

**PENERAPAN MEDIA KARTU MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL MATERI PEMERATAAN PEMBANGUNAN**

Fines Anita Putri Premianti¹, Ika Setiawati², Aida Kurniawati³, Utik Rednawati⁴
^{1,2}PPG Prajabatan IPS Universitas Negeri Surabaya, ³FISH Universitas Negeri
Surabaya, ⁴SMP Negeri 6 Sidoarjo
Alamat e-mail : 1fines.premianti@gmail.com, Alamat e-mail :
2ikasetiawati2191@gmail.com, Alamat e-mail : 3aidakurniawati@unesa.ac.id,
Alamat e-mail : 4utikrednawati77@guru.smp.belajar.id

ABSTRACT

This research aims to improve students' learning outcomes by using "Make a Match" card as a teaching media in social studies on the topic of equitable development. This research is a classroom action research (CAR) involving 34 students as subjects. The average pre-action learning outcome was 67.65, which increased to 77.06 in the first cycle and 82.76 in the second cycle. The results indicate a significant improvement in learning outcomes between the pre-action phase, the first cycle, and the second cycle. Therefore, it can be concluded that the implementation of "Make a Match" card as a teaching media in social studies can enhance the learning outcomes of class VIII-B students at SMP Negeri 6 Sidoarjo.

Keywords: Make a Match, Learning Outcome, Learning Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan kartu "Make a Match" sebagai media pembelajaran IPS pada materi pemerataan pembangunan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian sebanyak 34 peserta didik. Hasil belajar rata-rata pra tindakan sebesar 67,65, siklus I sebesar 77,06, dan siklus II sebesar 82,76. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan antara pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu "Make a Match" sebagai media pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII-B SMP Negeri 6 Sidoarjo.

Kata Kunci: *Make a Match, Hasil Belajar, Media Pembelajaran*

A. Pendahuluan

Mempersiapkan peserta didik agar menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab, serta untuk mencerdaskan kehidupan bangsa menjadi tujuan pendidikan di Indonesia. Hal tersebut dilakukan

dalam suatu kurikulum yang dirancang sedemikian rupa guna memaksimalkan potensi peserta didik (UU No. 20 tahun 2023). Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi tidak serta merta menjamin penyelenggaraan

pendidikan tidak mengalami kendala. Salah satu kendala yang ditemukan oleh peneliti yaitu penurunan hasil belajar peserta didik, yang secara konsisten menciptakan dampak negatif pada proses pembelajaran. Penelitian awal yang dilakukan ketika Praktik Pengalaman Lapangan II (PPL) menunjukkan bahwa SMP Negeri 6 Sidoarjo menghadapi kekurangan tenaga pengajar dalam subjek Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dimana hanya terdapat 2 guru untuk 24 kelas. Situasi ini memaksa guru yang tidak memiliki latar belakang IPS, contohnya guru bahasa Inggris, untuk mengisi kekosongan tersebut. Wawancara singkat dengan beberapa peserta didik mengindikasikan bahwa meskipun penyampaian materi oleh guru IPS pada kelas VIII SMP Negeri 6 Sidoarjo dinilai memadai, namun metode yang digunakan seringkali tidak sesuai dengan kebutuhan individual peserta didik. Dampaknya, proses belajar mengajar tidak optimal dan memerlukan perbaikan signifikan, khususnya dalam pengembangan modul ajar yang memperhatikan penggunaan metode, media, dan atau model pembelajaran yang lebih tepat (Wulandari & Romlah, 2017).

Pengamatan yang telah dilakukan menemukan metode pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) cenderung digunakan dengan media hanya mengandalkan papan tulis dan buku cetak sebagai sumber belajar. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan dan kesulitan dalam memahami materi sehingga berdampak pada hasil belajarnya (Yuriza & Hakim, 2023). Penerapan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Agung, 2018). Kondisi penggunaan media pembelajaran yang belum tepat pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Sidoarjo terbukti pada hasil evaluasi yang dilakukan. Evaluasi tersebut dilakukan dengan memberikan kuis pada peserta didik setiap jam pelajaran berakhir dan menunjukkan hasil yang kurang baik.

Kondisi hasil yang kurang baik menunjukkan peran penting penggunaan media belajar. Selama PPL sering dijumpai peserta didik yang lebih fokus bermain gawai selama jam pelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penggunaan media kartu *make a match* dipilih sebagai solusi dalam mengatasi kondisi

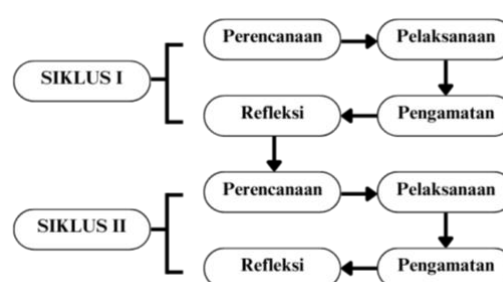
tersebut. Beberapa penelitian menunjukkan penggunaan media tersebut terbukti menumbuhkan minat belajar (DePorter, Bobbi and Hernacki, 2011), motivasi belajar, keterampilan berpikir, dan kejujuran siswa sehingga berdampak pada hasil belajarnya (Dony, dkk, 2018). Penggunaan media kartu dalam permainan *make a match* merupakan bentuk penerapan pembelajaran dimana peserta didik dihadapkan pada serangkaian proses yang mengharuskan mereka terlibat aktif dalam mempelajari suatu proses. Hal ini membuat penggunaan media diasumsikan sesuai dengan kondisi di lapangan.

Penelitian yang sudah ada sebelumnya menunjukkan penggunaan media kartu secara signifikan meningkatkan kemampuan HOTS peserta didik kelas VI SD (Aspini, 2020). Sampel dengan kriteria sama juga menunjukkan hubungan positif serupa terkait penggunaan media kartu UNO dalam pembelajaran protista pada peserta didik kelas X (Agustin, 2018). Temuan serupa didapatkan oleh Ramlah (2022) pada peserta didik kelas VI mata pelajaran IPS dan Suprpta (2020) pada peserta didik kelas VIII mata pelajaran

bahasa inggris. Pada penelitian ini, peneliti berupaya menelusuri penerapan media kartu *make a match* dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS materi pemerataan pembangunan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan model Kemmis yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart pada tahun 1988. Model Kemmis mengadopsi empat komponen penelitian tindakan dalam suatu sistem spiral yang saling berkaitan, yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Suharsimi, 2007). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada materi pemerataan pembangunan melalui penerapan media pembelajaran kartu *make a match* dengan pendekatan pembelajaran kooperatif.



Gambar 1 Modifikasi Model Kemmis dan Taggart

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif (PTKK), di mana peneliti melibatkan pihak lain seperti dosen dan guru mata pelajaran. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran guru di dalam kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes, observasi dan wawancara. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan presentase dan uji *paired sample t-test*.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 6 Sidoarjo yang beralamatkan Jl. Rangkah Lor No.01, Dusun Rangkah Lor, Bluru Kidul, Kec. Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 sekaligus dalam rangka pelaksanaan praktik pengalaman lapangan. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII B SMP Negeri 6 Sidoarjo berjumlah 34 orang, yang terdiri dari 18 orang laki-laki dan 16 orang perempuan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif yang

dipadupadankan dengan model pembelajaran berbasis masalah. Dilaksanakan selama dua siklus dengan bantuan media kartu soal dan jawaban menggunakan metode *make a match*.

Pra Tindakan

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran, media kartu *make a match* belum pernah digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas VIII B. Guru hanya melaksanakan pembelajaran secara tradisional dengan metode ceramah dan buku paket, sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru yang menyebabkan peserta didik mudah merasa jenuh dan jarang berpartisipasi aktif di kelas. Pada observasi awal, peneliti juga menemukan bahwa peserta didik juga sering terlihat takut untuk menjawab pertanyaan yang disampaikan guru. Kegiatan pra tindakan yang dilakukan dengan metode ceramah menunjukkan bahwa peserta didik cenderung tidak semangat dan tidak tertarik dengan pembelajaran. Hasil belajar diukur dengan memberikan 10 soal pilihan ganda secara tertulis.

Tabel 1 Hasil Belajar Pratindakan

Hasil Belajar	
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	40

Rata-Rata Kelas	67,65
≤ KKM (23 peserta didik)	68%
≥ KKM (11 peserta didik)	32%

Sumber : Peneliti (2024)

Berdasarkan Tabel 1 di atas, secara keseluruhan ketuntasan belajar peserta didik kelas VIII B masih rendah. Meskipun terdapat peserta didik yang mampu mendapat nilai tinggi, akan tetapi hanya 11 peserta didik yang dikatakan tuntas dalam pratindakan ini. Sebanyak 23 peserta didik masih mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 78.

Siklus 1

Pada siklus 1, selain menggunakan metode ceramah guru juga menggunakan *powerpoint* dan kartu *make a match* sebagai media penyampaian pembelajaran. Jumlah kartu soal dan jawaban yang digunakan pada siklus ini berjumlah masing-masing 20 kartu. Penggunaan *powerpoint* bertujuan untuk menarik perhatian visual peserta didik, sementara kartu "make a match" digunakan untuk mendorong interaksi dan kolaborasi. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta didik mulai lebih fokus dan menunjukkan keinginan untuk belajar. Mereka lebih antusias dalam mengikuti kegiatan

pembelajaran dan lebih berani berpartisipasi. Hasil belajar diukur dengan memberikan 10 soal pilihan ganda secara tertulis.

Tabel 2 Hasil Belajar Siklus 1

Hasil Belajar	
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	50
Rata-Rata Kelas	77,06
≤ KKM (18 peserta didik)	53%
≥ KKM (16 peserta didik)	47%

Sumber : Peneliti (2024)

Berdasarkan Tabel 2, ketuntasan belajar peserta didik meningkat menjadi 47% dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50. Ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan pra tindakan. Peningkatan ini dapat dikaitkan dengan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif.

Siklus 2

Pada siklus 2, dilakukan perbaikan berupa pengurangan jumlah kartu soal dan jawaban dari masing-masing 20 lembar menjadi masing-masing 10 lembar. Perbaikan ini dilakukan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi dengan lebih cepat dan lebih mendalam. Selain itu, penilaian hasil belajar dilakukan menggunakan aplikasi Quizizz, yang memberikan pengalaman interaktif dan

menyenangkan bagi peserta didik. Soal-soal yang diberikan berjumlah 15 butir soal pilihan ganda.

Penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, tetapi juga memberikan umpan balik langsung yang membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Penggunaan teknologi ini juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang.

Tabel 3 Hasil Belajar Siklus 2

Hasil Belajar	
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	63
Rata-Rata Kelas	82,76
≤ KKM (10 peserta didik)	29%
≥ KKM (24 peserta didik)	71%

Sumber : Peneliti (2024)

Berdasarkan Tabel 3, hasil belajar rata-rata kelas meningkat menjadi 82,76. Sebanyak 10 peserta didik belum mencapai nilai ketuntasan, namun secara keseluruhan hasil belajar menunjukkan peningkatan yang cukup tinggi. Nilai tertinggi yang diperoleh tetap sebesar 100 dan nilai terendah meningkat menjadi 63. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode *make a match* dengan bantuan teknologi mampu

memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi sebesar 0.5 yang lebih besar dari 0.05, seperti yang ditampilkan pada Gambar 2. Ini mengindikasikan bahwa data yang diperoleh merupakan data parametrik, sehingga dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan uji *paired sample t-test*.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
	Siklus 1	Siklus 2
N	34	34
Kolmogorov-Smirnov Z	.839	.821
Asymp. Sig. (2-tailed)	.482	.511

Gambar 2 Uji Normalitas Data

Selanjutnya, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0.00, yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada siklus 1 dan siklus 2, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan dalam siklus-siklus tersebut berdampak positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Paired Samples Correlations			
	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Siklus 1 & Siklus 2	34	.763	.000

Gambar 3 Uji Paired T-Test

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar IPS peserta didik pada materi pemerataan pembangunan. Dilakukan selama 2 siklus dengan menerapkan media pembelajaran kartu *make a match* dengan pendekatan pembelajaran kooperatif. Analisis hasil belajar yang dilakukan dengan memberikan tes pada setiap akhir siklus menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik.

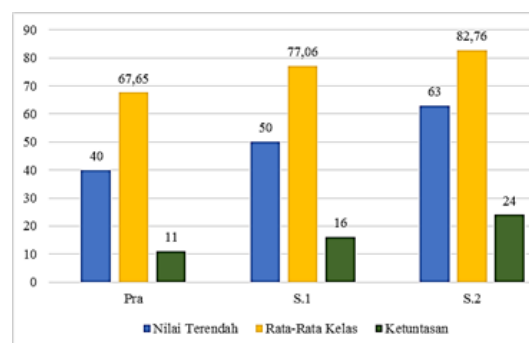
Tabel 4 Tabulasi Peningkatan Hasil Belajar

Hasil Belajar	Hasil Belajar		
	Pra	S.1	S.2
Nilai Tertinggi	90	100	100
Nilai Terendah	40	50	63
Rata-Rata Kelas	67,65	77,06	82,76
Ketuntasan	11	16	24
Persentase	32%	47%	71%

Sumber : Peneliti (2024)

Dari tabel yang disajikan, terlihat jelas adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra tindakan hingga siklus kedua. Pada pra tindakan, nilai rata-rata kelas adalah 67,65, kemudian meningkat menjadi 77,06 pada siklus pertama, dan mencapai 82,76 pada siklus kedua. Nilai tertinggi yang dicapai peserta didik juga mengalami peningkatan dari 90 pada pra tindakan menjadi 100 pada siklus

pertama dan tetap 100 pada siklus kedua. Nilai terendah yang awalnya 40 pada pra tindakan meningkat menjadi 50 pada siklus pertama dan 63 pada siklus kedua. Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar juga meningkat secara signifikan dari 11 orang pada pra tindakan (32%) menjadi 16 orang pada siklus pertama (47%) dan mencapai 24 orang pada siklus kedua (71%).



Gambar 4 Peningkatan Hasil Belajar

Pada Gambar 4 di atas menyajikan peningkatan hasil belajar secara visual, menunjukkan tren positif yang konsisten dari pra tindakan hingga siklus kedua. Hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi $0.5 > 0.05$. Selanjutnya, hasil uji *paired t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0.00, yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara siklus 1 dan

siklus 2. Ini berarti bahwa penerapan metode "make a match" secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik dari siklus pertama ke siklus kedua.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu "make a match" efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Metode ini tidak hanya meningkatkan nilai akademis peserta didik tetapi juga melatih keterampilan partisipasi aktif melalui kerjasama kelompok. Peserta didik diajak untuk menemukan jawaban dari kartu-kartu soal yang terkait dengan materi pembelajaran secara kolaboratif.

Menurut Shoimin (2014), penggunaan metode *make a match* digemari oleh peserta didik khususnya yang gemar bermain permainan, karena dalam prosesnya terdapat banyak interaksi baik yang dilakukan oleh sesama teman maupun dengan guru. Selaras dengan penelitian yang dilakukan Lestari et al (2017) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta meningkatkan tantangan dalam proses pembelajaran sehingga

mampu meningkatkan hasil belajar yang diinginkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas pada pra tindakan diperoleh sebesar 67,65, pada siklus 1 sebesar 77,06 dan siklus 2 dengan rata-rata sebesar 82,76. Hasil nilai uji *paired t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0.00. Hal ini membuktikan bahwa ada peningkatan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik dari mulai pra tindakan, siklus 1 sampai siklus 2. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan kartu *make a match* sebagai media pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik pada materi pemerataan pembangunan atau materi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, S. (2018). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Agustin, D. (2018). Penggunaan Media Kartu UNO dalam Pembelajaran Protista untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pekanbaru. Jurnal

- Pendidikan IPA Universitas Riau, 6(2), 228-235.
- Alpionita, Angela. (2020). Pengembangan Media Permainan Kartu Uno pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Siswa Kelas VIII SMP [Skripsi, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta].
<http://repository.usd.ac.id/39458/>
- Aspini, D. (2020). Pengaruh Penerapan Media Kartu Bermain Terhadap Kemampuan HOTS Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 16 Padang Panjang Barat. *Jurnal Pendidikan PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat*, 5(1), 58-67.
- DePorter, Bobbi & Mike Hernacki. (2011). *Quantum Learning. Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Dony, dkk. (2018). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 15 Metro. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 7 No 2, 2018.
- Lestari, N. F., Muliadi, & Sarwanto. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Pada Materi Klasifikasi Tumbuhan Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kalikajar Wonosobo. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(1), 1-10.
- Prihatiningsih, E., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Dan Model Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 1-14.
- Ramlah, R. (2022). Pengaruh Media Kartu Bermain Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 14 Payakumbuh pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan IPS FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat*, 7(1), 1-10.
- Sari, M.G. & Harni. (2021). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Make a match Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 121-132.
- Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Suharsimi. A, Suharjono, Supardi. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Suprpta, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bermain Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Padang Panjang pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat*, 5(2), 114-123.

- Yuriza, M. I & Hakim, L. (2023). Metode-Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Industri 4.0 Dalam Perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 13(2), 181-193.
- Wijanarko, Y. (2017). Model Pembelajaran Make a Match untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan, Taman Cendekia: *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(1).
- Wulandari, C. A., & Rohmah, N. F. (2017). Dampak Penggunaan Metode Ceramah Monoton Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kalikajar. *Jurnal Pendidikan Islam STAIN Kudus*, 3(2), 37-50.