

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: 145 - 154

Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP IT Nurul Falah Bandar Lampung

Yoga Puspa Sari¹

¹, Institut Agama Islam An Nur Lampung, Jl. Pesantren No.01, Sidoharjo, Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung, Indonesia

¹ yogapuspasari.mpips062@gmail.com

Diterima: 30-8-2023.; Direvisi: 1-10-2023; Disetujui: 24-10-2023; Dipublikasi 28-10-2023

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

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran model *make a match* terhadap hasil belajar IPS siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan Quasy Experimen. Jumlah populasi pada penelitian ini yaitu sebanyak 60 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling yaitu siswa kelas kelas IX-A dengan jumlah 30 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Desain penelitian yang digunakan Nonequivalent Control Group yaitu membagi kelas menjadi dua kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Prosedur penelitian meliputi pretest, pemberian perlakuan, dan posttest. Instrumen penelitian ini yaitu lembar observasi dan tes hasil belajar. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini yaitu observasi, tes (pretest-posttest) dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMP IT Nurul Falah Bandar Lampung. Nilai signifikan pada Levene's Test for Equality of Variances adalah 0,252 yang berarti $>0,05$ dan pada nilai Equal variances assumed mempunyai taraf signifikan Sig. (2-tailed) = 0.000 yang artinya $<0,05$. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS siswa pada kelas IX A SMP IT Nurul Falah Bandar Lampung. Sehingga model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPS.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran, Make a Match, Hasil Belajar IPS*

Abstract: *This research aims to find out how much influence the make a match model of learning has on students' social studies learning outcomes. This type of research is experimental research with a Quasy Experiment approach. The total population in this study was 60 students. The sample used in this research was total sampling, namely class IX-A students with a total of 30 students consisting of 15 male students and 15 female students. The research design used by Nonequivalent Control Group is to divide the class into two groups, namely the experimental class and the control class. Research procedures include pretest, treatment, and posttest. The instruments of this research are observation sheets and learning outcomes tests. Data collection techniques from this research are observation, tests (pretest-posttest) and documentation. The data analysis technique used is descriptive statistics and inferential statistics. The use of the Make A Match type cooperative learning model has a significant influence on student learning outcomes at SMP IT Nurul Falah Bandar Lampung. The significant value in Levene's Test for Equality of Variances is 0.252 which means >0.05 and the Equal variances assumed value has a significant level of Sig. (2-tailed) = 0.000 which means <0.05 . Based on the results of the research above, it can be concluded that there is an influence of the Make A Match learning model on students' social studies learning outcomes in class IX A of SMP IT Nurul Falah Bandar Lampung. So this learning model can be used as an alternative for social studies learning.*

Keywords: *Learning Model, Make a Match, IPS Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Peran guru dan sistem pendidikan merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap mutu pendidikan. Upaya peningkatan mutu pendidikan perlu dilakukan secara menyeluruh meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai. Pengembangan aspek tersebut dilakukan untuk meningkatkan dan mengembangkan kecakapan hidup melalui seperangkat kompetensi, agar siswa dapat bertahan hidup, menyesuaikan diri, dan berhasil di masa mendatang. Guru merupakan kunci dalam meningkatkan mutu pendidikan, guru bertanggung jawab untuk mengatur dan menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan di kelas. Memilih pendekatan, metode, media, dan sarana pendukung lainnya merupakan tanggung jawab guru (Yolanda, 2023).

Oleh sebab itu, pengembangan sektor pendidikan harus menjadi prioritas. Salah satu masalah yang dihadapi di dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran di dalam kelas. (Oktavani dkk.,2020). Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap, peserta didik yang berhasil dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran agar dapat melakukan pemilihan materi, metode dan media yang digunakan, dengan menentukan tujuan pembelajaran itu, pendidik menjadi terarah dan memiliki komitmen untuk menciptakan lingkungan belajar sehingga tujuan yang sudah direncanakan di awal bisa tercapai (Meha dkk.,2020).

Ilmu Pengetahuan Sosial atau disingkat IPS merupakan bidang studi meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat. Mata Pelajaran IPS memiliki tujuan untuk membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan memiliki keyakinan akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab (Sardjiyo, 2014). Menurut Triyanto (2014:176) disebutkan bahwa tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari.

Model pembelajaran merupakan suatu cara dalam proses belajar yang diajarkan oleh guru untuk memudahkan peserta didik dalam melakukan proses belajar. Model pembelajaran yang tepat akan menjadikan peserta didik itu menjadi nyaman dan mudah untuk pelajaran yang sulit sekalipun. Peserta didik akan merasa aman dan senang dalam belajar apabila disertai dengan suasana yang menyenangkan baik proses belajar maupun situasi yang dapat menumbuhkan motivasi belajar. Ada beberapa model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Setiap model memiliki serangkaian sifat uniknya sendiri. Tentunya model pembelajaran yang dipilih harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran yang akan diajarkan.

Model pembelajaran Make A Match cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa karena pada model pembelajaran ini siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa yang lain, suasana belajar di kelas dapat diciptakan sebagai suasana permainan, ada kompetisi antar siswa untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topik pembelajaran serta adanya penghargaan (reward), sehingga siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan. Menurut Rusman model pembelajaran Make A Match adalah siswa mencari pasangan kartu soal dan jawaban sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Anggara, 2013).

Menurut Huda (2013:252-253) ada sembilan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dalam model pembelajaran Make A Match ini, yaitu:

1. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
2. Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B, kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
3. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
4. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
5. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
6. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
7. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
8. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
9. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Hasil observasi awal peneliti menemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran IPS di SMP IT Nurul Falah Bandar Lampung ditemukan beberapa permasalahan yaitu kurangnya partisipasi siswa dalam belajar, siswa tidak semangat saat belajar dan siswa cenderung pasif dalam proses pembelajarannya. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan terutama ditentukan oleh proses belajar mengajar yang dialami siswa. Dalam belajar siswa diharapkan mampu mengalami perubahan baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Sikap yang harus diambil pendidik dalam proses pembelajaran hendaknya sesuai dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan fakta dilapangan, saat dilakukan observasi di SMP IT Nurul Falah Bandar Lampung, peneliti menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran ips. Siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar IPS mereka rendah.

Diketahui bahwa perolehan hasil belajar siswa SMP IT Nurul Falah pada PTD semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 IPS siswa kelas IX masih rendah. Berikut data tentang hasil belajar siswa kelas IX A dan IX B pada mata pelajaran IPS:

Tabel 1. Data Nilai PTS Semester Ganjil Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IX SMP IT Nurul Falah Tahun Ajaran 2022/2023

Kelas	Jumlah siswa	Nilai	KKM	Jumlah ketuntasan	Persentase ketuntasan	Keterangan
IX A	30	≥ 75	≥ 75	8	26,67%	Tuntas
		< 75		22	73,33%	Belum Tuntas
IX B	30	≥ 75		5	16,67%	Tuntas
		< 75		25	83,33%	Belum Tuntas

Sumber: Dokumentasi guru kelas IX SMP IT Nurul Falah Tahun Ajaran 2022/2023.

Berdasarkan tabel 1.1 dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas IX SMP IT Nurul Falah Bandar Lampung presentasi ketuntasan hasil belajar IPS masih tergolong relatif rendah. Siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai ≥ 75 ada sebanyak 13 siswa dari 60 siswa atau sebanyak 21,67%. Sedangkan siswa yang belum tuntas dengan nilai < 75 ada sebanyak 47 siswa dari 60 siswa atau sebanyak 78,33%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas IX SMP IT Nurul Falah masih rendah. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa terjadi karena pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru. Seorang guru dalam menyampaikan materi perlu memilih metode mana yang sesuai dengan siswa dan keadaan kelas sehingga siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Penerapan metode yang kreatif dan variatif dapat menjadi alternatif untuk guru dalam pembelajaran di kelas sehingga siswa menjadi aktif mengikuti proses pembelajaran dalam suasana belajar yang menyenangkan pada proses pembelajaran.

Untuk mengatasi tantangan belajar dan menciptakan pembelajaran yang menarik, guru harus melakukan upaya yang signifikan untuk memilih model pembelajaran yang dapat diterima berdasarkan materi pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan hasil belajarnya. Menggunakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dengan teknik *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Satu keunggulan dari pembelajaran ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar tentang suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model yang digunakan dalam penelitian ini. Keunggulan dari model ini adalah menggunakan permainan kartu berpasangan, model ini memungkinkan siswa untuk mencari jawaban atas suatu pertanyaan atau pasangan konsep. Meskipun relatif praktis dan lugas, pendekatan mencari pasangan dapat melatih dan mengkondisikan siswa untuk mandiri saat bekerja sama atau berhubungan dengan orang lain dalam lingkungan yang menyenangkan (Anggraeni, 2019).

Menurut Kahar mengemukakan bahwa model pembelajaran dalam sebuah kegiatan belajar mengajar mampu memberikan dampak bagi siswa dalam menemukan dan menyelesaikan setiap permasalahan yang dihadapi, dikarenakan model pembelajaran yang diterapkan memiliki identitas tersendiri yang mampu mendorong kompetensi siswa (Layn, 2020). Dalam penelitian ini, peneliti menyarankan untuk menggunakan metode pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran IPS sebagai salah satu solusi untuk pemecahannya. Dengan menggunakan metode pembelajaran *Make A Match* siswa dapat bermain sambil belajar dengan menggunakan kartu yang telah disediakan pendidik, berupa materi yang akan disampaikan. Tujuan metode

pembelajaran *Make A Match* yaitu untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Hazilla, 2018).

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design*, dengan model desain *one group pretest-posttest design*. Desain ini digunakan untuk membandingkan keadaan sebelum dengan yang sudah diberi perlakuan. Penelitian yang dilakukan adalah pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa kelas IX SMP IT Nurul Falah Bandar Lampung. Peneliti memberikan test awal (*pretest*) berupa soal test kemampuan untuk mengukur hasil belajar, selanjutnya peneliti memberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*. Untuk melihat pengaruh tersebut, peneliti memberikan test akhir (*posttest*) di akhir penelitian dengan menggunakan soal test yang sama dengan soal test awal.



$$O_1 \times O_2$$

Gambar 1. Desain Penelitian.
(Sumber: Sugiyono, 2017)

Keterangan:

X = Perlakuan yang diberikan;

O1 = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan untuk mengukur hasil belajar);

O2 = Nilai *posttest* (sesudah diberi perlakuan untuk mengukur hasil belajar).

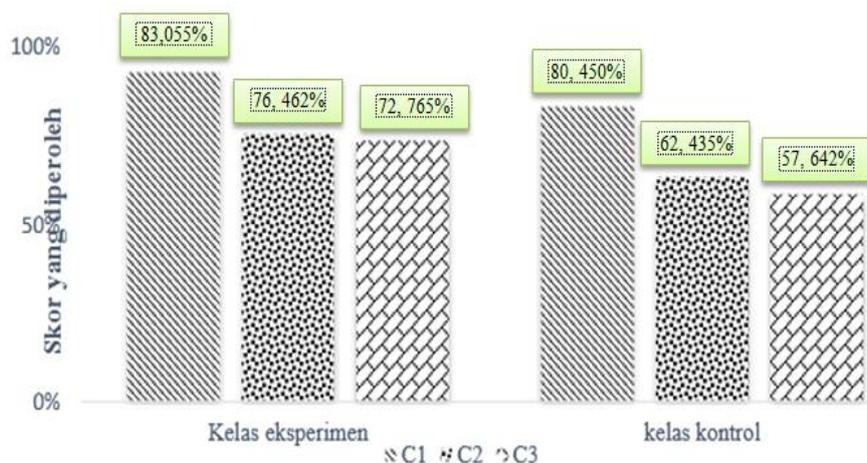
Populasi dalam penelitian yang akan dilakukan adalah seluruh siswa kelas IX di SMP IT Nurul Falah, sedangkan sampel nya diambil secara acak dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*, yaitu melakukan pengundian seluruh kelas IX. Setelah melakukan pengundian diperoleh hasil yaitu kelas IX A berjumlah 30 orang. Penelitian ini dilakukan pada bulan April-Juni 2023 tahun pelajaran 2022/2023.

Pengumpulan data adalah suatu kegiatan mencari data di lapangan yang akan digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian (Heldaenni, 2018). Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti melalui tes menggunakan data *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan untuk memperoleh hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan uji homogenitas menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,252 lebih besar dari 0,05. Artinya bahwa data penelitian homogen. Selanjutnya berdasarkan uji normalitas menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.349 lebih besar dari nilai alfa 0,05. Artinya data berdistribusi normal. selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis bertujuan untuk melihat ada tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa. Hasil perhitungan uji perbedaan rata-rata yang dapat dilihat pada kolom t-test for Equality of Means. Pada Equal variances assumed diperoleh nilai t sebesar 8,19 dan taraf signifikan $p=0,000$ atau kurang dari 0,05. Artinya bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil Belajar Siswa. Perbedaan pada aspek-aspek hasil belajar juga terlihat antara kelas eksperimen yang menggunakan model *make a match* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (Gambar 1).



Gambar 2. Hasil Belajar Kognitif Siswa

Ranah kognitif mengingat (C1) pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional mendapatkan persentase 80,450%, tidak jauh berbeda dengan persentase C1 pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe make a match yaitu sebesar 83,055%. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model atau metode pembelajaran yang berbeda tidak berdampak langsung pada kemampuan siswa dalam hal mengingat (C1). Dikarenakan ranah kognitif C1 merupakan tingkat pengetahuan yang paling dasar, dalam pembelajaran tampak bahwa siswa lebih mudah mengingat apa yang dilihatnya berhubungan dengan materi IPS. Ranah kognitif memahami (C2) pada kelas kontrol mendapatkan persentase sebesar 62,435%, sedangkan ranah kognitif C2 (memahami) pada kelas eksperimen lebih baik yaitu mendapatkan persentase 75,462% artinya bahwa sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pada ranah kognitif C2 memiliki tingkat pengetahuan yang lebih sulit, dimana siswa lebih mudah mengingat apa yang dilihat dibandingkan memahami apa yang dijelaskan oleh guru. Ranah kognitif menerapkan (C3) pada kelas kontrol mendapatkan skor presentase 57,642% hal ini disebabkan oleh pelaksanaan pembelajaran yang cenderung dikuasai guru dimana yang lebih dominan adalah metode ceramah, hal ini berbeda pada kelas eksperimen kemampuan siswa dalam aspek menerapkan (C3) sudah cukup baik dimana mendapatkan persentase 72,765%, dalam pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe make a match siswa dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran, siswa dituntut untuk berkerja sama dengan temannya. Terbukti bahwa siswa lebih mudah menerapkan pembelajaran IPS.

Pembahasan

Rendahnya hasil belajar siswa pada kelas kontrol disebabkan dalam pembelajaran dominan menggunakan metode ceramah, sehingga interaksi yang terjadi searah yaitu dari guru ke siswa, hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang terlibat dalam pembelajaran seperti siswa merasa takut ketika akan bertanya, siswa sibuk dengan aktivitasnya sendiri dan tidak memperhatikan apa yang diajarkan, hal ini terjadi karena minimnya interaksi siswa dengan guru. Prastowo (2015) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran model konvensional guru sebagai sumber tunggal penyajian isi pelajaran dan siswa mengikuti ceramah dari guru, mencatat, dan mengerjakan tugas dari guru sehingga pembelajaran belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Sedangkan pembelajaran yang berlangsung pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match menunjukkan hasil belajar yang sangat baik. Hal ini dikarenakan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa memahami suatu konsep secara aktif dan menyenangkan bagi siswa sehingga siswa mudah memahami konsep tersebut dengan baik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari beberapa penelitian tentang penerapan model pembelajaran Make A Match yang menunjukkan bahwa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. (Febriana, 2011; Aliputri, 2018; & Huss, 2006). Selain itu, hal ini juga sesuai dengan pendapat dari Mulyantiningsih (2013) menjelaskan bahwa model kooperatif tipe Make A Match adalah model pembelajaran kelompok yang memiliki dua orang anggota, masing-masing anggota kelompok tidak diketahui sebelumnya tetapi dicari berdasarkan kesamaan pasangan misalnya pasangan soal dan jawaban. Model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match ini siswa dilatih untuk dapat menguasai materi dengan cepat, berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik, dengan adanya kegiatan diskusi, siswa menjadi lebih aktif. Keaktifannya bertambah ketika siswa dituntut untuk mempersentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Selain itu juga kegiatan pembelajaran memicu minat belajar siswa yang dapat menghilangkan rasa bosan siswa dikarenakan semua siswa diberikan banyak kesempatan untuk berpikir mengenai materi yang dipelajari. Hal ini dilihat pada saat siswa menampilkan kemampuan individunya untuk mengerjakan lembar kerja siswa (LKS), menjawab pertanyaan LKS dengan baik hal ini memudahkan siswa untuk tidak sekedar ingin tahu tetapi juga mampu untuk mengingat, memahami atau mengerti serta mampu menerapkan terkait materi yang dipelajari.

Nadliyah, et al. (2019) menjelaskan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, menyenangkan karena ada unsur permainan, selain itu juga dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran Make A Match yang telah diterapkan di kelas, serta secara keseluruhan peserta didik mengalami peningkatan terhadap hasil belajar IPS. Dengan demikian ada respon yang positif peserta didik terkait penggunaan model pembelajaran tipe Make A Match terhadap hasil belajar IPS, maka dapat dikatakan bahwa hipotesisnya diterima. Selama ini yang tertulis dalam literatur model pembelajaran Make A Match dipergunakan dalam pembelajaran untuk mengajak siswa aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Komalasari (2013: 57) "Make A Match merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan".

Kelebihan dari model pembelajaran A Match diantaranya dapat meningkatkan partisipasi siswa, sesuai untuk tugas sederhana, interaksi dengan teman lebih mudah, peserta didik lebih mudah menyesuaikan, dan setiap kelompok saling berkontribusi dengan anggotanya. Model pembelajaran Make A Match merupakan model pembelajaran melalui kelompok-kelompok kecil dalam memahami suatu konsep ataupun topik pembelajaran melalui kartu pasangan yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh model Make A Match untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IX SMP IT Nurul Falah Tahun Ajaran 2022/2023 maka dapat di simpulkan bahwa: Ada pengaruh penggunaan model Make A Match terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IX SMP IT Nurul Falah Tahun Ajaran 2022/2023. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMP IT Nurul Falah Bandar Lampung. Nilai signifikan pada Levene's Test for Equality of Variances adalah 0,252 yang berarti $>0,05$ dan pada nilai Equal variances assumed mempunyai taraf signifikan Sig. (2-tailed) = 0.000 yang artinya $<0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Model Make A Match terhadap hasil belajar IPS siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat tuhan yang maha esa karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel jurnal ilmiah ini dapat terselesaikan. Artikel jurnal ilmiah yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IX SMP IT Nurul Falah Bandar Lampung” merupakan salah satu tugas untuk memenuhi tugas penelitian dosen. Terwujudnya artikel jurnal ilmiah ini tidak lepas dari partisipasi dan bantuan dari berbagai pihak khususnya civitas akademika IAIN Metro, keluarga besar SMP IT Nurul Falah Bandar Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, A. A. A., & Veryliana, P. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap motivasi dan hasil belajar matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 218225.

Anggarawati, I., ... M. K.-M. P., & 2014, undefined. (2013). Pengaruh Make a Match Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *ejournal.undiksha.ac.id*, 1(3). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/2146>

Febriana, A. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ips Siswa Kelas V Sdn Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang (Application of Cooperative Learning Model Type Make A Match to Enhance Quality of Learning Social. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 1(2).

Hazilla, D., Kristen, A. P.-U., Wacana, S., Kunci, K., & Bergambar, K. (2018a). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ejournal.unikama.ac.id*, 2(1A). <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/view/2351>.

Heldaenni. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas II SD negeri 025 Teluk Binjai Dumai Timur. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 2(3), 405-409

Huda, Miftahul. 2011. Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model Terapan. Pustaka Pelajar: Yogyakarta

Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual : Konsep dan Aplikasi*. Bandung : PT Refika Adiatama.

Layn, M. R. (2020). The effectiveness of the learning model assure kekongruenan and kesebangunan material on student learning outcomes of SMP Negeri 5 Kota Sorong. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 36-48.

Meha, A. M., Mbau, Y. W., & Foeh, Y. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(2), 22. <https://doi.org/10.24114/jpb.v9i2.19078>.

Oktavani, F., Hijrah Selaras, G., Jurusan Biologi, M., Negeri Padang, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Bermuatan LiterasiSains terhadap Kompetensi Belajar Peserta Didik. *ejournal.unp.ac.id*.

Prastowo, A. (2015). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.

Sardjiyo. (2014). *Pendidikan IPS di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. 2014. Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta. Bumi Aksara.

Yolanda, Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Materi Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Kelas Iv Mi Al-Abrar Kota Makassar, Konstanta : *Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Volume.1, No.2 Juni 2023*



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/)

