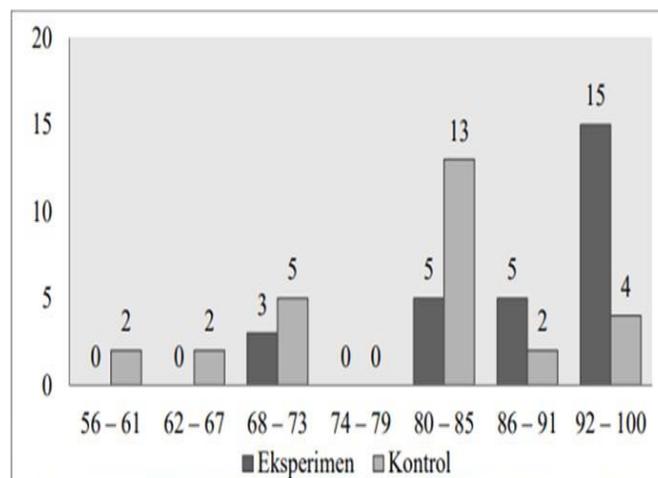


**Gambar 2. Diagram Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Temuan Awal, Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan diagram tersebut, hasil belajar siswa kelas V SDN Tempuran Ngawi pada temuan awal menunjukkan ketuntasan klasikal yang sangat rendah yaitu sebesar 31,5%. Rata-rata mencapai KKM sebesar 76. Hanya 5 dari 16 siswa yang dapat mencapai ketuntasan belajar yang ditetapkan sekolah yaitu sebesar 71. Maka dari itu, dilakukan perbaikan pembelajaran IPS melalui penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil eksperimen yang dilakukan peneliti lain dalam menggunakan metode *Make a Match* dengan judul penelitian “PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS V” oleh Lia Khairun Nisa di Kelas V SD Nurul Iman Depok. Instrumen yang digunakan peneliti adalah

*Post Test.*



**Gambar 3. Diagram Distribusi Frekuensi Gabungan Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Berdasarkan diagram di atas, terlihat ada perbedaan yang mencolok pada kelas interval 92 – 100. Pada kelas interval ini terdapat selisih 11 frekuensi antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Hal ini secara nyata memberi sumbangan yang cukup signifikan bagi capaian skor rata-rata nilai kelas eksperimen yang tinggi sehingga akan lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas interval lain perbandingan frekuensi terlihat masih

merata tidak terlalu mencolok perbedaannya. Adapun perbedaan keunggulan kelas eksperimen dari kelas kontrol secara statistik diuraikan dalam tabel.

**Tabel. 4 Distribusi Frekuensi Posttest Kontrol**

No.	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1	56 – 62	2	7,1
2	63 – 69	2	7,1
3	70 – 76	5	17,8
4	77 – 83	7	25
5	84 – 90	8	28,6
6	91 – 100	4	14,4
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>

Adapun distribusi frekuensi kelas kontrol sebagaimana dalam tabel di atas menunjukkan bahwa frekuensi tertinggi berada pada kelas interval 84 – 90 yaitu sebanyak 8 siswa dengan persentase 28,6%, sedangkan frekuensi terendah berada pada kelas interval 56 – 62 dan 63 – 69 yaitu masing-masing sebanyak 2 siswa dengan persentase 7,1%. Apabila data hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen digabungkan, kemudian dikelompokkan pada kelas interval tertentu, maka Apabila data hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen digabungkan, kemudian dikelompokkan pada kelas interval tertentu, maka akan menampilkan perbandingan sebaran skor antara kedua kelas tersebut. Distribusi frekuensi gabungan yang dimaksud disajikan dalam gambar diagram berikut ini.

**Tabel. 5 Perbandingan Ukuran Pemusatan dan Penyebaran Data Hasil Posttest**

NO.	Pemusatan dan Penyebaran Data	Statistik	
		Eksperimen	Kontrol
1	N	28	28
2	Sum	2492	2304

3	Nilai terendah	68	56
4	Nilai Tertinggi	100	100
5	Mean	88,7	80,4
6	Median	92,3	63,5
7	Modus	92,5	82,1
8	Varians	104.630	121.958
9	Standar Deviasi	121.958	17,78

Dari tabel data di atas, terlihat pencapaian skor rata-rata kelas eksperimen sebesar 88,7 lebih unggul dibanding kelas kontrol sebesar 80,4, hal ini cukup signifikan untuk membuat selisih perbedaan rata-rata yang meyakinkan di antara kedua kelas.

## 2. Pembahasan

Model pembelajaran *make a match* melatih keaktifan siswa di kelas dengan cara kerjasama kelompok untuk menemukan dan mencocokkan sebuah kartu yang berisikan soal serta jawaban yang bersangkutan dengan materi pembelajaran. Model *make a match* mempunyai karakteristik menurut (Shoimin, 2014) karakteristik model *make a match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi tidak membosankan karena banyaknya interaksi yang dilakukan oleh siswa dan guru sebagai fasilitator. Penelitian ini didukung dengan pernyataan Lorna Curran (dalam Rusman, 2011) model pembelajaran *make a match* mempunyai keunggulan berupa pembelajaran yang menyenangkan dengan sebuah permainan yang membahas konsep dan teori pembelajaran. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Lestari et al., 2017) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat memotivasi siswa, menantang siswa dalam proses pembelajaran, dan tercapainya kompetensi yang diinginkan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari et al., 2018), model pembelajaran yang sesuai efektif digunakan oleh guru karena siswa dapat belajar menggunakan permainan.

Penggunaan model Make A Match dalam pembelajaran IPS melibatkan siswa untuk belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan. Keunggulan model Make A Match adalah siswa mencari pasangan menggunakan kartu soal dan jawaban sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Riyanto (2009) yang dimuat dalam jurnal penelitian dengan judul Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar PKN Melalui Model Pembelajaran "Make A Match" Pada siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Ngawen Kabupaten Blora Tahun 2008/2009 (Mulyani et al., 2014). Pada siklus 1 motivasi siswa dalam menerima pelajaran diklasifikasikan sebagai berikut : 34%

siswa menunjukkan motivasi tinggi yang ditandai dengan ketepatan mencari pasangan, adanya kerjasama yang baik dalam mengerjakan tugas, keberanian dalam mempresentasikan hasil, berargumentasi maupun bertanya, sedangkan siswa yang mempunyai motivasi sedang sebanyak 42,7%, dan 23,3% motivasi siswa rendah. Pada siklus 2 sebanyak siswa mempunyai motivasi tinggi atau setara dengan 40%, 44% siswa mempunyai motivasi sedang dan 16% siswa mempunyai motivasi rendah. Hasil belajar siswa pada PKN meningkat dari 55 menjadi

77. Data diatas menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa meningkat ketika mendapat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kolektif Make A Match penulis. Oleh karena itu, terdapat kesamaan antara penelitian penulis dengan penelitian sebelumnya yaitu model Make A Match sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran mata pelajaran IPS di sekolah dasar, karena siswa dapat menggali pengetahuan secara langsung melalui kegiatan Make A Match. Model kompetisi di bawah bimbingan guru. (1)

Berdasarkan data dan uraian tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Make A Match* dapat melatih kerjasama siswa, pemahaman konsep, dan keaktifan siswa, dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru sehingga model *Make A Match* merupakan solusi yang tepat untuk mengembangkan pembelajaran yang mampu memberikan hasil belajar yang optimal.

## KESIMPULAN

Pengertian IPS menurut Djahiri dan Ma"mun (1978:2) adalah bahwa IPS merupakan konsep-konsep dari berbagai ilmu yang dijadikan satu dan diolah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa (Yusuf Sukman, 2017). IPS sangat penting diajarkan karena bertujuan membentuk siswa menjadi warga negara yang memiliki ilmu pengetahuan, peduli terhadap lingkungan disekitarnya, cakap dan menjadi warga negara yang baik serta berguna bagi negaranya.

Model pembelajaran *make a match* melatih keaktifan siswa di kelas dengan cara kerjasama kelompok untuk menemukan dan mencocokkan sebuah kartu yang berisikan soal serta jawaban yang bersangkutan dengan materi pembelajaran. Model *make a match* mempunyai karakteristik menurut (Shoimin, 2014) karakteristik model *make a match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi tidak membosankan karena banyaknya interaksi yang dilakukan oleh siswa dan guru sebagai fasilitator.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat, dimana peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik (Forests, 2015). Tujuan ini memberikan tanggung jawab yang berat kepada guru untuk menggunakan banyak pemikiran dan energi agar dapat mengajarkan IPS dengan baik. Munir (dalam Susanto, 2013) mengemukakan, pembelajaran IPS bertujuan untuk (1) membekali peserta didik tentang ilmu sosial yang berguna bagi kehidupan baik yang sekarang maupun pada masa yang akan datang (2) anak akan terbekali dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun solusi pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sosial (3) anak akan terlatih untuk berinteraksi (4) peserta didik akan mampu mengembangkan ilmu yang berkaitan dengan

sosial (Putri & Taufina, 2020).

#### DAFTAR REFERENSI

- [1] Febriana, A. (2011). ( Application of Cooperative Learning Model Type Make A Ayu Febriana Teacher at Primary School Kalibanteng Kidul 1 , Semarang Abstract. Jurnal Kependidikan Dasar, 2, 151-161.
- [2] Wijendra, I. W. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 1(2), 240-246.
- [3] Pembelajaran, M., Tipe, K., Belajar, H., & Samsur, I. P. S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Samsur samsurmursinah @ gmail . com SD Negeri 54 Sebangar Kecamatan Mandau Kabupaten Bengkalis *PENDAHULUAN Pendidikan IPS sekolah m. 7*(April), 170-177.
- [4] Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70-77.
- [5] Ramadhani, M. I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2237-2244.
- [6] Kurniawan, Gita Erlangga. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Mencari Pasangan (Make A Match) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Benda dan Sifatnya Kelas V SD Negeri 1 Weru Kidul Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon." *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains* 3.1 (2020): 29-34.
- [7] RAMADHANI, M. Ihsan. Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2021, 3.4: 2237-2244.
- [8] Riyanti, Nisrohah N., and Mohammad H. Abdullah. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 6, no. 4, 2018.
- [9] Khairun Nissa, Lia. "PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS V". Skripsi. Program S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- [11] Ningtyas, Tegeh, Antara. " Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS". *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 8 No. (2) pp. 120-130, 2020.
- [12] Rusman, "Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru," Rajawali Pers, (2012):hal 223, <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/9002/5/BAB%20II.pdf>
- [14] Rusman, "Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru," Rajawali Pers, (2012):hal 223, <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/9002/5/BAB%20II.pdf>
- [15] Miftahul Huda, "Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran, Pustaka

- Pelajar,”(2015):253, [http://repository.iainkudus.ac.id/3134/5/5.%20BAB%20II to.pdf](http://repository.iainkudus.ac.id/3134/5/5.%20BAB%20II%20to.pdf)
- [16] Miftahul Huda, “Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran, Pustaka Pelajar,”(2015):253, [http://repository.iainkudus.ac.id/3134/5/5.%20BAB%20II to.pdf](http://repository.iainkudus.ac.id/3134/5/5.%20BAB%20II%20to.pdf)
- [17] Wiwik Sulisti, “Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas II MI Ma’arif Sambeng Borobudur,” Skripsi yang dipublikasikan, (2014):11, [http://repository.iainkudus.ac.id/3134/5/5.%20BAB%20II to.pdf](http://repository.iainkudus.ac.id/3134/5/5.%20BAB%20II%20to.pdf)
- [18] Nasution, “Didaktif Asas-asas Mengajar,”Jemmare, (2004):34, [http://repository.iainkudus.ac.id/3134/5/5.%20BAB%20II to.pdf](http://repository.iainkudus.ac.id/3134/5/5.%20BAB%20II%20to.pdf)
- [19] Hefa Mandiri, :Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar,” Jurnal yang dipublikasikan,(2016):1, [http://repository.iainkudus.ac.id/3134/5/5.%20BAB%20II to.pdf](http://repository.iainkudus.ac.id/3134/5/5.%20BAB%20II%20to.pdf)
- [20] [http://repository.iainkudus.ac.id/3134/5/5.%20BAB%20II to.pdf](http://repository.iainkudus.ac.id/3134/5/5.%20BAB%20II%20to.pdf)
- [21] Nana Sudjana, “Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar,” Sinar Baru Algesindo, (2015):39, [http://repository.iainkudus.ac.id/3134/5/5.%20BAB%20II to.pdf](http://repository.iainkudus.ac.id/3134/5/5.%20BAB%20II%20to.pdf)

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN