

P-ISSN: 2722 - 7138 E-ISSN: 2722 - 7154	JSP: JURNAL SOCIAL PEDAGOGY (Journal of Social Science Education) Available online : https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy	Vol. 4, No. 2, Juli Desember 2023 Halaman: 179 - 190

Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* dan *Picture And Picture* Terhadap Hasil Belajar IPS

¹Lisa Nia Apriani, ²Wisnu Hatami

^{1,2} Institut Agama Islam Negeri Cirebon, Jl. Perjuangan ByPass Sunyaragi
Cirebon, Jawa Barat, Indonesia

¹niaapriani900@gmail.com, ²wisnuhatami@syekhnrjati.ac.id

Diterima: 1-10-2023.; Direvisi: 10-10-2023; Disetujui: 26-10-2023; Dipublikasi: 2-11-2023

Permalink/DOI: <https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v4i2>

Abstrak: Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *make a match* dan *picture and picture* ini terhadap hasil belajar IPS di kelas VII MTs NU Astanajapura Kabupaten Cirebon. Metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif, desain penelitian *quasi eksperiment*. Dengan jumlah responden 49 siswa yang terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik pengumpulan yaitu dengan cara observasi, angket, soal pretest dan posttest serta dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji prosentase, normalitas, homogenitas, dan uji mann whitney dengan bantuan statistik SPSS Versi 21. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon kelas eksperimen terhadap penerapan model *make a match* dan *picture and picture* sebesar 75,9 %. Skor tersebut tergolong pada kategori baik sekali yang berada di antara 75% - 100%. Hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata N-Gain score untuk kelas eksperimen yaitu sebesar 62,8% termasuk kategori cukup efektif. Sedangkan nilai rata-rata N-Gain score kelas kontrol yaitu sebesar 53,3% termasuk dalam kategori kurang efektif. Hasil uji mann whitney diperoleh nilai Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,008 lebih kecil dari 0,05. Maka H₀ ditolak H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* dan *picture and picture* terhadap hasil belajar IPS di kelas VII MTs NU Astanajapura Kabupaten Cirebon.

Kata Kunci : *model pembelajaran; hasil belajar; make a match; picture and picture*

Abstract: The purpose of this study was to determine how much influence this *make a match* and *picture and picture* learning model has on social studies learning outcomes in class VII MTs NU Astanajapura Cirebon Regency. The research method used is using a quantitative approach, quasi-experiment research design. With the number of respondents 49 students consisting of control classes and experimental classes. The collection technique is by means of observation, questionnaires, pretest and posttest questions and documentation. The data analysis technique used percentage test, normality, homogeneity, and mann whitney test with the help of SPSS Version 21 statistics. The results showed that the experimental class response to the application of the *make a match* and *picture and picture* model was 75.9%. The score is classified in the excellent category which is between 75% - 100%. Student learning outcomes with an average N-Gain score for the experimental class of 62.8% are in the moderately effective category. While the average value of the N-Gain score for the control class is 53.3%, including in the less effective category. The results of the mann whitney test obtained an Asymp.Sig (2-tailed) value of 0.008 is smaller than 0.05. Then H₀ is rejected H_a is accepted, which means that there is an effect of *make a match* and *picture and picture* learning models on social studies learning outcomes in class VII MTs NU Astanajapura Cirebon Regency.

Keywords: *learning model; learning outcomes; make a match; picture and picture.*

PENDAHULUAN

Berkembangnya kualitas Sumber Daya Manusia di Indonesia tak akan terlepas dari yang namanya kualitas pendidikan serta perkembangan. Dalam kehidupan manusia guruan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi manusia. Manusia memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan (Kristin, 2016). Dalam mewujudkan suatu pendidikan yang efektif serta dapat membuat siswa agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan mudah, guru memiliki peranan yang sangat penting sehingga nantinya tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Selain itu pula guru dapat membantu siswa untuk memperoleh informasi, mengasah keterampilan, mengutarakan ide, cara berfikir maupun menemukan suatu ide (Siregar, 2015). Proses pembelajaran yang terlalu monoton dapat menyebabkan siswa menjadi mudah jenuh dan dapat menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami suatu materi pembelajaran. Terdapat beberapa macam model pembelajaran yang menarik yang bisa di terapkan pada saat pembelajaran (Luh & Lukman, 2017).

Hasil yang diperoleh peneliti yaitu mengenai kegiatan pembelajaran yang di lakukan, pada saat pembelajaran guru hanya terpaku pada bahan bacaan sebagai sumber utama pengajaran, guru tidak menggunakan media atau model pembelajaran yang menarik. Dengan memilih model pembelajaran yang cocok dan menarik dapat membuat siswa menjadi termotivasi dalam proses pembelajaran serta dapat mempengaruhi minat belajar siswa, sehingga akan lebih aktif yang akan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Maka dari itu peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *make a match* dan *picture and picture*.

Model pembelajaran *make a match* diciptakan oleh Curran merupakan model pembelajaran dimana siswa mencari pasangan sambil berkonsentrasi pada suatu mata pelajaran dengan melibatkan kartu sebagai media pembelajaran. Model pembelajaran ini dapat diterapkan pada semua mata pelajaran dan tingkatan kelas (Ramadhani, 2021).

Model pembelajaran mencari pasangan atau biasa disebut dengan tipe *make a match* ini yaitu strategi pembelajaran yang membuka pintu bagi siswa agar dapat bekerjasama dengan temannya dalam kegiatan belajar. Model ini dapat dipakai pada semua materi selain itu juga dapat diterapkan pada semua jenjang pendidikan (Isjoni, 2013). Model *make a match* atau mencari pasangan ini adalah model pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk mencari pasangan dari kartu yang telah diberikan oleh guru, kartu tersebut bisa berupa kartu pertanyaan maupun kartu jawaban. Siswa yang sudah mendapatkan kartu kemudian dengan cepat mencari pasangan kartunya yang sesuai dengan kartu yang dipegang (Aqib, 2014).

Model *make a match* dapat membantu siswa agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran yang akhirnya memiliki peluang pertumbuhan yang signifikan (Sediasih, 2017). Model *make a match* ini masuk ke dalam teori belajar kognitif, model *make a match* ini menyertakan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran siswa difokuskan untuk dapat bekerja sama pada suatu kelompok (Yesiana et al., 2016). Model *make a match* yaitu model pembelajaran yang dimana pada proses belajarnya siswa diarahkan untuk bekerja sama dalam menemukan pasangan tentang suatu konsep dalam kondisi belajar yang menyenangkan (Citra & Syachruji, 2016). Model ini dapat diterapkan pada semua materi pembelajaran serta cocok pada semua tingkatan usia siswa karena bermediakan gambar (Muah, 2016).

Model pembelajaran tentunya mempunyai kekurangan dan kelebihan, dimana kelebihan dari model *make a match* adalah: (1) Terdapat lingkungan yang berfungsi dan menyenangkan dalam pengalaman pendidikan; (2) Materi yang dibahas menjadi

menarik; (3) Munculnya kerjasama yang merata antar siswa. Kemudian kekurangan dari *make a match* adalah: (1) Perlunya arahan dari pengajar selama kegiatan belajar; (2) Terjadinya kegaduhan pada saat pembelajaran jika jumlah siswa melebihi 35 yang dapat mengganggu kelas lain; (3) Pada saat pembelajaran diperlukan pembatasan waktu; (4) Guru hendaknya mempersiapkan alat dan bahan yang layak (Kurniasih, 2015). Kelebihan lain dari *make a match* adalah: (1) Aktivitas siswa dapat meningkat; (2) Kegiatan belajar jadi menyenangkan bagi siswa; (3) Materi yang sedang dipelajari lebih diperhatikan oleh siswa; (4) Dapat membuat siswa agar lebih berani dan juga disiplin. Sedangkan kekurangannya yaitu : (1) Memerlukan durasi yang panjang untuk mengonfigurasi kartu jawaban dan pertanyaan; (2) Apabila dipasangkan dengan lawan jenisnya, siswa merasa malu; (3) Siswa mencoba mengabaikan siswa lain yang sedang memaparkan hasil jawabannya. (4) Siswa malu jika menerima hukuman; (5) Siswa akan merasa jenuh apabila permainan ini dilakukan terus menerus (Huda, 2014).

Selain model pembelajaran *make a match*, peneliti juga menerapkan model pembelajaran *picture and picture*, yaitu model pembelajaran yang menyajikan sebuah gambar kemudian diurutkan atau dipasangkan menjadi suatu urutan yang terstruktur. Gambar dan kartu dijadikan sebagai media utama pada saat kegiatan pembelajaran, dengan tujuan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan fokus dan menyenangkan (Ritonga, 2017). Setelah guru membagikan beberapa gambar kepada siswa, tugas siswa yaitu harus mengurutkan atau menyusun gambar tersebut dengan benar sesuai dengan materi yang sedang dibahas (Shoimin & Aris, 2014). Model *picture and picture* yaitu termasuk model kooperatif yang memerlukan adanya kelompok yang bermediakan gambar kemudian disusun dan dipasangkan menjadi urutan yang sesuai. (Krismasari Dewi et al., 2019). Melalui model *picture and picture* ini siswa diharapkan memiliki pilihan dalam mempertanggung jawabkan semua yang dicapai dalam kelompoknya. Model ini memakai media gambar, khususnya berupa gambar yang cocok dengan materi pembelajaran. Pada model *picture and picture* ini terdapat kemampuan pengetahuan visual (Pebriana & Gede Risa, 2017).

Dalam proses menyajikan suatu materi pembelajaran, guru mengajak para siswa untuk terlibat aktif pada proses pembelajaran dengan melihat dan memperhatikan sebuah gambar yang diperlihatkan guru (Palguna et al., 2015). Sependapat dengan (Tustyana et al., 2016) jika siswa cenderung lebih menyukai gambar serta dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Model *picture and picture* memiliki kekurangan dan kelebihan. Kelebihan dari model pembelajaran *picture and picture* adalah: (1) Dapat mengetahui kemampuan masing - masing siswa; (2) Melatih siswa berpikir logis dan sistematis; (3) Memberi kesempatan siswa menyampaikan pendapatnya tentang urutan suatu peristiwa dalam gambar; (4) Meningkatkan motivasi belajar siswa; (5) Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran; (6) Melibatkan siswa dalam merencanakan dan mengelola kelas. Sedangkan kekurangannya yaitu: (1) Membutuhkan gambar - gambar yang cukup banyak, guru akan kesulitan menyiapkan gambar jika referensi guru hanya mempunyai gambar sangat minim; (2) Memerlukan penguasaan kelas yang cukup baik, karena besar kemungkinan akan timbul kegaduhan dan ada siswa yang tidak aktif; (3) Memerlukan waktu yang cukup banyak jika materi yang dipelajari semakin sulit atau rumit; (4) Membutuhkan fasilitas, alat dan biaya yang cukup besar, untuk menyiapkan alat - alat yang diperlukan (Imas & Berlin, 2016).

Dengan mengolaborasi kedua model pembelajaran tersebut peneliti berharap agar hasil belajar siswa menjadi meningkat. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil

belajar dapat dicapai dalam tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimana ranah kognitif meliputi beberapa aspek yaitu wilayah pemahaman, hafalan, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi (Nurrita, 2018). Hasil belajar berkaitan dengan perubahan orang, jenis perubahan yang ditimbulkan oleh hasil belajar adalah perubahan pengetahuan, sikap, pemahaman, perilaku, keterampilan dan kemampuan. Perubahan ini bisa relatif bertahan lama dan memiliki potensi untuk berkembang (Lestari, 2015). Terdapat tiga ciri utama belajar, yaitu : (1) Proses, merupakan proses berpikir dan merasakan yang dirasakan oleh siswa; (2) Perilaku, terdapat perubahan perilaku hasil belajar siswa baik dari segi pengetahuannya, sikap maupun keterampilan; (3) Pengalaman, dapat dikatakan sebagai pengalaman belajar yang hidup, karena dalam belajar terjadi komunikasi antara orang dengan keadaannya saat ini, baik fisik maupun sosial. Pembelajaran juga dapat berlangsung melalui pengalaman tidak langsung (dengan membaca buku) atau pengalaman langsung (belajar di sekolah). Belajar melalui pengalaman langsung lebih baik karena siswa mampu memahami dan menguasai pembelajaran.

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa : 1) Faktor dari dalam, yaitu : (a) Secara fisiologis, untuk mencapai hasil akademik yang baik perlu menjaga kekuatan fisik dan status kesehatan dengan makan yang cukup gizi, istirahat yang cukup serta olahraga. (b) Kecerdasan siswa atau intelegensi. (c) Bakat, minat, motif, kepribadian dan sikap. Kecerdasan siswa memang dapat dikembangkan namun bakat, motivasi, minat, sikap dan kepribadian sangat dipengaruhi oleh faktor psikologi kita sendiri. Kemudian (2) Faktor Dari Luar : (a) Lingkungan Sosial, yaitu: guru, teman, masyarakat serta keluarga. Lingkungan sosial ini merupakan lingkungan dimana seseorang dapat berjumpa, bersosialisasi maupun berinteraksi dengan orang disekitarnya. (b) Lingkungan Non-sosial, yaitu: sekolah dan keadaan rumah. Secara fisik kondisi rumah ini apakah rapih, nyaman, bersih dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat mengganggu proses belajar (Astuti & Agus Suryana, 2022).

METODE

Pendekatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu pendekatan kuantitatif. Dengan menggunakan desain *quasi experimental*. Yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh sebab dan akibat antara variabel independent maupun dependent yang kemudian diuji dengan hipotesis. Terkait perumusan masalah, terdapat dua variabel yang perlu diteliti. Dimana variabel pertama (X) model *make a match* dan model *picture and picture*, kemudian variabel terikat (Y) hasil belajar IPS. Penelitian dilakukan di MTs NU Astanajapura Kabupaten Cirebon, populasi yang digunakan sebagai subjek atau objek pada peneliti ini yaitu seluruh siswa kelas VII dengan jumlah sebanyak 49 siswa. Pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan sampel jenuh, yaitu seluruh jumlah populasi dijadikan sebagai sampel. Dimana kelas VII A dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol. Pengambilan sampel pada dua kelas tersebut didasarkan pada jumlah kelas yang terbatas yang hanya terdapat dua kelas saja.

Teknik pengumpulan data dengan cara : observasi lapangan, quisioner angket yaitu untuk mengetahui respon siswa terkait dengan model pembelajaran yang diterapkan. Kemudian menggunakan soal pretest dan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa. Terakhir yaitu dokumentasi kegiatan selama penelitian terkait dokumentasi lingkungan sekolah, kelas serta saat siswa sedang melaksanakan kegiatan pembelajaran. Untuk menghasilkan suatu data yang valid peneliti menggunakan Skala *Likert*. Kemudian menggunakan rumus *product moment* untuk mengukur keabsahan

suatu angket. Teknik analisis data menggunakan skala prosentase, uji normalitas, homogenitas, uji N-Gain dan uji mann whitney. Kegiatan dilakukan dengan cara menyebarkan soal pretest terlebih dahulu kepada siswa sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, hal ini untuk mengetahui pemahaman siswa terkait materi yang akan dibahas, kemudian soal posttest yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran telah dilakukan, hal ini untuk mengetahui pemahaman siswa terkait materi setelah kegiatan pembelajaran selesai. Kemudian item angket diberikan setelah soal posttest selesai diisi oleh siswa, angket ini berjumlah 10 item pernyataan yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terkait kedua model pembelajaran yang diterapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Guna mengetahui apakah sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak, maka diperlukan suatu pengujian, yaitu uji normalitas. Peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS Versi 21 untuk menganalisis data pada uji normalitas ini. Peneliti menggunakan tes *kolmogorov-smirnov* dan *shapiro-wilk*. Hasil analisis yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Uji Normalitas
Test Of Normality

	Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sign.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sign.</i>
Hasil belajar	PretestEks	,204	26	,007	,891	26	,010
	PosttestEks	,151	26	,132	,952	26	,256
	Pretest Kontrol	,180	23	,051	,883	23	,011
	Posttest Kontrol	,229	23	,003	,906	23	,034

Hasil uji normalitas data dengan *kolmogorov-smirnov* dan *shapiro-wilk* dapat diketahui melalui taraf signifikansi atau nilai *Sign (2-tailed)* jika nilai signifikansi $< 0,05$ data tersebut dikatakan tidak normal, sedangkan jika nilai signifikansi $> 0,05$ data tersebut dikatakan normal.

Pada kolom *kolmogorov-smirnov* yang tertera pada tabel di atas diketahui nilai *postes* kelas eksperimen nilai *Sign (2-tailed)* yaitu $0,132 > 0,05$ dikatakan berdistribusi normal, kemudian pada kolom *shapiro-wilk* diperoleh nilai *Sign (2-tailed)* yaitu $0,256 > 0,05$ dikatakan berdistribusi normal. Sedangkan pada kolom *kolmogorov-smirnov* untuk hasil *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai *Sign (2-tailed)* yaitu $0,003 < 0,05$ dikatakan tidak normal dan pada kolom *shapiro-wilk* nilai *Sign (2-tailed)* yaitu $0,034 < 0,05$ dikatakan tidak normal.

Tabel 1.2 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar Siswa	<i>Based on Mean</i>	,682	1	47	,413
	<i>Based on Median</i>	,169	1	47	,683
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	,169	1	42,918	,683
	<i>Based on trimmed mean</i>	,466	1	47	,498

Guna mengetahui sampel yang digunakan pada saat penelitian apakah homogen atau tidak homogen, maka diperlukan suatu pengujian yaitu dengan uji homogenitas. Jika uji homogenitas ini terpenuhi peneliti dapat melanjutkan uji hipotesis dengan menggunakan uji t-test. Dikatakan homogen apabila taraf signifikansi $> 0,05$, sedangkan dikatakan tidak homogen apabila taraf signifikansi $< 0,05$.

Berdasarkan data yang tertera di atas mengenai hasil uji homogenitas dapat dilihat melalui tabel *Test of Homogeneity of Variances* menghasilkan nilai signifikan sebesar $0,413 > 0,05$ maka data tersebut bersifat homogen.

Berdasarkan hasil dari uji normalitas terdapat data yang tidak berdistribusi normal, maka dari itu peneliti menggunakan alternatif lain dengan menggunakan uji *mann whitney*, dimana uji *mann whitney* ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* dan *picture and picture* terhadap hasil belajar IPS. Data yang digunakan pada uji ini yaitu menggunakan hasil posttest kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol. Dasar pengambilan keputusan uji *mann whitney* yaitu : jika nilai *Asymp.Sig* $< 0,05$ maka hipotesis diterima. Sedangkan jika nilai *Asymp.Sig* $> 0,05$ maka hipotesis ditolak.

Uji *mann whitney* merupakan bagian dari uji statistik non-parametrik. Uji *mann whitney* ini digunakan sebagai alternatif lain dari uji independent sampel T-Test, apabila data yang diteliti tidak berdistribusi normal. Berikut data hasil uji *mann whitney* dengan bantuan SPSS Versi 21:

Tabel 1.3 Hasil Uji Mann Whitney

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar IPS
Mann-Whitney U	167,000
Wilcoxon W	443,000
Z	-2,673
Asymp. Sig. (2-tailed)	,008

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan output *test statistics* di atas diketahui bahwa nilai *Asymp.Sig* (2-tailed) sebesar $0,008 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa **hipotesis diterima**. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* dan *picture and picture* terhadap hasil belajar IPS di kelas VII MTs NU Astanajapura Kabupaten Cirebon.

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran *make a match* dan *picture and picture* di kelas VII

Selama ini proses pembelajaran di MTs NU Astanajapura masih terpaku dengan menggunakan model pembelajaran konvensional saja, dimana guru hanya sekedar menjelaskan materi pelajaran, tidak adanya media ataupun model pembelajaran yang menarik saat pembelajaran, kemudian siswanya hanya mendengarkan dan mencatat materi saja. Hal ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi sedikit monoton yang membuat siswa merasa bosan serta kurang fokus ketika pembelajaran berlangsung, yang dapat menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang.

Maka dari itu peneliti berpendapat untuk mengolaborasikan kedua model pembelajaran yakni model pembelajaran *make a match* yaitu model pembelajaran yang

menggunakan kartu sebagai medianya sedangkan model pembelajaran *picture and picture* yaitu model pembelajaran yang bermediakan gambar, nantinya gambar tersebut harus diurutkan menjadi urutan yang logis. Dengan memilih model pembelajaran yang tepat dan menarik, siswa akan menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan akan mempengaruhi minat belajar siswa, sehingga menjadi lebih aktif yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Peneliti membagikan soal *pretest* terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan *picture and picture* untuk mengetahui pemahaman siswa terkait materi yang akan dipelajari. Kemudian peneliti memaparkan materi pembelajaran yang dikemas dengan menarik dengan memperlihatkan sebuah gambar, para siswa menyimak dengan seksama dan diperbolehkan bertanya jika ada yang ingin ditanyakan. Setelah peneliti selesai memaparkan materi kemudian peneliti bersiap untuk penggunaan model *make a match* atau mencari pasangan dengan membagikan sebuah jenis kartu berupa kartu soal dan kartu jawaban kepada siswa untuk dicocokkan atau dipasangkan dengan pasangannya, disini peneliti membagi siswa menjadi dua kelompok, dua baris meja sebelah kanan diberi kartu yang berisi soal-soal dan dua baris sebelah kiri diberi kartu berupa jawaban.

Setelah mereka diberi kartu sesuai dengan kelompoknya, peneliti memberi waktu sekitar 5-10 menit untuk siswa mencari pasangan/jawabannya, dan mereka pun langsung bergegas mencari jawaban/pasangan yang sesuai dari kartu yang didapat, disini para siswa sangat aktif dan bersemangat dalam mencari jawaban, selain itu juga suasana kelas menjadi menyenangkan karena siswa dapat mencari jawaban secara langsung dengan peserta didik lainnya. Kemudian tahap selanjutnya peneliti menerapkan model *picture and picture* dengan menyiapkan beberapa gambar untuk dibagikan kepada siswa, disini peneliti membagi siswa menjadi empat kelompok berdasarkan barisan meja tempat duduk lalu membagikan gambarnya setelah itu peneliti memanggil perwakilan dari tiap baris siswa untuk mengurutkan gambar tersebut. Disini siswa lebih cepat dalam menganalisis gambar, siswa dapat mengurutkan gambar tersebut menjadi urutan yang benar dan logis dan suasana kelas menjadi tidak boring karena disini siswa aktif dalam pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang biasanya hanya memakai metode ceramah saja akan membuat siswa merasa jenuh dan bosan, maka dari itu peneliti menerapkan model pembelajaran yang berbeda dari biasanya yaitu dengan menggunakan model *make a match*, pada saat menerapkan dikelas ternyata model ini dapat menghilangkan rasa bosan yang dialami siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung karena dengan menggunakan gambar dan kartu, serta dapat menumbuhkan kreativitas berpikir bagi siswa.

Peneliti pun membagikan kuisisioner angket penelitian untuk mengetahui respon siswa terkait dengan penerapan model pembelajaran *make a match* dan *picture and picture*, peneliti menggunakan *skala likert* untuk mengolah 10 item angket pernyataan. Penyebaran kuesioner berfokus terhadap kelas eksperimen yang menerapkan kedua model pembelajaran tersebut. Hasil rekapitulasi dari penyebaran angket yang telah terkumpul oleh peneliti yaitu diperoleh sebesar 75,9 %. Hasil tersebut termasuk pada kategori baik sekali berada di antara 75%-100% pada jumlah item sebanyak 10 dengan jumlah responden sebanyak 26 siswa.

Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model *Make A Match* dan *Picture And Picture*

Hasil belajar siswa di MTs NU Astanajapura terbilang masih kurang karena kegiatan belajar di kelas itu hanya sebatas guru yang banyak menjelaskan, siswa hanya menyimak kemudian mencatat pelajaran yang diberikan. Tidak adanya kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi monoton dan hasil belajar siswa menjadi kurang. Hasil analisis data yang diperoleh peneliti melalui pengumpulan data hasil belajar IPS yakni menggunakan soal *pretest* serta *posttest*. Dimana soal *pretest* diperoleh sebelum responden diberikan perlakuan sedangkan soal *posttest* diperoleh setelah responden diberikan perlakuan. Kelas yang diberikan perlakuan yakni kelas eksperimen dengan menggunakan 2 model pembelajaran yang di kolaborasikan yakni model pembelajaran *make a match* serta *picture and picture* dengan jumlah siswa sebanyak 26. Sedangkan pembelajaran di kelas kontrol yaitu menggunakan model pembelajaran konvensional sebanyak 23 siswa.

Dari hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* ini peserta didik menjadi lebih aktif karena menggunakan sebuah kartu sebagai medianya hal ini membuat materi yang dibahas menjadi lebih menarik, asik serta mudah untuk dimengerti oleh siswa. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain dimana nilai presentase 40-55 dikatakan kurang efektif sedangkan 56-75 dikatakan efektif. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score untuk kelas eksperimen yang mengkolaborasikan antara model *make a match* dan *picture and picture* yaitu sebesar 62,8% termasuk kategori cukup efektif. Sementara rata-rata N-Gain score pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu sebesar 53,3% masuk dalam kategori kurang efektif". Jadi dapat disimpulkan bahwa kolaborasi antara model *make a match* dan *picture and picture* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sementara penggunaan metode konvensional kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengaruh model pembelajaran *Make a Match* dan *Picture and Picture* terhadap hasil belajar IPS di kelas VII MTs NU Astanajapura

Diketahui bahwa hasil *posttest* kelas eksperimen pada kolom *kolmogorov-smirnov* dengan nilai *Sign (2-tailed)* yaitu $0,132 > 0,05$ dikatakan berdistribusi normal dan pada kolom *shapiro-wilk* didapat nilai *Sign (2-tailed)* yaitu $0,256 > 0,05$ dikatakan berdistribusi normal. Sedangkan pada kolom *kolmogorov-smirnov* untuk hasil *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai *Sign (2-tailed)* yaitu $0,003 < 0,05$ dikatakan tidak normal dan pada kolom *shapiro-wilk* nilai *Sign (2-tailed)* yaitu $0,034 < 0,05$ dikatakan tidak normal.

Kemudian untuk uji homogenitas suatu distribusi dikatakan homogen jika taraf signifikansi $> 0,05$, sedangkan taraf signifikansi $< 0,05$ maka distribusi dikatakan tidak homogen. Melalui tabel *Test of Homogeneity of Variances* menghasilkan nilai signifikan sebesar $0,413 > 0,05$ maka data tersebut bersifat homogen.

Karena pada hasil uji normalitas terdapat data yang tidak berdistribusi normal, maka dari itu peneliti memakai alternatif lain dengan menggunakan uji *mann whitney*, berdasarkan output data hasil uji *mann whitney* diketahui nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar $0,008 < 0,05$. Dari output tersebut disimpulkan bahwa **hipotesis diterima**. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* dan *picture and picture* terhadap hasil belajar IPS di kelas VII MTs NU Astanajapura Kabupaten Cirebon

Dengan mengolaborasikan model *make a match* dan *picture and picture* ini terdapat pengaruh dalam kegiatan belajar siswa, yang sebelumnya pembelajaran terlihat monoton dan siswa cenderung jenuh, setelah menerapkan model ini siswa menjadi lebih termotivasi dan semangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah.

KESIMPULAN

Hasil rekapitulasi dari penyebaran angket yang telah disebar oleh peneliti kepada 26 responden mengenai respon siswa terhadap model pembelajaran *make a match* dan *picture and picture* diperoleh rekapitulasi sebesar 75,9 %. Skor ini berada diantara 75%-100% masuk dalam kategori baik sekali. Berdasarkan hasil rekapitulasi data penelitian mengenai hasil belajar siswa yaitu nilai rata-rata N-Gain score pada kelas eksperimen (kolaborasi antara model *make a match* dan *picture and picture*) adalah sebesar 62,8% masuk dalam kategori cukup efektif. Sedangkan rata-rata N-Gain score pada kelas kontrol (konvensional) yaitu sebesar 53,3% masuk dalam kategori kurang efektif. Disimpulkan bahwa kolaborasi antara model *make a match* dan *picture and picture* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sementara penggunaan metode konvensional kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil output *test statistics* pada hasil uji *mann whitney* diketahui bahwa nilai Asymp.Sig (2-tailed) sebesar $0,008 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa **hipotesis diterima**. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* dan *picture and picture* terhadap hasil belajar IPS di kelas VII MTs NU Astanajapura Kabupaten Cirebon.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tiada kata yang paling indah dalam penelitian ini selain ucapan terima kasih. Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucapkan syukur atas rahmat Allah SWT dan sebagai ucapan terima kasih saya ucapkan beribu terima kasih kepada kedua orang tua yang tiada hentinya selalu memberikan kasih sayang, motivasi, dan memberikan semangat. Terima kasih atas segala do'a dan dukungannya. Selanjutnya saya ucapkan terima kasih kepada kedua dosen pembimbing yang telah dengan sabar mengarahkan serta membimbing penulis dalam penyusunan laporan penelitian ini. Terakhir diucapkan terima kasih kepada semua teman-teman yang tidak dapat di sebutkan satu persatu, terima kasih atas segala dukungan dan bantuan pada saat penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, N. F, Agus S dan E Hamzah S. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Journal Of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218.
- Aqib, Zainal. (2014). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Konstektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widia.
- Citra Nur K dan A. Syachruroji. (2016). Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dan Ekspositori pada Konsep Energi. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. ISSN 2301-671X. 2(2), 181-191.
- Febriani, Meli. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Ilmu Pendidikan Nonformal*, 07(01), 61-66.
- Hamalik, Oemar. (2014). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Imas Kurniasih dan Berlin Sani. (2016). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru. Yogyakarta: Kata Pena.
- Isjoni. (2013). *Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Krismasari Dewi, N. N., Kristiantari, M. . R., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia. *Journal of Education Technology*, 3(4), 278. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22364>.
- Kristin, F. (2016). *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD*. 74–79.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>.
- Lubis, T. N. (2018). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Muah, Tri. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Bagi Siswa Kelas VIIIIG SMP Negeri 2 Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016. *Satya Widya*, 32(2), 138-143.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal ilmu-ilmu Al-Quran, Hadits, Syariah dan Tarbiyah*, 03(01), 171-187.
- Palguna, Putu Ngurah Dwija, Ni Nyoman Garminah, Dewa Nyoman sudana. (2015). Penerapan Metode Picture and Picture Berbantuan Media Gambar Beseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi. *Mimbar PGSD*, 3(1).
- Pebriana, Gede Risa, Dibia, I Ketut & Ndara Tanggu Rendra. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Kelas V. *Mimbar PGSD*, 7(1), 1-10.
- Ramadhani M Ihsan. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2238–2244. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.747>.
- Ritonga, Y. H. (2017). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe picture and*

- picture terhadap kreativitas siswa pada materi kubus dan balok di kelas viii mtsn 1 Medan tahun pelajaran 2016/2017*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Robert Artawa, Ign I Wyn, and Suwatra. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Di Gugus 1 Kecamatan Selat. *Mimbar PGSD*, 1(1). 1-10.
- Sediasih. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Make a Match Pada Mata Pelajaran PKN Di Kelas V SDN Karyawangi 2. *JPSD*, 3 (1), 74-81.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Russ Media.
- Siregar, Eli Santana,. Sentosa, U. S., Hadijah, S., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu di SMP Negeri 2 Tantom Angkola. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi*, 2(2), 1–13.
- Tustyana, Nova Kurnia, Dibia, & Kusmariyatni. (2016). Penerapan Metode Demonstrasi Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar. *Mimbar PGSD*, 4(1), 1-11.
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>.



Social Pedagogy: Journal of Social Science Education

Published by: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro

E-ISSN: 2722-7154

P-ISSN: 2722-7138

Social Pedagogy : Journal Of Social Science Education work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

