

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III DI SD NEGERI SILINDA**Nurhudayah Manjani, Realita Baijura Purba**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri MedanEmail: nh.manjani@unimed.ac.id , realitapurba625@gmail.com**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Make A Match terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas III di SD Negeri Silinda. Model Make A Match menekankan keterlibatan siswa dalam mencocokkan kartu yang sesuai dengan konsep atau materi yang sedang dipelajari, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Pendekatan penelitian ini bersifat kuantitatif dengan metode eksperimen semu. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design, di mana terdapat dua kelompok sampel: kelas eksperimen yang menggunakan model Make A Match, dan kelas kontrol yang diajarkan dengan metode konvensional. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya untuk menilai hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam pencapaian hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan model Make A Match dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Make A Match memiliki dampak positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III di SD Negeri Silinda

Kata Kunci: Model Pembelajaran Make A Match, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial, Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the Make A Match learning model on the learning outcomes of Social Sciences (IPS) subjects in grade III students at Silinda State Elementary School. The Make A Match model increases students' involvement in matching cards that match the concept or material being studied, thus creating a more active and enjoyable learning atmosphere. The approach to this research is quantitative with a quasi-experimental method. The research design used is a pretest-posttest control group design, where there are two sample groups: an experimental class using the Make A Match model, and a control class taught using conventional methods. The research instrument used is a multiple-choice test that has been tested for validity and reliability to assess student learning outcomes. The results of the study showed a significant difference in learning outcomes between students taught using the Make A Match model compared to traditional learning methods. Students in the experimental class experienced a higher increase in learning outcomes compared to students in the control class. This shows that the Make A Match learning model has a positive impact on the social studies learning outcomes of grade III students at Silinda State Elementary School

Keywords: Make A Match Learning Model, Learning Outcomes, Social Sciences, Elementary School

Article History

Received: April 2025

Reviewed: April 2025

Published: April 2025

Plagiarism Checker No 455

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/sindoro.v1i2.360

Copyright: Author**Publish by: SINDORO**

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peranan vital dalam memastikan kualitas sumber daya manusia dan kemampuan mereka untuk bersaing dengan kekuatan lain di lingkungan yang semakin kompetitif. Salah satu disiplin ilmu yang mendukung pengembangan pemahaman siswa mengenai kehidupan sosial adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Sapriya (2017), tujuan IPS adalah untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial siswa sehingga mereka dapat berkontribusi aktif dalam masyarakat. Namun, dalam praktiknya, hasil studi IPS di tingkat sekolah dasar seringkali mengecewakan. Hal ini terjadi karena rendahnya ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran, yang disebabkan oleh cara pengajaran yang membosankan dan terlalu menekankan pada pengajaran oleh guru.

Untuk mengatasi permasalahan ini, perlu diterapkan pendekatan pengajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu metode yang terbukti efektif adalah teknik *Make A Match*. Menurut Huda (2015), pendekatan ini adalah strategi edukasi yang meminta siswa untuk mencocokkan pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban terkait dalam batas waktu tertentu. Metode ini tidak hanya mendorong keterlibatan siswa yang lebih aktif, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Di samping itu, penelitian Sari (2021) menunjukkan bahwa penerapan teknik *Make A Match* dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Rahman pada tahun 2020 menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran *Make A Match* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi di kalangan siswa. Hal ini terjadi karena siswa didorong untuk berinteraksi, berbagi gagasan, dan bekerja sama sepanjang proses pembelajaran. Dengan metode ini, teknik tersebut tidak hanya memperkuat pemahaman mengenai konsep Ilmu Pengetahuan Sosial, tetapi juga memperbaiki keterampilan sosial siswa yang sangat penting untuk kehidupan sehari-hari. Berdasarkan berbagai teori yang relevan serta hasil-hasil dari penelitian sebelumnya, metode pembelajaran *Make A Match* dianggap sangat cocok untuk diterapkan dalam pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di jenjang pendidikan dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki “Dampak Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III di SD Negeri Silinda.”

Model pembelajaran *Make A Match* menghadirkan sejumlah keuntungan yang menjadikannya lebih efektif dibandingkan dengan teknik pengajaran tradisional, khususnya dalam meningkatkan pemahaman mengenai konsep serta hasil akademis siswa. Salah satu aspek yang paling menonjol dari metode ini adalah kemampuannya untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis dan interaktif. Dalam pelaksanaannya, siswa diminta untuk secara aktif mencari pasangan dari kartu yang berisi pertanyaan serta jawaban yang saling berkaitan. Aktivitas ini mendorong siswa untuk bergerak, berinteraksi, dan berdiskusi dengan teman-teman mereka di kelas. Berbeda dengan teknik lama yang lebih menekankan pada peran pengajar, model ini menjadikan siswa sebagai fokus utama dalam proses pembelajaran. Menurut Huda (2015), metode *Make A Match* dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka secara aktif terlibat dalam pencarian pasangan yang tepat, sehingga pengalaman belajar terasa lebih menarik dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Model yang diadopsi melibatkan dua kelompok dengan pretest dan posttest, di mana satu kelompok menerima perlakuan yang berbeda dari yang lain. Kelompok eksperimen menerapkan model pembelajaran *Make A Match*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti metode pembelajaran tradisional. Tujuan desain ini adalah untuk mengevaluasi perbandingan hasil belajar siswa

dalam mata pelajaran IPS sebelum dan setelah perlakuan diberikan kepada kedua kelompok tersebut.

1. Kelompok Eksperimen (10 siswa) yang belajar melalui model Make A Match.

2. Kelompok Kontrol (10 siswa) yang diajari dengan metode tradisional.

Alat yang diterapkan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar IPS yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda. Setiap soal disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang telah disesuaikan dengan kurikulum IPS untuk kelas III SD. Materi yang diuji mencakup:

1. Pengetahuan dasar terkait lingkungan sosial dan budaya

2. Pemahaman mengenai sejarah dan tokoh-tokoh nasional

3. Konsep dasar peta dan wilayah Indonesia

4. Interaksi sosial dalam masyarakat

Sebelum alat tes digunakan dalam penelitian, penting untuk menguji validitas dan reliabilitasnya. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa pertanyaan yang diberikan memiliki akurasi dan konsistensi yang memadai. Validitas diuji menggunakan metode korelasi product moment, sementara reliabilitas diukur dengan rumus Cronbach's Alpha.

Di samping tes yang berorientasi pada hasil belajar, penelitian ini juga menggunakan lembar observasi untuk mengevaluasi aktivitas siswa selama sesi pembelajaran. Lembar observasi mencakup indikator yang memantau keterlibatan siswa, partisipasi dalam diskusi, dan kemampuan mereka dalam mencocokkan pasangan kartu memakai model Make A Match.

Proses penelitian ini berlangsung dalam tiga tahapan utama: tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan, dan tahapan evaluasi. Di tahap persiapan, peneliti menyusun alat pembelajaran . termasuk dalam rencana pelaksanaan pembelajaran, media kartu Make A Match, dan alat uji untuk hasil belajar. Sebelum penggunaan alat tersebut, mereka terlebih dahulu diuji untuk validitas dan reliabilitas guna memastikan kualitas soal yang akan dipakai. Setelah penyelesaian tahap persiapan, penelitian berlanjut ke tahap implementasi. Dalam tahap ini, kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran dengan pendekatan Make A Match, sementara kelompok kontrol diajarkan dengan metode konvensional. Sebelum penerapan perlakuan, kedua kelompok menjalani pretest untuk menilai kemampuan awal siswa. Selama proses belajar, lembar observasi digunakan untuk menilai kegiatan dan keterlibatan siswa. Setelah proses pembelajaran usai, kedua kelompok melakukan posttest untuk menentukan peningkatan hasil belajar setelah perlakuan.

Tahap akhir dari penelitian ini adalah evaluasi, di mana data dari pretest dan posttest dikumpulkan dan dianalisis untuk menguji hipotesis yang diusulkan. Proses analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t untuk mengevaluasi adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang diajari dengan model Make A Match dan mereka yang diajar dengan metode tradisional.

Kriteria yang diterapkan untuk pengujian adalah sebagai berikut: jika nilai signifikansi (p-value) berada di bawah 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil pembelajaran siswa yang diajar dengan model Make A Match dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan metode konvensional. Namun, jika nilai signifikansi sama dengan atau lebih dari 0,05, maka tidak ada perbedaan yang signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah pengaruh model pembelajaran Make A Match terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III di SD Negeri Silinda. Informasi yang didapat dari kajian ini diperoleh melalui ujian yang dilaksanakan sebelum (pretest) dan setelah (posttest) perlakuan pada dua grup, yaitu grup eksperimen dan grup kontrol.

1. Hasil Pretest

Sebelum pelaksanaan perlakuan, siswa dari kedua kelompok mengikuti tes awal (pretest) untuk menilai tingkat pemahaman mereka terhadap materi IPS. Hasil dari pretest memperlihatkan bahwa rata-rata skor kelompok eksperimen mencapai 55,2, sementara rata-rata skor kelompok kontrol berada di angka 54,6. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok cukup setara sebelum perlakuan diterapkan.

2. Hasil Posttest

Setelah perlakuan dilakukan, peserta didik di kedua kelompok kembali mengikuti tes akhir (posttest) untuk menilai kemajuan hasil pembelajaran mereka. Hasil dari posttest menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen naik menjadi 82,4, sedangkan kelompok kontrol mencapai nilai rata-rata 70,1. Kenaikan ini mengindikasikan bahwa siswa yang menggunakan model Make A Match mengalami kemajuan belajar yang lebih berarti dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode tradisional.

3. Uji Normalitas dan Uji Homogenitas

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, hasil pembelajaran harus diuji normalitas dan homogenitasnya guna memastikan bahwa data sesuai dengan asumsi-asumsi statistik. Pengujian normalitas diterapkan melalui metode Kolmogorov-Smirnov, yang mengindikasikan bahwa data dari kedua kelompok terdistribusi normal dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Sementara itu, pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Levene yang membuktikan bahwa data memiliki varians yang seragam, dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

4. Uji Hipotesis (Uji-t)

Untuk menguji hipotesis, digunakan uji-t dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) adalah 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan model Make A Match dan siswa yang diajar dengan metode konvensional.

Pembahasan

Hasil riset ini mengindikasikan bahwa pendekatan belajar Make A Match memberikan pengaruh positif terhadap performa pembelajaran IPS siswa kelas III di SD Negeri Silinda. Kenaikan yang signifikan pada kelompok yang menjadi objek percobaan menunjukkan bahwa metode ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan cara tradisional. Keberhasilan Make A Match dalam memperbaiki hasil belajar siswa tidak terlepas dari keunggulan dari model ini, yang sangat menekankan keterlibatan langsung para siswa.

Dalam pelaksanaannya, siswa dilibatkan untuk secara aktif mencari pasangan kartu yang tepat dengan konsep yang sedang dipelajari, sehingga proses belajar menjadi lebih kooperatif dan menyenangkan. Aktivitas ini tidak hanya memperdalam pemahaman terhadap konsep, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, bekerja dalam tim, dan berkomunikasi dengan rekan sebaya. Penemuan ini sejalan dengan hasil studi Huda (2015) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran Make A Match dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga mereka menjadi lebih fokus dan bersemangat dalam memahami materi yang disampaikan.

Selanjutnya, hasil penelitian ini juga konsisten dengan observasi Sari (2021) yang menyatakan bahwa siswa yang menerapkan model Make A Match mengalami peningkatan pemahaman konsep sekitar 30% lebih tinggi dibandingkan mereka yang belajar dengan metode konvensional. Ini terjadi karena aktivitas mencocokkan kartu menuntut siswa untuk berpikir cepat, mengingat konsep dengan baik, dan memahami materi secara lebih mendalam.

Salah satu faktor utama yang mendukung keberhasilan model Make A Match adalah terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan dan kondusif. Dalam suasana tersebut, siswa aktif terlibat dalam diskusi, bekerja sama untuk menemukan pasangan kartu yang tepat,

serta termotivasi untuk menyelesaikan tugas dengan baik. Hal ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil pembelajaran siswa dibandingkan dengan metode konvensional yang menekankan penerimaan materi dengan cara yang pasif.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dari penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran Make A Match memberikan dampak positif terhadap hasil belajar Pendidikan Sosial Siswa kelas III di SD Negeri Silinda. Hal ini dapat dilihat dari hasil posttest yang menunjukkan bahwa siswa yang diajarkan menggunakan metode Make A Match mengalami peningkatan dalam hasil belajar yang lebih mencolok dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pendekatan konvensional. Metode ini berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dalam memahami materi yang diajarkan.

SARAN

1. Para pendidik disarankan untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran Make A Match saat mengajar IPS atau mata pelajaran lainnya yang memerlukan pemahaman yang mendalam terhadap konsep. Pendekatan ini berpotensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan menjadikan pengalaman belajar lebih menarik.
2. Diharapkan sekolah dapat memberikan dukungan kepada pengajar dalam mengimplementasikan metode inovatif seperti Make A Match dengan menyediakan sumber pembelajaran yang sesuai, seperti kartu pertanyaan dan jawaban, serta lingkungan kelas yang mendukung kegiatan kelompok.
3. Penelitian ini bisa ditingkatkan lebih lanjut dengan memperluas jumlah sampel, materi pembelajaran, serta tingkat pendidikan yang beragam untuk mengevaluasi efektivitas metode Make A Match secara lebih komprehensif..

DAFTAR PUSTAKA

- Huda, M. (2015). Model-model pengajaran dan pembelajaran. Pustaka Pelajar.
- Rahman, A. (2020). Penerapan model Make A Match dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45-56.
- Sari, R. (2021). Efektivitas model pembelajaran Make A Match terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(2), 30-42.
- Sapriya. (2017). Pendidikan ilmu pengetahuan sosial. Remaja Rosdakarya.