

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIVE TIPE MAKE A MATCH BERBANTUAN KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DI KELAS VII SMP NEGERI 5 LUBUKLINGGAU

Andi Priadani<sup>1</sup>, Supriyanto<sup>2</sup>, Ira Miyarni.S<sup>3</sup>

Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia

Email: [Andipriadani888@gmail.com](mailto:Andipriadani888@gmail.com)<sup>1</sup>, [supriyanto.unpari@gmail.com](mailto:supriyanto.unpari@gmail.com)<sup>2</sup>, [irastkip@gmail.com](mailto:irastkip@gmail.com)<sup>3</sup>

Submitted: 2023-07-17	Published: 2024-06-25	DOI: LJSE/Prefix: 10.55526
Accepted: 2024-06-17		URL: <a href="https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljse">https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljse</a>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 5 Lubuklinggau setelah penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan kartu bergambar. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu. Populasi dan sampel atau subyek penelitian yaitu siswa kelas VII.2 dengan jumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes. Teknik analisis data menggunakan uji-t pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Hasil penelitian diperoleh bahwa  $t_{hitung} = 5,42 > t_{tabel} = 1,64$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas VII.2 SMP Negeri 5 Lubuklinggau setelah penerapan model *Make A Match* berbantuan kartu bergambar secara signifikan tuntas dengan Rata-rata hasil belajar siswa sebesar 78,61.

**Kata Kunci:** *Make A Match* berbantuan kartu bergambar, IPS

### Abstrac

*This study aims to determine the complete social studies learning outcomes of class VII students of SMP Negeri 5 Lubuklinggau after applying the Make A Match learning model assisted by picture cards. This research method uses a quasi-experimental research method. The population and sample or research subjects are class VII.2 students with a total of 32 students. Data collection technique is done by testing technique. The data analysis technique used the t-test at  $\alpha$  significant level = 0.05. The results of the study showed that  $t_{count} = 5.42 > t_{table} = 1.64$ , so it can be concluded that social studies learning outcomes for class VII.2 students of SMP Negeri 5 Lubuklinggau after applying the Make A Match model assisted by picture cards were significantly completed with average learning outcomes students of 78.61.*

**Keywords:** *Make A Match with the help of picture cards, IPS*

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan totalitas yang menghantarkan siswa untuk tumbuh dan mengembangkan individu dan masyarakat. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan hak asasi manusia, maka pendidikan menjadi jalan yang lazim untuk memperoleh pengetahuan atau ilmu. Sedangkan ilmu menjadi unsur utama menuju kehidupan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh guru kepada peserta didik untuk mencapai tujuan peserta didik agar mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri dengan belajar (Hidayat dan Abdillah, 2019).

Belajar merupakan peristiwa yang bersifat individual yakni terjadinya perubahan tingkah laku sebagai dampak dari pengalaman individu. Belajar pada hakekatnya adalah suatu proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan berbagai pengalaman yang di ciptakan guru

melalui proses pembelajaran (Sudjana, 2013).

Pembelajaran dapat didefinisikan dari berbagai sudut pandang, melalui dari sudut pandang behavioristik, pembelajaran merupakan proses perubahan tingkah laku siswa melalui pengoptimalan lingkungan sebagai sumber stimulus belajar, sedangkan pembelajaran dari sudut pandang teori kognitif didefinisikan sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang baik sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengonstruksi pengetahuan baru.

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang menggambarkan proses rinci penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran agar terjadi perubahan atau perkembangan diri peserta didik (Sukmadinata, 2012). Menurut (Saefudin, 2014) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan

melaksanakan aktivitas pembelajaran Merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti memperoleh hasil dari wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 5 Lubuklinggau yaitu dengan ibu Santi Sunarti, S.Pd diketahui hasil belajar IPS siswa sangatlah rendah. Disebabkan kurangnya keaktifan siswa dalam belajar, karena siswa tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran hal ini dapat dilihat dari masih banyaknya nilai siswa yang masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah sebesar 70. Dari 266 siswa kelas VII SMP Negeri 5 Lubuklinggau yang terbagi dalam 8 kelas hanya 94 siswa yang mencapai nilai KKM (70) dengan presentase sebesar 35% sedangkan 172 orang siswa lainnya belum mencapai KKM dengan presentase 65%. Hal ini dikarenakan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang sehingga saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang hanya diam saat ditanyakan mengenai materi yang sedang diajarkan oleh guru. Penyebab lain ialah metode

yang diterapkan oleh guru selama ini belum bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperative tipe *Make A Match*. Model *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran ini melibatkan semua siswa yang berkemampuan baik, sedang, maupun berkemampuan rendah. Untuk mengikuti jalannya proses pembelajaran dengan antusias (Muntoha, 2013)

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat memotivasi dan membuat siswa aktif serta menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Salah satu model yang sesuai yaitu model kooperative tipe *make a match*. Menurut Muntoha (2013) model pembelajaran *Make A Match* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran ini melibatkan semua siswa yang berkemampuan baik, sedang, maupun berkemampuan rendah untuk mengikuti jalannya proses pembelajaran dengan antusias. Menurut

Priadani<sup>1</sup>, Supriyanto<sup>2</sup>, Miyarni<sup>3</sup>.

Rusman (2012) menyatakan model pembelajaran *Make A Match* dapat dilakukan dengan menerapkan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan satu sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).
- b. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- c. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban).
- d. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- e. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- f. Kesimpulan.

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Adapun menurut Yudi Wijanarko (2017) kelebihan model pembelajaran *Make A Match* yaitu dapat meningkatkan aktivitas siswa, baik secara kognitif maupun fisik karena terdapat unsur permainan, maka model *Make A Match* lebih menyenangkan untuk siswa, meningkatkan pemahaman siswa

### Model Kooperatif Tipe *Make A Match*

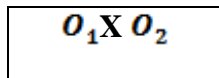
terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, efektif sebagai sarana untuk melatih keberanian siswa untuk tampil didepan kelas dan efektif melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu saat belajar. Kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menurut Istarani (2012) yaitu sulit bagi guru untuk mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus, sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran, siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa merasa hanya sekedar permainan saja dan sulit untuk mengonsentrasikan anak.

### B. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode eksperimen semu dengan jenis data kuantitatif. Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara yakni dengan memberikan tes (*pretest* dan *posttest*). Penelitian eksperimen semu ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan beberapa cara yakni sebagai berikut: tahap pertama *pretest*, tahap kedua *treatment* atau perlakuan dan tahap ketiga *posttest*. Desain eksperimen semu yang

digunakan adalah *One Group pretest-posttest design*. pada desain ini terdapat terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan sehingga dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, hal ini dikarenakan dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2013). Untuk lebih jelasnya desain ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Desain Penelitian



Keterangan:

X : Perlakuan

$O_1$  : *Pre-Test*

$O_2$  : *Post Test*

Penelitian dilaksanakan di kelas VII SMP Negeri 5 Lubklinggau, Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 5 Lubuklinggau tahun pelajaran 2022. Secara rinci populasi penelitian dapat dilihat dari tabel 3.1

**Tabel 3.3 Populasi Penelitian**

No	Kelas	JenisKelamin		Jumlah
		Perempuan	Laki-laki	
1	VII.1	13	19	32
2	VII.2	16	16	32
3	VII.3	18	14	32

4	VII.4	15	17	32
5	VII.5	15	19	34
6	VII.6	18	17	35
7	VII.7	14	21	35
8	VII.8	16	18	34
Jumlah		<b>125</b>	<b>141</b>	<b>266</b>

Penentuan sampel dalam penelitian ini yang akan diambil adalah siswa kelas VII.2 SMP Negeri 5 Lubuklinggau yang terdiri dari 32 siswa. pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*. *Random Sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. cara paling populer yang dipakai dalam proses penarikan sampel random sederhana adalah dengan melalui undian (Sugiyono, 2018).

Jenis instrumen dalam penelitian ini adalah tes Menurut Hamzah (2020) tes adalah instrumen yang berupa serentetan pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, kemampuan dan bakat dari subjek penelitian. Instrumen tes dalam penelitian ini ialah tes pilihan ganda atau berjumlah 35 soal. Instrumen tersebut digunakan untuk mengukur hasil belajar *pre-test* ataupun *post-test*.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan model kooperative tipe *make a match* dilaksanakan di kelas VII.2 SMP Negeri 5 Lubklinggau. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*. *Random* yaitu kelas VII.2 yang berjumlah 32 siswa yang terpilih sebagai sampel dan diberikan perlakuan pembelajaran IPS dengan model kooperative tipe *make a match*. Pada penelitian ini jumlah pertemuan tatap muka dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dengan menggunakan model kooperative tipe *make a match*, satu kali *pre-test* dan satu kali *post-test* yang telah diikuti oleh semua siswa.

Pelaksanaan *pre-test* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar awal dari siswa terhadap materi tentang interaksi sosial dan tujuan interaksi sosial sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model kooperative tipe *make a match*. Soal *pre-test* yang digunakan dalam bentuk ganda yang terdiri dari 35 soal yang telah diuji coba terlebih dahulu dengan siswa kelas VIII. data hasil analisis belajar dari siswa sebelum melakukan model pembelajaran *mind mapping* dapat dilihat pada tabel 4.1:

## Model Kooperative Tipe *Make A Match*

**Tabel 4.1 Rekapitulasi Data Hasil Tes Awal**

KKM	Pre-Test		Keterangan
	Frekuensi	Persentase	
< 70	32	100%	Tidak Tuntas
≥ 70	0	0%	Tuntas
<b>Jml</b>	32	100%	
Nilai Tertinggi			57
Nilai Terendah			23
Nilai Rata-Rata			41,59
Simpangan Baku			10,06

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa tidak ada siswa yang dapat lebih dari atau sama dengan KKM 70, sebanyak 32 siswa (100%) tidak tuntas dan sebanyak 0 siswa (0%) tuntas. Dengan nilai tertinggi 57 dan nilai terendah 23 serta nilai rata-rata keseluruhan sebesar 41,59 dan simpangan baku 10,06. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa kelas VII.2 SMP Negeri 5 Lubuklinggau sebelum melaksanakan penerapan model pembelajaran kooperative tipe *Make A Match* berbantuan kartu bergambar hasil belajar siswa belum tuntas.

Pelaksanaan *post-test* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar akhir dari siswa terhadap materi tentang interaksi sosial. Ada sebanyak 26 soal dalam bentuk pilihan ganda yang digunakan dalam *post-test*. data hasil analisis belajar dari siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model

pembelajaran kooperative tipe *Make A Match* berbantuan kartu bergambar dapat dilihat pada tabel 4.2:

**Tabel 4.2 Rekapitulasi Data Hasil Tes Akhir**

KKM	Post-Test		Ket
	Frekuensi	Persentase	
< 70	4	12%	Tidak Tuntas
≥70	28	88%	Tuntas
<b>Jml</b>	32	100%	
Nilai Tertinggi			92
Nilai Terendah			53
Nilai Rata-Rata			78,61
Simpangan Baku			9,00

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa siswa yang mendapatkan nilai < 70 dengan kriteria tidak tuntas sebanyak 4 siswa (12%) dan mendapat nilai  $\geq 70$  sebanyak 28 siswa (88%) yang mencapai tuntas. Hasil yang diperoleh dari kemampuan awal (*pre-test*) dan kemampuan akhir (*post-test*) yang telah dilakukan dapat dikatakan mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 78,61 dan simpangan baku 9,00. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas VII.2 SMP Negeri 5 Lubuklinggau setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperative tipe *Make A Match* berbantuan kartu bergambar secara signifikan tuntas.

Dari hasil perhitungan data *pre-test* dapat dilihat bahwa tidak ada satu siswa

yang mendapatkan nilai dibawah atau mencapai KKM sebesar 70. Nilai tertinggi adalah 57 dan nilai terendah yaitu 23 dengan nilai rata-rata secara keseluruhan sebesar 41,59 dan simpangan baku yaitu 10,06. Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa kemampuan siswa pada mata pelajaran IPS termasuk belum tuntas sehingga langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah dengan penggunaan model pembelajaran kooperative tipe *Make A Match* berbantuan kartu bergambar pada saat proses pembelajaran.

Setelah selesai pembelajaran maka peneliti akan melakukan tes akhir (*post-test*) dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VII.2 SMP Negeri 5 Lubuklinggau pada mata pelajaran IPS materi tentang interaksi sosial dan tujuan interaksi sosial. Hasil kemampuan akhir siswa diperoleh melalui nilai akhir. Soal tes yang digunakan adalah berbentuk pilihan ganda sebanyak 26 butir soal. Pelaksanaan *post-test* diikuti oleh 32 siswa. Kemudian, nilai yang tertinggi 92 dan nilai terendah 53. Dari hasil *post-test* ini nilai hasil belajar siswa kelas VII.2 SMP Negeri 5 pada mata pelajaran IPS mengalami peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran

Priadani<sup>1</sup>, Supriyanto<sup>2</sup>, Miyarni<sup>3</sup>.

kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan kartu bergambar. Pada *pre-test* mendapatkan nilai rata-rata ( $\bar{x}$ ) adalah 41,59 sedangkan pada *post-test* nilai rata-ratanya adalah 78,61 dengan simpangan baku sebesar 9,00. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa bila dibandingkan dengan nilai *pre-test* mengalami peningkatan. Selain itu, pada hasil tes akhir (*post-test*) siswa yang mendapatkan KKM lebih dari atau sama dengan 70 sebanyak 22 siswa (88%) dan siswa yang mendapatkan KKM dibawah 70 sebanyak 4 siswa (12%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran secara signifikan tuntas.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data tersebut normal atau tidak normal. Dalam penelitian ini uji normalitas data menggunakan rumus *chi* kuadrat dengan kriteria pengujian  $\chi^2_{hitung}$  dibandingkan dengan  $\chi^2_{tabel}$  dengan derajat kebebasan  $dk = n-1$ , dimana  $n$  adalah banyaknya kelas interval data dengan taraf signifikansinya ( $\alpha = 0,05$ ), jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Jika  $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$  maka dapat dinyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal.

### Model Kooperatif Tipe *Make A Match*

Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil perhitungan uji normalitas data *pre-test* dan *post-test*

**Tabel 4.4 Rekapitulasi Uji Normalitas Data**

Tes	$\chi^2_{hitung}$	$\chi^2_{tabel}$	Simpulan
<i>Pre-test</i>	12,2975	11,070 5	Tidak Normal
<i>Post-test</i>	7,3733	11,070 5	Normal

Berdasarkan tabel 4.4 diatas dapat menunjukkan bahwa  $\chi^2_{hitung}$  data tes akhir kurang dari  $\chi^2_{tabel}$ . Dengan ketentuan untuk pengujian uji normalitas menggunakan uji  $\chi^2$  (*Chi* Kuadrat) dapat disimpulkan bahwa data tes awal (*pre-test*) berdistribusi tidak normal dan data tes akhir (*post-test*) berdistribusi normal dengan taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan ( $dk$ ) = 5.

Uji hipotesis ini dilakukan untuk menguji hipotesis agar mengetahui ketuntasan hasil belajar kognitif pada masing-masing siswa, agar dapat menarik kesimpulan dari data *pre-test* dan *post-test* maka dilakukan pengujian secara statistik. Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas VII.2 SMP Negeri 5 Lubuklinggau setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan kartu bergambar secara signifikan tuntas.

Berdasarkan uji normalitas, data tes

awal (*pre-test*) berdistribusi tidak normal dan data tes akhir (*post-test*) berdistribusi normal maka untuk menguji hipotesis digunakan rumus uji t, hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

$H_0$  = Rata-rata hasil belajar siswa kelas VII.2 SMP Negeri 5 Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajaran kooperative tipe *Make A Match* berbantuan kartu bergambar kurang dari 70 belum dinyatakan tuntas ( $H_0: \mu^0 < 70$ ).

$H_a$  = Rata-rata hasil belajar siswa kelas VII.2 SMP Negeri 5 Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajaran kooperative tipe *Make A Match* berbantuan kartu bergambar lebih besar atau sama dengan 70 secara signifikan tuntas ( $H_0: \mu^0 \geq 70$ ).

Berdasarkan rekapitulasi hasil perhitungan uji-z data *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel 4.5.

**Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Uji-t Hipotesis**

Data	$t_{hitung}$	Dk	$t_{tabel}$	Kesimpulan
<i>Post-test</i>	5,42	31	1,64	$H_a$ diterima $H_0$ ditolak

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t *pre-test* dan *post-test* pada taraf

signifikan ( $\alpha = 0,05$ ) dan  $dk = 32 - 1 = 31$ , maka diperoleh  $t_{hitung} 3,5 > t_{tabel} 1,64$  (*post-test*). Dalam hal ini hipotesis data *pre-test* dan *post-test* yang diujikan dapat diterima kebenarannya sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII.2 SMP Negeri 5 Lubuklinggau dengan diterapkan model pembelajaran kooperative tipe *Make A Match* berbantuan kartu bergambar secara signifikan tuntas.

## 2. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 5 Lubuklinggau tahun ajaran 2022/2023 untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperative tipe *Make A Match* berbantuan kartu bergambar. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan memberikan uji instrumen soal pada tanggal 28 Juli 2022 di kelas VIII SMP Negeri 5 Lubuklinggau dengan jumlah 35 soal pilihan ganda yang diikuti oleh 24 siswa, dalam uji instrumen soal hasil validitas semua soal valid 26 soal.

Kemudian penulis memberikan *pre-test* pada tanggal 15 Agustus 2022 di kelas VII.2 SMP Negeri 5 Lubuklinggau dengan jumlah soal 26 soal pilihan ganda yang diikuti oleh 32 siswa dan hasil perhitungan *pre-test* semua siswa tidak

Priadani<sup>1</sup>, Supriyanto<sup>2</sup>, Miyarni<sup>3</sup>.

tuntas atau tidak mencapai KKM 70. Dengan nilai tertinggi pada *pre-test* ini adalah 57 dan nilai terendah 23, nilai rata-rata siswa secara keseluruhan yaitu 41,59 dan simpangan baku 10,06 Setelah dilakukan *pre-test* selanjutnya siswa diberikan perlakuan berupa penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperative tipe *Make A Match* berbantuan kartu bergambar sebanyak 2 kali pertemuan.

Setelah mendapatkan data hasil *pre-test* dilakukan perhitungan dan didapatkan bahwa hasil belajar siswa mengalami ketidak tuntas, siswa yang mendapatkan KKM di atas  $> 70$  sebanyak 0 siswa (0%) dan yang tidak mendapatkan KKM  $\leq 70$  sebanyak 32 siswa (100%), ada 32 siswa yang tidak tuntas dalam tes awal dikarenakan siswa tersebut belum memahami materi tentang interaksi sosial. Dengan nilai tertinggi adalah 57 dan nilai terendah 23. Nilai rata-rata secara keseluruhan sebesar 41,59 dan simpangan baku 10,06.

Perlakuan pertama dilakukan pada tanggal 15 Agustus 2022 dengan materi interaksi sosial, pada pertemuan ini penulis menyampaikan materi sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Pada pertemuan pertama guru melakukan pembukaan dengan salam dan membaca

### Model Kooperative Tipe *Make A Match*

doa untuk memulai pembelajaran serta memeriksa kehadiran siswa sebagai sikap disiplin lalu menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh dengan mempelajari materi tentang interaksi sosial dilanjutkan dengan menjelaskan hal-hal yang akan di pelajari, serta metode belajar yang akan ditempuh. Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi yang terkait yaitu tentang interaksi sosial dan tujuan interaksi sosial, guru menjelaskan model pembelajaran kooperative tipe *Make A Match* berbantuan kartu bergambar, guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi kartu soal dan kartu jawaban, guru membagi 2 kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B, kelompok A mendapatkan kartu soal dan kelompok B mendapatkan kartu jawaban, guru membagi kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B, guru menyuruh siswa untuk mencocokkan kartu yang sudah dipegang teman yang lain, siswa diminta untuk mencari dan mencocokkan kartu yang dipegang, siswa yang dapat mencocokkan kartunya lebih cepat sebelum batas waktunya akan diberikan point / hadiah, setelah satu babak kartu selesai dimainkan, kartu dikocok lagi lalu dibagikan lagi kepada siswa agar siswa

mendapat kartu yang berbeda dari yang dia dapat sebelumnya.

Tetapi pada pertemuan ini penulis menemukan masalah yaitu, banyak siswa yang kurang fokus dan belum memahami materi yang dijelaskan dan model yang diterapkan dan banyak siswa yang ribut saat proses pembelajaran. Namun kesulitan yang dialami siswa dapat diatasi oleh penulis dengan cara mengajak semua siswa untuk berdiam sejenak dengan memberikan arahan dan motivasi tentang kehidupan dan siswa bisa fokus untuk memperhatikan penulis pada saat penulis menyampaikan materi pembelajaran. Setelah itu guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, lalu guru mengucapkan salam.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus 2022, pada pertemuan kedua guru memberikan salam serta menanyakan kabar dan dilanjutkan dengan membaca do'a, kemudian guru memeriksa kehadiran peserta didik, dan guru melanjutkan menjelaskan materi pada pertemuan sebelumnya yaitu tentang interaksi sosial dan tujuan interaksi sosial, guru menjelaskan kembali model pembelajaran kooperative tipe *Make A Match* berbantuan kartu bergambar, dan guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi kartu soal dan

kartu jawaban, guru membagi 2 kelompok lagi yaitu kelompok A dan kelompok B, kelompok A mendapatkan kartu soal dan kelompok B mendapatkan kartu jawaban, guru membagi kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B, guru menyuruh siswa untuk mencocokkan kartu yang sudah dipegang teman yang lain, siswa diminta untuk mencari dan mencocokkan kartu yang dipegang, siswa yang dapat mencocokkan kartunya lebih cepat sebelum batas waktunya akan diberikan point / hadiah, setelah satu babak kartu selesai dimainkan, kartu dikocok lagi lalu dibagikan lagi kepada siswa agar siswa mendapat kartu yang berbeda dari yang dia dapat sebelumnya.

Pada pertemuan kedua ini dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar siswa sudah banyak yang memahami materi dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperative tipe *Make A Match* berbantuan kartu bergambar serta permasalahan-permasalahan yang diberikan siswa bisa mengatasinya, dan siswa mudah lebih mudah memahami materi yang disampaikan dengan guru menerapkan model pembelajaran kooperative tipe *Make A Match* berbantuan kartu

Priadani<sup>1</sup>, Supriyanto<sup>2</sup>, Miyarni<sup>3</sup>.

bergambar. Guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran hari ini, guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan salam.

Setelah diberikan perlakuan maka tahap selanjutnya melakukan *post-test* pada tanggal 22 Agustus 2022 yang diikuti 32 siswa. Pemberian *post-test* ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperative tipe *Make A Match* berbantuan kartu bergambar. Setelah mendapatkan data hasil *post-test* dilakukan perhitungan dan didapatkan bahwa hasil belajar siswa mengalami ketuntasan, siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sebesar > 70 sebanyak 28 siswa (88%) dan yang tidak mendapatkan nilai  $\leq 70$  sebanyak 4 siswa (12%), ada 4 siswa yang tidak tuntas dalam tes akhir dikarenakan siswa tersebut ada yang tidak bisa membaca dan kurang aktif pada saat pembelajaran dilaksanakan. Dengan nilai tertinggi adalah 92 dan nilai terendah 53. Nilai rata-rata secara keseluruhan sebesar 78,61 dan simpangan baku 9,00.

### Model Kooperative Tipe *Make A Match*

Kemudian setelah diperoleh data *pre-test* dan *post-test* penulis melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data distribusi normal atau tidak, sehingga didapatkan pada data *post-test* nilai  $\chi^2_{hitung} = 7,3733$  dan  $\chi^2_{tabel} = 11,0705$ . Karena  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  maka data berdistribusi normal pada taraf signifikan 5% ( $\alpha=0,05$ ). Selanjutnya untuk menarik kesimpulan dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t, sehingga diperoleh  $t_{hitung} (5,42)$  dan  $t_{tabel} (1,64)$  dengan derajat kebebasan  $dk = n-1 = 32-1 = 31$  dan  $\alpha = 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII.2 SMP Negeri 5 Lubuklinggau setelah penerapan model pembelajaran kooperative tipe *Make A Match* berbantuan kartu bergambar pada pembelajaran IPS tuntas secara signifikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Muntoha (2013:41) bahwa model pembelajaran *Make A Match* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran ini melibatkan semua siswa yang berkemampuan baik, sedang maupun berkemampuan rendah untuk

mengikuti jalannya proses pembelajaran dengan antusias.

#### D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas VII.2 SMP Negeri 5 Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan kartu bergambar secara signifikan tuntas, hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis uji-t nilai *post-test* pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , diperoleh  $t_{hitung}$  (5,42) >  $t_{tabel}$  (1,64) dan rata-rata hasil belajar IPS siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Make A Match* yaitu 78,61 dengan simpangan baku 9,00.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1A), 72.
- Al-Tabany, T. I. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontesktual*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arsyad, P. D. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Effendi, Ramlan (2015). Konsep Revisi Taksonomi Bloom Dan Implementasinya Pada Pelajaran Matematika SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (n.d.): 72-78.
- Gunawan, R. (2013). *Pendidikan IPS, Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamzah. A., Susanti, L. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kajian Teoritik & Praktik Dilengkapi Desain, Proses dan Hasil Penelitian*. Malang : Literasi Nusantara
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan "Konsep Teori dan Aplikasinya"*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Istarani. (2012). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Maharani O.D.T,. (2017). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*. *Jurnal Majalah Ilmiah Kependidikan*, 1(1),5-6.
- Maryamah,(2014). *Teknik Mind Mapping dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Adabiyah II Palembang*, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang XIX, no. 02: 255.
- Muntoha, H. D. (2013). Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA N 14 Semarang. *Economic Education Analysis Journal*, 2(2), 41.

Priadani<sup>1</sup>, Supriyanto<sup>2</sup>, Miyarni<sup>3</sup>.

Ramli, D. M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.

Rasyid & Mansyur, (2012). *Wajah Pendiidkan Indonesia*. Bandung: CV Wacan Prima.

Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Sodik, A. & Siyoto, S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Soleha. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Gayau Sakti Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 68-74.

Saefudin. (2014). *Pembelajaran Efekif*. Bandung PT Remaja Rosdakarya.

Sudjana, Nana. (2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. CV.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.

Sukandarrumidi. (2012). *Metodologi Penelitian*. Cetakan Keempat. Gadjah Mada University Press. Yogyakarta.

Sukmadinata. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung PT Refika Aditama.

Model Kooperatif Tipe *Make A Match*

Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo.

Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP, Univ. Lambung Mangkurat.

Wijanarko, Yudi (2017). Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Pembelajaran IPA Yang Menyenangkan. *Jurnal Taman Cendekia*, Volume 01, Nomor 01. Diakses pada 14 Oktober 2018, dari portalgaruda.org

Wibowo, K. P., & Marzuki. (2015). Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 160.

Zakiah, I., & Kusmanto, H. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *EduMa*, 6(1), 34-36.