

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*
TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XI SMA NEGERI 5
PEKANBARU**

Nesty Amellia¹, Isjoni², Nurdiansyah³

¹ Pendidikan Sejarah FKIP, Universitas Riau

² Pendidikan Sejarah FKIP, Universitas Riau

³ Pendidikan Sejarah FKIP, Universitas Riau

¹nesty.amellia3891@student.unri.ac.id, ²isjoni@lecturer.unri.ac.id,

³nurdiansyah@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low academic achievement of 11th-grade students in history. A contributing factor to this issue is the lack of student engagement in the learning process at school. The purpose of this study is to determine the extent to which the “Make a Match” cooperative learning model influences student achievement in history. This is a quantitative study employing a nonequivalent control group design. This study was conducted at SMA Negeri 5 Pekanbaru using purposive sampling, with class XI 6 as the experimental class and class XI 12 as the control class. The results showed that before the “Make a Match” cooperative learning model was implemented, the average student achievement was 75.4, and after implementation, the average student achievement was 88.7. The t-test result was $0.002 < 0.05$, and the N-Gain test result was 0.560, falling into the moderate category. These findings indicate that the “Make a Match” cooperative learning model has a positive effect on improving student learning outcomes, particularly in history.

Keywords: effect, learning outcomes, “Make a Match” model

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya hasil belajar siswa kelas XI pada pembelajaran sejarah. Faktor dari permasalahan ini adalah kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran sejarah. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan *nonequivalent control group design*. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 5 Pekanbaru dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan sampel kelas XI 6 sebagai kelas eksperimen dan XI 12 sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan sebelum diberi perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* rata-rata hasil belajar siswa berada di 75,4 dan setelah diberi perlakuan rata-rata hasil belajar siswa 88,7. Hasil uji t didapatkan $0,002 < 0,05$ dan hasil uji

N-Gain didapat dengan skor 0,560 dalam kategori sedang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa terutama pada pelajaran sejarah.

Kata Kunci: pengaruh, hasil belajar, model *make a match*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pencerdasan seseorang. Melalui pendidikan seseorang dapat belajar untuk mengetahui banyak hal, mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan pada Pasal 1 ayat 1 dijelaskan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara."

Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Fitria (2020:12)

pembelajaran pada dasarnya merupakan aktivitas belajar yang dilakukan siswa dan aktivitas mengajar yang dilakukan oleh pendidik sebagai upaya pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai sarana pembelajaran. Pembelajaran melibatkan berbagai komponen dalam serangkaian prosesnya, dimana saling berinteraksi satu dengan lainnya. Tujuan pembelajaran menjadi faktor yang amat penting dalam rangkaian proses pembelajaran, karena dengan adanya tujuan, pendidik akan memiliki pedoman serta sasaran yang akan dicapai (Subakti, 2021:5).

Kualitas suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh keterlibatan siswa serta kreativitas pendidik. Proses belajar yang didukung oleh motivasi dan fasilitas yang baik dari guru akan berkontribusi besar terhadap keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran (Danil, 2020:166). Melalui proses belajar,

seseorang akan mengalami perubahan dalam dirinya, baik dari segi pengetahuan maupun sikap. Perubahan ini yang menjadi indikator bahwa proses belajar telah terjadi. Tingkat perubahan yang dicapai inilah yang disebut dengan hasil belajar.

Dalam konteks penilaian, keberhasilan meraih prestasi belajar tercermin dari kemampuan siswa mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan. Namun, kenyataannya untuk mencapai hasil belajar yang baik diperlukan upaya yang maksimal karena secara umum prestasi belajar siswa masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar merupakan permasalahan yang sering muncul di dunia pendidikan. Meskipun tidak dapat dihilangkan secara sepenuhnya, berbagai upaya tetap perlu dilakukan untuk meminimalkan permasalahan tersebut agar tidak menghambat kualitas pembelajaran.

Hasil observasi di SMA Negeri 5 Pekanbaru menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa belum berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dampaknya hasil

belajar siswa menjadi kurang optimal, yang tercermin dari nilai yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Hal ini juga menandakan bahwa proses belajar masih berlangsung secara satu arah, di mana guru lebih dominan menyampaikan materi sementara siswa bersikap pasif, sehingga pembelajaran kurang efektif dan interaksi yang mendukung pemahaman mendalam belum terwujud.

Permasalahan dalam proses belajar dapat diatasi dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik serta mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa yang kurang optimal. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model ini memiliki keunggulan karena dapat menumbuhkan aktivitas belajar siswa, baik dari aspek fisik maupun kognitif. Selain itu, model ini tergolong menyenangkan karena mengandung unsur permainan yang membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penerapan model *make a match* dapat meningkatkan keaktifan, pemahaman

materi serta keberanian siswa dalam proses belajar (Nurhalizah, 202:5)

Model pembelajaran *make a match* memiliki kelebihan dalam penggunaannya. Menurut Huda (2019:253) kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah sebagai berikut:

1. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
2. Karena bersifat unsur permainan, maka metode pembelajaran ini dapat menyenangkan.
3. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
5. Efektif memilih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group design* dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam penelitian

ini populasi yang diambil adalah siswa kelas XI SMA Negeri 5 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Sampel yang dipilih sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan yaitu, berdasarkan rata-rata nilai ulangan terakhir siswa dengan kelas XI 6 berjumlah 40 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI 12 berjumlah 40 siswa sebagai kelas kontrol.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kontrol, dilakukannya *pre-test* dengan diberikannya soal pilihan ganda sebanyak 35 soal di setiap kelas kontrol dan eksperimen. Diperoleh nilai *pretest* pada kelas eksperimen 75,4 dan kelas kontrol 75,9. Pada akhir penelitian dilakukan *post-test* yang didapat nilai *post-test* kelas eksperimen 88,7 dan kelas kontrol 80,8.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Data	Shapiro-Wilk
Eksperimen	Pretest	0.085
	Posttest	0.059
Kontrol	Pretest	0.085
	Posttest	0.063

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan hasil uji normalitas data untuk kelas eksperimen pada *pre-test* memperoleh sig 0,085 dan *post-test* memperoleh 0,059. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai sig 0,085 di *pre-test* dan sig 0.063 di *post-test*. Kedua nilai dari kelas eksperimen dan kontrol lebih besar dari nilai α 0,05, maka semua data berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.108	1	80	.296

Berdasarkan tabel 2 hasil uji homogenitas diatas terlihat nilai sig 0,296 > nilai α 0,05. Dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, persyaratan uji parametrik telah terpenuhi sehingga analisis untuk menguji hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji-t.

Tabel 3. Hasil Independent Sample-Test

	One- sided p	Two-sided p
Equal variances assumed	.001	.002
Equal variances not assumed	.001	.002

Berdasarkan data tabel 3 diatas dapat dilihat bahwa nilai sig (2 tailed) pada tabel adalah 0.002. oleh karena itu berdasarkan kriteria menunjukan bahwa $0,002 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Tabel 4 Hasil N-Gain Score

	Mean
Ngain score eksperimen	.5609
Ngain persen eksperimen	56.0885
Ngain score kontrol	.2055
Ngain persen kontrol	20.5510

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain skor di atas, menunjukan bahwa nilai rata-rata N-Gain skor untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* sebesar 0.560 termasuk dalam kategori sedang, sedangkan nilai rata-rata N-Gain

kelas kontrol sebesar 0.205 termasuk dalam kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa model kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan sebelum dilakukan perlakuan nilai *pretest* pada kelas eksperimen 75,4 dan kelas kontrol 75,9. Nilai ini masih berada di bawah kriteria ketuntasan maksimal sekolah.

Kemudian dilakukannya perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol. Di dapatkan data hasil uji hipotesis 0,002 yang menyatakan adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar dan data hasil uji N-Gain 0,560 yang berada pada kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa. Terutama pada mata pelajaran sejarah. Dengan nilai akhir *post-test* untuk kelas eksperimen 88,7 dan kelas kontrol 80,8. Hasil tersebut menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a*

match mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara nyata. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, dimana siswa secara aktif terlibat dalam setiap tahapan pembelajaran. Keterlibatan ini membuat siswa lebih fokus, lebih mudah memahami materi serta mampu mengingat informasi yang telah dipelajari.

Perbedaan hasil belajar ini bukan merupakan sebuah kebetulan semata, melainkan merupakan cerminan dari perbedaan kualitas proses pembelajaran yang dialami oleh kedua kelas tersebut. Kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan model *make a match* mengalami proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan melibatkan lebih banyak dimensi kemampuan kognitif siswa dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menerima pembelajaran secara satu arah dari guru.

Selama penerapan model kooperatif tipe *make a match*, terlihat adanya perubahan aktivitas belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif berinteraksi, berpikir untuk

menemukan pasangan kartu yang tepat melalui kegiatan *make a match* ini. aktivitas ini tidak hanya melibatkan kemampuan mengingat, tetapi juga menuntut pemahaman konsep, karena siswa harus mampu mencocokkan informasi yang relevan antara soal dan jawaban.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran ini menunjukkan bahwa model kooperatif tipe *make a match* mampu untuk mengubah pembelajaran menjadi lebih aktif yang tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses menemukan dan memahami konsep. Hal ini sejalan dengan teori *konstruktivisme* menurut Woolfolk dalam Masgumelar dan Mustafa (2021:53) yang menyatakan bahwa konstruktivisme adalah pembelajaran yang menekankan pada peran aktif siswa dalam membangun pemahaman dan memberi makna terhadap informasi atau peristiwa yang dialami. Adanya unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran ini membuat siswa menjadi lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran. Kondisi inilah yang mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan

dan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena materi lebih mudah dipahami dan diingat dalam konteks yang bermakna.

Interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran juga berperan sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui kegiatan mencari pasangan kartu, siswa saling bertukar informasi, berdebat dan berdiskusi untuk menemukan jawaban yang paling tepat. Proses belajar tidak hanya terjadi secara individual, melainkan dengan melalui proses observasi dan interaksi dengan orang lain di lingkungan sosial (Abdullah, 2019: 95). Lebih lanjut, interaksi selama kegiatan *make a match* membantu siswa dalam memperbaiki pemahaman yang kurang tepat serta memperkuat konsep-konsep yang telah dipelajari. Ketika seorang siswa salah dalam mencocokkan kartu, diskusi yang terjadi bersama teman sebaya atau konfirmasi dari guru pada sesi pembahasan akan membantu siswa tersebut untuk merekonstruksi pemahamannya menjadi lebih akurat. Proses koreksi pemahaman secara langsung seperti ini terbukti jauh lebih efektif dibandingkan sekadar

membaca ulang materi dari buku teks.

Namun demikian, dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ditemukan beberapa kendala yang perlu mendapat perhatian serius. Kendala pertama adalah keterbatasan waktu, terutama pada saat kegiatan mencari pasangan kartu berlangsung. Beberapa siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk menemukan pasangan kartunya, sehingga tidak semua siswa dapat menyelesaikan kegiatan tepat waktu. Hal ini berpotensi mengurangi waktu yang tersedia untuk kegiatan pembahasan dan penguatan materi di akhir pembelajaran.

Kendala kedua adalah kondisi kelas yang cenderung lebih ribut dari biasanya. Pergerakan siswa di dalam kelas saat mencari pasangan kartu, serta antusiasme yang tinggi, dapat menimbulkan kebisingan yang berlebihan jika tidak dikelola dengan baik. Kondisi ini tentu dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa itu sendiri maupun kelas lain yang berdekatan.

Kendala-kendala tersebut sebenarnya dapat diatasi melalui pengelolaan kelas yang baik dan

terencana, seperti, pemberian instruksi yang jelas dan terperinci sebelum kegiatan dimulai, agar siswa memahami prosedur dan aturan main dengan baik, pengaturan alokasi waktu yang efektif, misalnya dengan memberikan batasan waktu yang realistis dan disertai hitungan mundur yang dapat dipantau siswa. penetapan aturan yang tegas namun tetap kondusif, seperti larangan berlari dan kewajiban berbicara dengan suara tidak terlalu keras selama kegiatan berlangsung. pengawasan yang optimal oleh guru selama kegiatan berlangsung, agar setiap kendala dapat segera diidentifikasi dan diatasi secara langsung.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di kelas XI SMA Negeri 5 Pekanbaru dapat terlaksana dengan baik dan memberikan dampak yang positif terhadap proses pembelajaran. Model ini terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan interaksi antar siswa, mendorong pemahaman konsep yang lebih mendalam, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Meskipun masih terdapat beberapa

kendala teknis seperti keterbatasan waktu dan kebisingan kelas, kendala-kendala tersebut dapat diatasi melalui pengelolaan pembelajaran yang lebih efektif dan terencana pada penerapan berikutnya.

D. Kesimpulan

. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan serta pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 5 Pekanbaru, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam pembelajaran sejarah telah terlaksana dengan baik dan sesuai dengan langkah-langkah yang direncanakan. Model ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, serta meningkatkan keaktifan, partisipasi, dan interaksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terbukti memiliki pengaruh yang signifikan

terhadap hasil belajar sejarah siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, penggunaan model ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

3. Besarnya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa berada pada kategori sedang, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,560. Nilai ini lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 0,205 yang berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa model *Make a Match* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun peningkatannya belum mencapai kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Djaali. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Fitria, Y. & Widya, I. (2020). *Pengembangan model pembelajaran PBL berbasis digital*

- untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan literasi sains. Yogyakarta: Deepublish
- Huda. (2019). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Subakti, H., dkk. (2021). *Inovasi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Abdullah, S. M.(2019). *Social Cognitive Theory : A Bandura Thought Review published in 1982-2012. Journal Psikodimensia*, 18(1), 86-100.
- Danil, M. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Wajo. Jurnal Of Education*, 2(5), 165-173
- Masgumelar, N. K & Mustafa, P. S. (2021). *Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. GHAITSA : Islamic Education Journal*, 2(1), 49-57