

PENGARUH PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS V

Faisal Kananda¹

¹PGSD FKIP Universitas Tanjungpura

[1kanandafaisal@gmail.com](mailto:kanandafaisal@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the Make A Match learning model on the social studies learning outcomes of sixth-grade elementary school students. The research employed a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The sample consisted of two groups: the experimental group, which was taught using the Make A Match model, and the control group, which used conventional methods. The main instrument used was a multiple-choice learning outcomes test, analyzed using normality tests, homogeneity tests, t-tests, and effect size calculations. The results showed that the pre-test average score of 34.50 increased to 72.93 in the post-test for the experimental group. An effect size of 1.08 indicates a strong impact of the Make A Match model on improving students' learning outcomes. Thus, it can be concluded that the Make A Match model is effective in enhancing social studies achievement and promoting active student engagement in the learning process.

Keywords: *make a match, learning outcomes, social studies learning, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas VI di Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group*. Sampel penelitian terdiri atas dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diajar menggunakan model *Make A Match* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Instrumen utama yang digunakan adalah tes hasil belajar pilihan ganda, yang dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji-t, dan perhitungan *effect size*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test sebesar 34,50 meningkat menjadi 72,93 pada post-test di kelompok eksperimen. Nilai *effect size* sebesar

1,08 menunjukkan pengaruh besar dari model *Make A Match* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Make A Match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : *make a match, hasil belajar, pembelajaran ips, sekolah dasar*

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran penting di jenjang sekolah dasar yang berperan dalam membentuk pemahaman siswa terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya. Melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan untuk memahami berbagai konsep yang berkaitan dengan lingkungan sosial serta interaksi antarindividu dan kelompok. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS sering menghadapi kendala, seperti rendahnya minat dan motivasi belajar siswa yang berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu faktor kunci dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif adalah pemilihan model pembelajaran yang sesuai. Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa pendekatan

yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif dan menyenangkan adalah *Make A Match*, yaitu model pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan unsur permainan dalam kegiatan belajar.

Model *Make A Match* menggunakan media kartu soal dan jawaban yang dipasangkan oleh siswa dalam waktu tertentu. Pendekatan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman konsep siswa secara aktif, interaktif, dan menyenangkan (Aldiyah, 2021; Ma'rifah et al., 2020). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga meningkatkan kerja sama antar siswa, partisipasi aktif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna (Harwati, 2020; Kurniawan & Agustin, 2024).

Selain meningkatkan pemahaman, metode *Make A Match* juga memiliki pengaruh terhadap aspek motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan komponen penting dalam pencapaian hasil belajar. Berbagai studi menunjukkan bahwa *Make A Match* berperan dalam meningkatkan sikap, pengetahuan, spiritualitas, dan keterampilan siswa, yang secara keseluruhan berdampak positif pada motivasi mereka dalam belajar IPS (Harwati, 2020; Kurniawan & Agustin, 2024). Dengan demikian, *Make A Match* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu mengatasi kejenuhan belajar dan mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Penelitian terdahulu menguatkan efektivitas model *Make A Match* dalam pembelajaran IPS (Anggarawati et al., 2014; Dadar et al., 2022; Manurung et al., 2023). Namun, penerapan dan efektivitasnya masih perlu dikaji lebih lanjut, khususnya dalam konteks siswa sekolah dasar kelas V.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh

penerapan model *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah serta menjadi referensi praktis bagi pendidik dalam memilih model pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen tipe *pretest-posttest control group design*. Desain ini memungkinkan peneliti membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan model *Make A Match* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Kuasi eksperimen dipilih karena tetap memungkinkan kontrol terhadap variabel meskipun tidak seketat eksperimen murni (Santoso & Rahman, 2020; Sugiyono, 2021).

Subjek penelitian adalah siswa kelas V di salah satu Sekolah Dasar di Indonesia. Pemilihan sampel dilakukan secara purposive, dengan

mempertimbangkan kesesuaian karakteristik kelompok terhadap tujuan penelitian (Creswell, 2022). Instrumen utama yang digunakan adalah tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar IPS siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Tes ini dinilai valid untuk mengukur ranah kognitif pada jenjang sekolah dasar (Anderson & Krathwohl, 2020). Selain itu, observasi dilakukan untuk melihat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, dan wawancara digunakan untuk menggali respons siswa terhadap penerapan model *Make A Match*.

Data dianalisis menggunakan uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan distribusi dan varians data memenuhi syarat statistik. Selanjutnya, dilakukan uji-t untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Untuk mengukur kekuatan pengaruh perlakuan, dihitung nilai *effect size* yang mengindikasikan sejauh mana model *Make A Match* berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Nilai *effect size* lebih dari 0,8 menunjukkan pengaruh besar (Cohen, 1988).

Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan memberikan

gambaran yang objektif dan komprehensif tentang efektivitas model *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI Sekolah Dasar Negeri 13 Engkasan. Instrumen utama yang digunakan adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan model *Make A Match*. Nilai rata-rata yang diperoleh pada saat pre-test adalah 34,50, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 72,93. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan skor hasil belajar setelah diberi perlakuan pembelajaran dengan model *Make A Match*.

Berdasarkan analisis deskriptif, diperoleh standar deviasi sebesar 8,24 pada pre-test dan meningkat menjadi 11,60 pada post-test. Peningkatan standar deviasi ini menunjukkan adanya keragaman hasil belajar siswa yang lebih besar setelah perlakuan diberikan. Hal ini mengindikasikan bahwa selain terjadi peningkatan rata-rata, terdapat pula

variasi individu dalam capaian hasil belajar siswa.

Selanjutnya, uji normalitas menunjukkan nilai 3,23 pada data pre-test dan -3,60 pada post-test. Meskipun terdapat perbedaan nilai, keduanya tetap berada dalam batas toleransi sehingga dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal. Uji homogenitas menunjukkan nilai 1,43 pada pre-test dan 1,20 pada post-test, yang menandakan bahwa data memiliki varians yang homogen dan dapat digunakan untuk uji lanjut.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Hasil uji-t menunjukkan nilai sebesar 1,04 pada pre-test dan meningkat menjadi 5,89 pada post-test. Nilai ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran menggunakan model *Make A Match*.

Selain itu, perhitungan *effect size* menghasilkan nilai sebesar 1,08. Berdasarkan interpretasi yang dikemukakan oleh Cohen (1988), nilai tersebut termasuk dalam kategori besar (*large effect*), yang menunjukkan bahwa model *Make A Match* memberikan pengaruh yang

kuat terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

Dengan demikian, seluruh hasil statistik yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Negeri 13 Engkasan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Negeri 13 Engkasan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 34,50 pada pre-test menjadi 72,93 pada post-test, yang mencerminkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi setelah intervensi pembelajaran dilakukan.

Peningkatan ini sejalan dengan teori belajar konstruktivis, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dalam konteks ini, model *Make A Match* memberikan ruang bagi siswa untuk aktif dalam mencocokkan kartu soal dan jawaban, berdiskusi dengan teman,

serta berpikir kritis dalam waktu terbatas, sehingga memperkuat pemahaman konsep secara bermakna (Slavin, 2017). Aktivitas-aktivitas ini memungkinkan siswa untuk membangun sendiri pengetahuan mereka melalui interaksi sosial, yang merupakan prinsip utama dalam pembelajaran sosial-konstruktivis menurut Vygotsky (1978).

Temuan ini juga diperkuat oleh hasil uji statistik yang menunjukkan nilai effect size sebesar 1,08, yang menurut klasifikasi Cohen (1988) termasuk dalam kategori *large effect*. Ini menunjukkan bahwa model *Make A Match* memberikan dampak yang besar terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian Aslama et al. (2022) yang juga menunjukkan bahwa siswa yang diajar menggunakan model *Make A Match* memiliki capaian hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional.

Selain meningkatkan aspek kognitif, model *Make A Match* juga mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan motivasi, serta membangun keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi.

Rohmah, Suhaedah, dan Mulyani (2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penerapan model ini secara nyata meningkatkan keterampilan sosial siswa, dari 55,91% pada siklus I menjadi 84,43% pada siklus III. Peningkatan ini terjadi karena model ini mengharuskan siswa untuk berinteraksi satu sama lain dalam mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban secara aktif.

Lebih lanjut, Hidayah, Suharno, dan Indriayu (2016) menunjukkan bahwa perpaduan antara *Make A Match* dan metode kooperatif lainnya seperti *Jigsaw* juga terbukti meningkatkan aktivitas belajar siswa secara signifikan. Dalam penelitiannya, aktivitas siswa meningkat dari 16% pada pra-siklus menjadi lebih dari 75% pada akhir siklus ketiga, yang secara langsung berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa selama proses pembelajaran memainkan peran penting dalam peningkatan pemahaman dan retensi materi pelajaran.

Motivasi belajar juga merupakan aspek penting yang turut dipengaruhi oleh penggunaan model *Make A Match*. Fidiyanti (2017)

dalam penelitiannya menyatakan bahwa siswa yang diajar menggunakan model ini menunjukkan tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan metode ceramah. Model *Make A Match* dianggap menyenangkan dan memicu rasa ingin tahu siswa, sehingga mendorong mereka untuk lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pelajaran IPS.

Di sisi lain, peningkatan standar deviasi dari 8,24 menjadi 11,60 dalam hasil post-test menunjukkan adanya keragaman dalam hasil belajar siswa. Meskipun demikian, hal ini tidak serta-merta menunjukkan kelemahan model pembelajaran, melainkan mengindikasikan bahwa perbedaan kemampuan awal siswa bisa mempengaruhi capaian akhir mereka. Dalam konteks ini, guru tetap memiliki peran penting untuk melakukan pendampingan secara individual agar seluruh siswa mendapat kesempatan yang sama untuk berkembang.

Secara keseluruhan, pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Make A Match*

tidak hanya efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara kognitif, tetapi juga berdampak pada aspek afektif dan sosial. Penelitian ini memperkuat hasil penelitian terdahulu dan mendukung pandangan bahwa pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kooperatif mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar.

Dalam implementasinya, model *Make A Match* sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung aktif, senang bermain, dan belajar melalui aktivitas langsung. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menjadikan model ini sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran IPS guna menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna. Hal ini juga sejalan dengan prinsip *Merdeka Belajar* yang mendorong siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik mereka (Kemendikbudristek, 2020).

D. Kesimpulan

model pembelajaran *Make A Match* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil

belajar IPS siswa kelas VI di SD Negeri 13 Engkasari. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari pre-test sebesar 34,50 menjadi 72,93 pada post-test, serta diperkuat oleh nilai effect size sebesar 1,08, yang tergolong dalam kategori pengaruh besar. Penerapan model Make A Match tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi IPS, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, interaksi sosial, serta motivasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldiyah, E. (2021). Metode Make A Match Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas VII Materi Klasifikasi Sistem 5 Kingdom. *Secondary: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.51878/secondary.v1i1.4>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2020). *A Taxonomy For Learning, Teaching, And Assessing: A Revision Of Bloom's Taxonomy Of Educational Objectives*. Longman.
- Anggarawati, A., Kristiantari, R., & Asri, A. S. (2014). Pengaruh Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–10.
- Aslama, R. A., Rozi, Z. F., & Rosalina, E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SD. *Journal of Elementary School (JOES)*, 5(2), 375–383. <https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4068>
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis For The Behavioral Sciences (2nd ed.)*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Creswell, J. W. (2022). *Research Design: Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches (5th ed.)*. Sage Publications.
- Dadar, P. K., Hermansah, B., & Selegi, S. F. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 21 Palembang. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 55–61.
- Harwati, L. S. (2020). Penggunaan Metode Make and Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil

- Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 3 Paragharjo Tahun Ajaran 2015/2016. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v8i2.42541>
- Kemendikbudristek. (2020). Panduan Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi COVID-19. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. <https://bersamahadapikorona.kemdikbud.go.id/panduan/>
- Kurniawan, M. I., & Agustin, R. D. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 139–149. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i1.1140>
- Manurung, M. R., Caska, C., & Sari, F. A. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 8(1), 140–149. <https://doi.org/10.31932/jpe.v8i1.2068>
- Ma'rifah, J. L., Rohmah, M., & Firmansyah, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur Atom Kelas X MIA SMA Wahidiyah Kediri. *Dalton: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(1). <https://doi.org/10.31602/dl.v3i1.3108>
- Santoso, B., & Rahman, M. (2020). Quasi-Experimental Research Design In Educational Settings. *International Journal of Educational Research*, 8(2), 90–105.
- Slavin, R. E. (2017). *Educational Psychology: Theory And Practice* (12th ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind In Society: The Development Of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.