

Improving Learning Outcomes through Make A Match Method Learning in Social Studies

Tetep*, Melani Shofaria Suryani, Ade Suherman
Social Studies Programme, Social Sciences And Language of Education Faculty
Institut Pendidikan Indonesia
Jl. Pahlawan No.32 Sukagalih Tarogong Kidul-Garut
*tetep@institutpendidikan.ac.id
shofariamelani@gmail.com
adesuherman@institutpendidikan.ac.id

(Received: 16 Des 2022 / Accepted: 23 Des 2022/Published Online: 23 Des 2022)

Abstract

Social studies learning tends to be a subject that is less attractive to students. This can be caused by the learning model that is not appropriate and the presentation is still monotonous, so that students become bored and lack enthusiasm in learning. It is known that the results of the Social Studies test for class VII, 23 out of 32 students scored <70, which means that student learning outcomes are low. This study aims to determine the implementation of the make a match type of cooperative learning model in improving student learning outcomes in social studies subjects. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method (quasi-experimental). Sources of data were taken from students of class VII MTs. Exactly Tarogong Garut, totaling 42 students. Data collection techniques were carried out using tests and observation sheets. Based on the results of the study, it can be concluded: 1) The implementation of the make a match cooperative model in improving student learning outcomes in social studies subjects is included in good criteria. 2) Social studies learning with the make a match cooperative learning model is effective in improving student learning outcomes. It can be seen in the N-Gain results that the experimental class got 0.36 results in the "Medium" category while the control class got 0.21 results in the "Low" category.

Keywords: *Make A Match Type Cooperative Learning Model, Learning Outcomes, Social Studies Lessons*

Abstrak

Pembelajaran IPS cenderung menjadi mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik. Hal ini dapat disebabkan dengan model pembelajaran yang belum tepat serta penyajiannya yang masih monoton, sehingga peserta didik menjadi bosan dan kurang semangat dalam belajar. Diketahui bahwa hasil ulangan IPS kelas VII, 23 dari 32 peserta didik memperoleh nilai <70, yang artinya hasil belajar peserta didik rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (*quasi experimental*). Sumber data diambil dari peserta didik kelas VII MTs. Persis Tarogong Garut yang berjumlah 42 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes serta lembar observasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan : 1) Implementasi model kooperatif *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS termasuk pada kriteria baik. 2) Pembelajaran IPS dengan model pembelajaran kooperatif *make a match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dilihat pada hasil N-Gain bahwa kelas eksperimen memperoleh hasil 0,36 dengan kategori "Sedang" sedangkan kelas kontrol memperoleh hasil 0,21 dengan kategori "Rendah".

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match, Hasil Belajar, Pelajaran IPS.*

I. PENDAHULUAN

Fenomena maju mundurnya suatu bangsa dilihat dari maju mundurnya pendidikan sehingga pendidikan memiliki peran yang sangat penting. Dengan pendidikan dapat menghasilkan peserta didik sebagai generasi penerus bangsa yang berkualitas dan dapat menyesuaikan dirinya dalam kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara [1]. Pendidikan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dapat menumbuhkan peserta didik yang dapat menjadi generasi penerus yang berkualitas dengan menumbuhkan pola pikir peserta didik, memberikan pemahaman dalam berperilaku dan bersikap yang dapat dipertanggung jawabkan oleh diri sendiri dalam lingkungan masyarakat dan negara serta pendidikan IPS dapat menjadi dasar dalam pengembangan emosional, sosial, kultural dan intelektual peserta didik dalam kehidupannya [2].

Implementasi model pembelajaran dalam pendidikan sangat penting untuk diperhatikan agar penyampaian materi kepada peserta didik dapat lebih terarah serta tujuan dalam pembelajaran dapat dengan mudah tercapai. Berdasarkan hasil penelitian [3] menjelaskan bahwa mata pelajaran IPS cenderung menjadi mata pelajaran yang kurang diminati peserta didik. Peserta didik merasa bosan pada saat pembelajaran sehingga melakukan kegiatan lain yang dapat menghilangkan kebosanan itu seperti halnya menggambar, corat-coret buku, dll. Hal ini dapat disebabkan dengan model pembelajaran yang belum tepat serta penyajiannya yang masih monoton. Dalam hal monoton ini, bukan mata pelajarannya akan tetapi cara penyampaian guru dalam memberikan penjelasan materi ajar hanya yang berlangsung satu arah dan *teksbook* tanpa ada keterlibatan peserta didik, sehingga menjadikan peserta didik menjadi mudah bosan dan kurang semangat pada saat pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan peneliti di kelas VII, guru hanya menjelaskan materi dari awal pembelajaran sampai selesai tanpa adanya kegiatan yang dapat memberikan peran aktif peserta didik sehingga dalam hal itu pula terdapat peserta didik yang pasif dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik tidak aktif bersosialisasi dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru serta terdapat peserta didik yang tidak menghargai guru pada saat guru sedang menjelaskan materi, yang dimana peserta didik hanya sibuk pada kegiatannya sendiri seperti coret-coret buku, menggambar, dll. Kemudian, dilihat pada data hasil ulangan mata pelajaran IPS, 23 dari 32 peserta didik memperoleh nilai <70. Yang dimana nilai tersebut merupakan nilai dibawah KKM. Sehingga hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS rendah.

Berdasarkan pengamatan peneliti perlu adanya solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPS. Karena model pembelajaran konvensional dapat membuat peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga diharuskan menggunakan model pembelajaran yang dapat memberikan peran aktif peserta didik pada saat pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif yang awalnya berpusat kepada guru menjadi berpusat kepada peserta didik yakni dengan menggunakan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS”. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VII MTs. Persis Tarogong Garut pada mata pelajaran IPS. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimana implementasi model kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik?, (2) Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*?

II. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen (*quasiexperimental*). Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *nonequivalentcontrol group design*. Penelitian ini dilakukan di MTs. Persis Tarogong Garut yang berlokasi di Jln.Terusan Pembangunan No.1. kabupaten Garut, Jawa Barat. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII MTs. Persis Tarogong Garut. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling*. Menurut [4] *nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Pada penelitian ini, perolehan data yang diambil peneliti dalam mengumpulkan data penelitian adalah dengan teknik tes dan non tes. Tes yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest* dengan soal materi interaksi sosial yang berjumlah 20 soal sementara teknik non tes yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini dilakukan terhadap dua kelompok dengan subjek yang berbeda, yang dimana kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan dengan pendekatan konvensional.

1. Implementasi model kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan hasilbelajar peserta didik

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh jumlah penilaian hasil observasi guru kelas eksperimen sebesar 85% yang artinya pada kriteria observasi guru maka termasuk kriteria baik. Sedangkan hasil observasi peserta didik kelas eksperimen memiliki sikap dan keterampilan yang baik. Berdasarkan penilaiannya, observer mengambil 12 orang peserta didik sebagai penilaian yang diambil dalam mengetahui penilaian observasi selama kegiatan pembelajaran. Hasil yang diperoleh sebesar 37% yang artinya pada kriteria observasi peserta didik, maka kelas eksperimen termasuk kriteria cukup baik. Diperoleh jumlah penilaian hasil observasi guru kelas kontrol sebesar 88% yang artinya pada kriteria observasi guru maka termasuk kriteria sangat baik. Hasil observasi peserta didik kelas kontrol memiliki sikap dan keterampilan yang baik. berdasarkan penilaiannya, observer mengambil 16 orang peserta didik sebagai penilaian yang diambil dalam mengetahui penilaian observasi selama kegiatan pembelajaran. Hasil yang diperoleh sebesar 33% yang artinya pada kriteria observasi peserta didik, maka kelas kontrol termasuk kriteria baik.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi model kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial peserta didik dalam penilaiannya observasi guru termasuk pada kriteria baik sedangkan observasi peserta didik termasuk pada kriteria cukup baik. Untuk implementasi model pembelajaran dengan pendekatan konvensional di kelas kontrol, dalam penilaiannya observasi guru termasuk pada kriteria sangat baik sedangkan observasi peserta didik termasuk pada kriteria baik.

- a. Hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

Tabel 1 Tabel Data Penelitian

Keterangan	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Jumlah Peserta didik	21	21	21	21
Nilai Ideal	95	95	95	95
Nilai Terbesar	75	95	70	85
Nilai terkecil	40	50	25	35
Rata-rata	56,67	72,86	51,67	63,33
Sipangan Baku	8,563	10,790	12,179	16,228

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh data rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 56,67 dengan nilai terkecil 40 dan terbesar 75 dan rata-rata posttest sebesar 72,86 dengan nilai terkecil 50 dan terbesar 95. Kelas kontrol diperoleh hasil rata-rata pretest sebesar 51,67 dengan nilai terkecil 25 dan nilai terbesar 70 dan hasil rata-rata posttest sebesar 63,33 dengan nilai terkecil 35 dan nilai terbesar 85. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan uji gain ternormalisasi untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tabel 2 Hasil Perhitungan Uji Gain Ternormalisasi Kelas Eksperimen

	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor Ideal	N-Gain Score	Kriteria
Rata-Rata	56,67	72,857		43,33	0,36	SEDANG

Sumber : Dokumen Penelitian, diolah MS. Excel versi 2010

Pada tabel 2 menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 56,67 dan *posttest* sebesar 72,857. Hal ini didapat gain ternormalisasi peserta didik kelas eksperimen sebesar 0,36 dengan kategori "SEDANG". Adapun peningkatan kelas kontrol menggunakan pendekatan konvensional dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Perhitungan Uji Gain Ternormalisasi Kelas Kontrol

	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor Ideal	N-Gain Score	Kriteria
Rata-Rata	51,67	63,3		48,33	0,21	RENDAH

Sumber : Dokumen Penelitian, diolah MS. Excel versi 2010

Berdasarkan hasil analisis data dari tabel 3 yang menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil *pretest* pada kelas kontrol sebesar 51,67 dan *posttest* sebesar 63,3. Hal ini berarti didapat gain ternormalisasi peserta didik kelas kontrol sebesar 0,21 dengan kategori “RENDAH”. Diketahui bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di kelas eksperimen termasuk pada kategori “SEDANG”. Sedangkan peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di kelas kontrol termasuk pada kategori “RENDAH”. Artinya bahwa peserta didik kelas eksperimen mengalami peningkatan pada hasil belajar IPS pada kategori “Sedang” setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, sedangkan peserta didik kelas kontrol mengalami peningkatan pada hasil belajar IPS pada kategori “Rendah” setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan pendekatan konvensional. Sehingga dapat dikatakan bahwa peningkatan hasil belajar IPS kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pendekatan konvensional.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data hasil penelitian yang sejalan menurut [5], mendefinisikan pembelajaran kooperatif merupakan “lingkungan belajar dimana peserta didik bekerjasama dalam suatu kelompok kecil yang kemampuannya berbeda-beda untuk menyelesaikan tugas akademik”. Sedangkan Metode pembelajaran *Make A Match* dikembangkan oleh yang dimana [6] mengemukakan tipe *make a match* merupakan tipe yang menggunakan kartu berisi pertanyaan dan kartu jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Salah satu keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan definisi menurut beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan pembelajaran dengan kelompok kecil untuk saling bekerjasama antar peserta didik dalam menyelesaikan tugasnya dengan menggunakan kartu pasangan yang berisi kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Adapun tujuan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut [7] sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik
- b. Meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik

- c. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi ajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya
- d. Dapat mengajar peserta didik untuk bermain sambil belajar
- e. Dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertinteraksi dengan baik bersama dengan teman-teman di sekitarnya.

Menurut [8] menjelaskan hasil belajar merupakan “hasil yang telah diperoleh setelah mengikuti tiga bidang kemampuan yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik”. Sedangkan menurut [9] yang menyatakan hasil belajar merupakan nilai yang telah diperoleh setelah proses belajar mengajar pada peserta didik, serta hasil belajar selalu berkaitan dengan evaluasi yang merupakan suatu proses yang menentukan sejauh mana peserta didik dalam mencapai pengetahuan pendidikannya. Berdasarkan definisi hasil belajar menurut beberapa ahli dapat disimpulkan hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang dicirikan dengan adanya peningkatan (dari yang tidak tahu menjadi tau) pada diri peserta didik dalam menambah pengetahuan dan wawasan yang baru.

Berdasarkan dengan temuan penelitian dari [10] bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran dengan pendekatan konvensional. Pada proses pembelajaran melalui aktivitas pembelajaran, dan di luar proses pembelajaran melalui pemberian contoh dalam bersikap, bertutur kata antar sesama guru, maupun interaksi antara guru dengan peserta didik. Karena pada hakikatnya setiap perubahan pada peserta didik merupakan situasi dimana peserta didik mengalami proses pematangan perkembangan. Tugas guru IPS khususnya dalam mengoptimalkan proses perkembangan menggali potensi-potensi dan kondisi yang ada pada diri peserta didik [11]. *Interactive learning media is a multimedia-based tool equipped with a controller that can be operated by the user so that the user can select the concept of the desired content* [12]. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diidentifikasi bahwasannya media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan persepsi dan konsep dalam pembelajaran IPS.

The ability to cooperate is also related to how a person can build socialization and participation both with the media directly or indirectly, in writing and orally [13]. Berdasarkan elemen dalam sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan pembelajaran sangat beraneka ragam jenis dan bentuknya. Hal ini dikarenakan dengan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik mampu memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Kemudian penerapan model dalam pembelajaran tentunya menjadi penunjang keberhasilan dalam belajar peserta didik, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik akan memunculkan stimulus respons pada peserta didik untuk mengikuti pembelajaran [14]. Dengan

demikian model pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat memberikan peningkatan dengan baik dalam mendapatkan hasil belajar yang baik.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi model kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial peserta didik pada kriteria baik sedangkan observasi peserta didik termasuk pada kriteria cukup baik. Implementasi model pembelajaran dengan pendekatan konvensional di kelas kontrol, termasuk pada kriteria sangat baik sedangkan observasi peserta didik termasuk pada kriteria baik. Sehingga peserta didik kelas eksperimen mengalami peningkatan pada hasil belajar IPS pada kategori “Sedang” setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ilyas, S. R. (2010). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Islam Darul Hikmah Makassar*. Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin, Makassar: SKRIPSI.
- [2] Fathurrahman, d. (2021). *Pendidikan Sosial Dan Budaya Sebuah Tinjauan Di Kabupaten Lamongan*. Lamongan: Academia Publication.
- [3] Setiawan, A., Kusmawanti, R. N., & Pratama, D. F. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa SD Kelas IV Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *Journal of Elementary Education*, 12-18.
- [4] Fitri, A., & Dewi, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 280-287.
- [5] Arisanti, D. (2015). Model Pembelajaran Kooperatif Pada Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 82-93.
- [6] Aulia, R., & Sontani, U. T. (2018). Pengelolaan Kelas Sebagai Determinan Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 149-157.
- [7] Fitria, S. E., & Ariva, V. F. (2018). Analisis Faktor Kondisi Ekonomi, Tingkat Pendidikan Dan Kemampuan Berwirausaha Terhadap Kinerja Usaha Bagi Pengusaha Pindang Di Desa Cukanggenteng. *Jurnal Manajemen Indonesia*, 200.
- [8] Topandra, M., & Hamimah. (2020). Model Kooperatif Tipe Make A Match Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1256-1268.
- [9] Astawa, P. A., & Tegeh, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 98-106.
- [10] Nasution, T. M. p. and A. M. Lubis. (2018). *KONSEP DASAR IPS*, I. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.

- [11] Tetep. (2018). “Kontribusi Kompetensi Guru Dan Iklim Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Sosial Peserta Didik Smp Negeri Di Kabupaten Garut,” *J. Civ. Soc. Stud.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–51, 2018, doi: 10.31980/2655-7304.v1i1.77.
- [12] Tetep., Yuni. A. (2022). Students’ Perception towards Kahoot Learning Media and Its Influence on Students’ Motivation in Learning Social Studies and Civic Education amid Pandemic in SMKN 9 Garut. *The Innovation of Social Studies Journal*, Vol. 4, (1), pp. 99-108. Doi. <https://doi.org/10.20527/iis.v4i1.5537>.
- [13] Tetep. (2019). Opportunities or Challenges? Building Student Social Character through Whatsapp. Based Project Citizen in Disruptive Era. *Jurnal ICBLP*.
- [14] Tetep., Dahlena, A. (2021). Fun Pattern Based Learning Approach for Social Studies Learning during the Covid-19 Pandemic. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, Vol. 13, No. 3, pp. 1571-1580. Doi. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.1025>.