E-ISSN: 3025-0994
Halaman 442-449
Volume 2 Nomor 3 Tahun 2024

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif T*ipe Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Indah Aprilia Akmal[1], Deviyanti Pangestu[2], Erni[3]

[1,2,3]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung
e-mail: indahapriliaakmal2002@gmail.com

Abstrak

Masalah pada penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V sekolah dasar, pengaruh model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V sekolah dasar, perbedaan pengaruh antara pengaruh model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dan audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *non equivalent control group design*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 63 peserta didik. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik sampling *non probability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes berupa pilihan jamak.

Kata kunci: audio visual*, flashcard, make a match*

Abstract

The problem in this study is the low social studies learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 5 Jatimulyo. This study aims to analyse the effect of cooperative model type make a match assisted by flashcard media on social studies learning outcomes of grade V elementary school students, the effect of cooperative model type make a match assisted by audio visual media on social studies learning outcomes of grade V elementary school students, the difference between the effect of cooperative model of make a match type assisted by flashcard media and audio visual media on social studies learning outcomes of grade V elementary school students. This study used a quasi-experimental method with a research design of non-equivalent control group design. The sample in this study amounted to 63 students. Determination of the research sample using non probability sampling technique with the type of purposive sampling technique. Data collection techniques using test techniques in the form of multiple choice.

Keywords: *audio-visual, flashcards, make a match*

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan sebuah aktivitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat yang sepenuhnya. Menurut (Nisa', 2018) salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia yaitu lemahnya proses pembelajaran. Kebanyakan proses pembelajaran yang terjadi di kelas dilaksanakan sesuai dengan kemampuan dan selera pendidik. Agar peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang maksimal, seorang pendidik harus mampu menyesuaikan antara bahan ajar dengan model pembelajaran yang cocok.

Pembelajaran di Indonesia memiliki berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan oleh para pendidik saat pembelajaran berlangsung di kelas. Pendidik harus kreatif dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi nyata yang terdapat pada sekolah dan kelas nya tersebut. Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2017) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan perencanaan yang diterapkan untuk membuat kurikulum, menyusun perangkat pembelajaran, dan melakukan kegiatan belajar di kelas. Pada dasarnya, tidak ada model pembelajaran yang paling ideal dan sesuai. Setiap model pembelajaran terdapat kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Hal ini bergantung pada ketersediaan fasilitas sekolah, kondisi peserta didik, dan tujuan yang hendak dicapai oleh pendidik. Proses belajar akan lebih efektif dan efisien jika pendidik dapat mengajak semua peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan saling mendukung antarpeserta didik satu dengan peserta didik yang lain.

Pembelajaran IPS bertujuan untuk membekali peserta didik tentang ilmu sosial yang berguna bagi kehidupan baik yang sekarang maupun pada masa yang akan datang, anak akan terbekali dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun solusi pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sosial, anak akan terlatih untuk berinteraksi, dan peserta didik akan mampu mengembangkan ilmu yang berkaitan dengan sosial (Munir dalam Susanto, 2013).

Berdasarkan data terkait hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas IV, V, dan IV. Dilihat dari nilai rata-rata dengan standar kompetensi (>70). Kelas VA sebanyak 65% belum mencapai KKM, selanjutnya kelas VB sebanyak 64% belum mencapai KKM, sedangkan kelas VC sebanyak 69% yang belum mencapai KKM. Dapat disimpulkan bahwa masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah standar kompetensi pada pembelajaran IPS.

Masih banyaknya peserta didik yang belum bisa memahami konsep materi dengan baik. Ada banyak faktor penyebabnya, salah satunya karena proses pembelajaran yang belum bisa menarik perhatian peserta didik. Di samping itu, penggunaan model pembelajaran yang konvensional menjadikan peserta didik sering merasa bosan saat proses pembelajaran yang dilakukan secara berulang kali oleh pendidik. Hal ini menjelaskan bahwa proses pembelajaran IPS di kelas masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan metode ceramah atau hafalan. Pendidik belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan tidak berorientasi pada peserta didik (Makrifah, 2020).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dalam proses pembelajaran perlu melakukan inovasi, salah satunya dengan menggunakan model-model pembelajaran yang

aktif. Model pembelajaran tipe *Make a Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan untuk membuat peserta didik belajar lebih aktif dan menyenangkan, mengembangkan sikap kerjasama dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Menurut (Putri Diah, 2019) menyatakan bahwa *Make A Match* merupakan suatu teknik pengajaran yang memungkinkan melibatkan peserta didik secara aktif dalam memahami konsep dan informasi dengan cara bermain game. Peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar berkat teknik ini, yang memadukan komponen yang menyenangkan dan mendidik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 5 Jatimulyo, pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan model pembelajaran lain seperti model kooperatif tipe *Make a Match*, sehingga disini peserta didik cepat merasa bosan dan kurang bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu digunakan sebuah metode yang menyenangkan yang dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk tertarik belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Salah satunya dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media *Flashcard* dan Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V SDN 5 Jatimulyo.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan metode *Quasi Exsperimental Design*. Menurut Sugiyono (2016: 107) mengemukakan bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Objek penelitian itu adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media flashcard (X_1) dan audio visual (X_2) terhadap hasil belajar siswa (Y).

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di SDN 5 Jatimulyo tahun pelajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah berupa tes dan studi dokumentasi. Pengumpulan data dilaksanakan di SDN 5 Jatimulyo pada kelas VA dan VC. Penelitian dilakukan dengan memberikan test (*pretest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* di kelas eksperimen dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual. Selanjutnya, peneliti melaksanakan test (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini peneliti memperoleh data hasil penelitian yang berasal dari test (pretest) dan test (posttest) dan dibagikan kepada sampel yang berjumlah 63 peserta didik, sehingga memperoleh data hasil belajar IPS Peserta Didik Kelas V SDN 5 Jatimulyo.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Kelas Interval	Frekuensi	Kelas Interval	Frekuensi
1	40,0 – 46,6	3	40,0 – 45,8	7
2	46,7 – 53,3	7	45,9 – 51,7	3
3	53,4 – 60,0	9	51,8 – 57,6	3
4	60,1 – 66,7	4	57,7 – 63,5	5
5	66,8 – 73,4	5	63,6 – 69,4	7
6	73,5 – 80,1	4	69,5 – 75,3	5
7	80,2 – 86,8	0	75,4 -81,2	1
	Jumlah	32	Jumlah	31

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2024

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa nilai *pretest* peserta didik yang tuntas di kelas eksperimen dengan KKM 70 berjumlah 9 peserta didik dan yang tidak tuntas berjumlah 23 peserta didik. Adapun nilai *pretest* peserta didik yang tuntas pada kelas kontrol berjumlah 8 peserta didik dan tidak tuntas berjumlah 23 peserta didik.

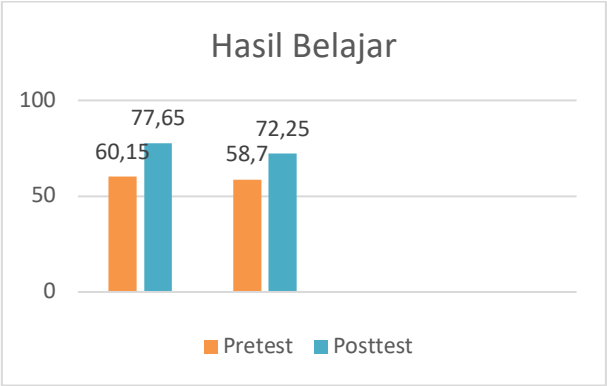
Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

No	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	Kelas Interval	Frekuensi	Kelas Interval	Frekuensi
1	55,0 – 62,5	4	55,0 – 61,6	5
2	62,6 – 70,1	4	61,7 – 68,3	6
3	70,2 – 77,7	8	68,4 – 75,0	11
4	77,8 – 85,3	12	75,1 – 81,7	5
5	85,4 – 92,9	1	81,8 – 88,4	2
6	93,0 – 100,5	3	88,5 – 95,1	2
	Jumlah	32	Jumlah	31

Sumber: Hasil analisis peneliti

Berdasarkan tabel 2, setelah dilakukan pembelajaran pada kelas eksperimen yang mendapat perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dan kelas kontrol yang diberikan perlakuan

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual dapat diketahui bahwa nilai *posttest* peserta didik yang tuntas dikelas eksperimen dengan KKM 70 berjumlah 27 peserta didik sedangkan yang tidak tuntas berjumlah 5 peserta didik. Adapun nilai *posttest* peserta didik yang tuntas di kelas kontrol berjumlah 19 peserta didik yang tidak tuntas berjumlah 12 peserta didik.



Gambar 1. Diagram Batang Rata-Rata Hasil Belajar *Pre Test dan Post Test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.

Berdasarkan Gambar 1, Setelah dilakukannya *pretest*, pelaksanaan proses pembelajaran dengan kelompok kontrol yang diberikan perlakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media audio visual dan kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *flashcard*, serta *posttest.* Maka dapat dilihat bahwa rata-rata nilai *pretest* kelompok eksperimen setelah diberikan perlakukan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *flashcard* lebih tinggi yaitu 60,15 dibandingkan kelompok kontrol yang berikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media audio visual yaitu 58,70. Sedangkan, untuk rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *flashcard* lebih tinggi yaitu 77,65 dibandingkan kelompok kontrol yang berikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media audio visual yaitu 72,25.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh data yang selanjutnya dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dan audio visual efektiv dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo tahun ajaran 2023/2024. Sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* dengan menggunakan media *flashcard*, peserta didik banyak yang belum bisa memahami konsep materi dengan baik. Selain itu, penggunaan media dan model pembelajaran yang konvensional menyebabkan peserta didik sering merasa bosan saat proses pembelajaran yang dilakukan secara berulang kali oleh pendidik. Artinya, rata-rata hasil

belajar peserta didik tergolong rendah, hal ini ditunjukkan dari hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti. Selanjutnya, pada penelitian ini kelompok eksperimen mendapat perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* dengan menggunakan media *flashcard*.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan rumus *paired sample t-test* bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V sekolah dasar. Pengaruh yang dimaksud adalah pengaruh ke arah yang positif karena melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *flashcard* membuat peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan membuat antar peserta didik bekerja sama dengan baik.

Selain itu, adanya penggunaan media *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran juga meningkatkan ketertarikan, fokus, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, karena dilengkapi dengan gambar sebagai penjelas kongkret dan warna yang menarik. Hal ini ditandai dengan aktifnya peserta didik membaca media flashcard untuk mengetahui isi *flashcard*.

Dalam proses pembelajaran menggunakan model *make a match* berbantuan media audio visual mendapatkan respon yang positif oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, banyaknya interaksi yang dilakukan peserta didik membuat suasana belajar menjadi aktif dan hidup. Penggunaan media audio visual sendiri dapat memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga peserta didik mudah memahami konsep materi yang dijelaskan.

Hal ini didukung oleh pernyataan (Wahab, 2021) media audio visual merupakan alat bantu pembelajaran berupa video dan suara yang dapat digunakan oleh pendidik agar tercapai tujuan pembelajaran. Keunggulan proses pembelajaran menggunakan media audio visual yaitu dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar, mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, dan meningkatkan motivasi peserta didik.

Berdasarkan data hasil penelitian bahwa penerapan model kooperatif dengan tipe *make a match* ditemukan adanya perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah berikan perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah diberikan perlakuan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* selisih nilai rata-rata kelas kontrol lebih besar dari kelompok eksperimen. Terdapat beberapa faktor yang menjadikan hasil belajar dengan penerapan model *make a match* dengan media audio visual lebih unggul dari penerapan model *make a match* dengan media *flashcard* antara lain adalah pembelajaran mengikuti gaya belajar peserta didik, dimana peserta didik kelas V SDN 5 Jatimulyo cenderung menyukai pembelajaran dengan menggunakan media audio visual.

Menurut (Marpaung, 2016) Setiap peserta didik mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda, dan setiap gaya belajar mempunyai nilai positif dan negatif serta pengaruh terhadap dirinya dan orang disekitarnya. Pada peserta didik kelas V SDN 5 Jatimulyo cenderung memiliki gaya belajar visual. Peserta didik dengan gaya belajar visual memahami pembelajaran lebih baik jika mereka dapat melihatnya secara

langsung. Selain itu, peserta didik akan mengingat pelajaran dengan lebih baik jika mereka melihat gambar-gambar yang menarik dan warna-warna yang menarik perhatian sehingga hasil belajar peserta didik akan meningkat (Rahmawati and Gumiandari, 2021).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan Putri, dkk (2020) di mana dalam penelitiannya menerapkan model kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar IPS dan penelitian tersebut membuktikan bahwa dengan penerapan model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran penerapan model kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *flashcard* dan media audio visual terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V SD Negeri 5 Jatimulyo. Hal tersebut ditunjukkan bahwa: Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN 5 Jatimulyo. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN 5 Jatimulyo.Terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* dengan media audio visual terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN 5 Jatimulyo

DAFTAR PUSTAKA

Febianto, D., Nelwati, S., & Dani, A. (2024). Analisis Model Pembelajaran Rolle Playing dan Implikasi dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar. Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research, 2(1), 126–134. https://doi.org/10.69693/ijim.v2i1.177

Hutagalung, D. M., Ertantinigsih, D., Hikmaniar, F., Avianjani, N. S., Amalina, N., Nurda, N., & Habibie, M. I. (2024). The Influence Of The New Curriculum On The Development Of Knowledge Of Primary School Children. Journal of Education and Computer Applications, 1(1), 1–11. https://doi.org/10.69693/jeca.v1i1.1

Nisa', K. (2018). *Analisis Kritik tentang Kebijakan Standar Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Inovatif: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan, 4(1), 51–76.

Putri Diah. (2019). *Elementa: jurnal prodi pgsd stkip pgri banjarmasin*. *1*(1), 48–60. https://doi.org/10.33654/pgsd

Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Rukmini, R. D., Sutarto, S., Sari, D. P., & Nasution, A. R. (2024). Model Pembelajaran PAI Berbasis Neurosains: Inquiry Learning. Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research, 2(4), 35–43. https://doi.org/10.31004/ijim.v2i4.94

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana

Prenada Media Group.
Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
Ulfawati, E., Sari, D. P., & Karolina, A. (2024). Model Pembelajaran PAI Berbasis Neurosains: Quantum Learning. Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research, 2(2), 132–138. https://doi.org/10.69693/ijim.v2i2.10
Wahab, A., dkk. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
Marpaung, Junierissa. (2015). *Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa.* Univercity Of Kepulauan Riau, Batam, Jurnal Kopasta, Vol. 2 (2). 2015, 86.
Rahmawati, Lina & Septi Gumiandari. (2021). *Identifikasi Gaya Belajar (Visual, Auditorial, dan Kinestetik) Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Kelas 3F IAIN Syekh Nurjati Cirebon.* Pedagogik Jurnal Pendidikan, Maret 2021, Volume 16 Nomor 1, 54-61
Wibowo, T. (2023). Model Pembelajaran Tutor Sebaya Dalam Kelompok Kecil Pada Siswa Kelas VI SD. Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research, 1(3), 352–358. https://doi.org/10.31004/ijim.v1i3.39