

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE MAKE A MATCH AND GAME UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR SEJARAH PADA SISWA KELAS XI E SMAN 2 SINGARAJA
SEMESTER GANJIL TAHUN AJARAN 2025/2026**

Dyka Royyan Khoirul Akbar¹, Ketut Sedana Arta², Desak Made Oka Purnawati³

^{1,2,3}Program Study Pendidikan Sejarah Universitas Pendidikan Ganesha,

[¹dyka@undiksha.ac.id](mailto:dyka@undiksha.ac.id),

[²ketut.sedana@undiksha.ac.id](mailto:ketut.sedana@undiksha.ac.id), [³oka.purnawati@undiksha.ac.id](mailto:oka.purnawati@undiksha.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of implementing the cooperative learning model of the Make a Match type combined with educational games in improving students' motivation and learning outcomes in history subjects. The background of this study is the low level of students' understanding of historical material, the majority of students' initial scores being below the Minimum Mastery Criteria (KKM), and the low level of student engagement due to the dominance of conventional lecture-based teaching methods. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 40 students of class XI E at SMA Negeri 2 Singaraja in the first semester of the 2025/2026 academic year. Data were collected through observation, learning outcome tests, and questionnaires measuring students' motivation and responses. The data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results showed improvements in all indicators. Students' learning motivation increased from an average score of 25.62 in the first cycle to 38.3 in the second cycle, categorized as very high. Students' learning outcomes also improved from an average score of 79.81 in the first cycle to 86.45 in the second cycle, with a learning mastery level reaching 100%. In addition, students' responses to the learning model improved from an average score of 20.75 in the first cycle to 29.27 in the second cycle, categorized as very positive. In conclusion, the implementation of the Make a Match cooperative learning model combined with educational games is effective in creating an active, interactive, and enjoyable learning environment, as well as improving students' motivation and learning outcomes in history learning.

Keywords : Problem Based Learning, Diorma Virtual, learning interest, history learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match yang dipadukan dengan permainan edukatif (game) dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar sejarah siswa kelas

XI E SMA Negeri 2 Singaraja. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya penyerapan materi sejarah, nilai awal siswa yang sebagian besar masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), serta rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran akibat dominasi metode ceramah konvensional.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 40 siswa kelas XI E SMA Negeri 2 Singaraja semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes hasil belajar, serta angket motivasi dan respons siswa. Data dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator. Motivasi belajar siswa meningkat dari rata-rata 25,62 pada siklus I menjadi 38,3 pada siklus II dengan kategori sangat tinggi. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari rata-rata 79,81 pada siklus I menjadi 86,45

Pada siklus II, dengan ketuntasan belajar mencapai 100%. Selain itu, respons siswa terhadap pembelajaran menunjukkan peningkatan dari rata-rata 20,75 pada siklus I menjadi 29,27 pada siklus II dengan kategori sangat positif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match yang dipadukan dengan permainan edukatif (game) efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar sejarah siswa

Kata Kunci : *Make a Match*, *Game* pembelajaran, motivasi belajar, hasil belajar, pembelajaran sejarah

A. Pendahuluan

Pendidikan sejarah memiliki peran penting dalam membentuk karakter, kesadaran historis, serta identitas nasional peserta didik di sekolah. Melalui pembelajaran sejarah, siswa diharapkan mampu memahami nilai-nilai perjuangan bangsa serta mengambil makna dari peristiwa masa lalu untuk kehidupan masa kini. Namun dalam praktiknya, pembelajaran sejarah sering kali dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang membosankan dan kurang menarik. Stigma sebagai pelajaran hafalan kronologis yang statis masih melekat kuat di kalangan siswa. Kondisi ini berdampak pada

rendahnya minat dan keterlibatan emosional siswa dalam mengikuti pembelajaran. Akibatnya, proses internalisasi nilai-nilai sejarah tidak berjalan secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih membutuhkan inovasi agar lebih bermakna dan relevan bagi siswa (Hernadi, 2021).

Kondisi tersebut juga ditemukan di SMA Negeri 2 Singaraja, khususnya pada siswa kelas XI E semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Proses pembelajaran sejarah di kelas tersebut masih didominasi oleh metode ceramah konvensional yang berpusat pada guru. Guru menjadi sumber utama informasi, sedangkan siswa berperan

sebagai pendengar pasif. Interaksi antara guru dan siswa cenderung terbatas dan kurang dinamis. Situasi ini menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal, terlihat bahwa sebagian besar siswa menunjukkan sikap kurang antusias selama pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung pasif, jarang bertanya, dan tidak berani mengemukakan pendapat. Beberapa siswa bahkan terlihat tidak memperhatikan penjelasan guru. Fenomena ini menunjukkan adanya kejenuhan terhadap metode pembelajaran yang monoton. Suasana kelas menjadi kurang interaktif dan tidak kondusif untuk proses belajar yang efektif. Kondisi tersebut mencerminkan rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah (Kurniawan, 2024).

Rendahnya motivasi belajar tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang belum optimal. Berdasarkan data hasil pretest, diketahui bahwa dari 40 siswa kelas XI E terdapat 16 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah yang diajarkan. Siswa cenderung menghafal tanpa memahami keterkaitan antarperistiwa sejarah secara menyeluruh. Akibatnya, penyerapan materi menjadi rendah dan hasil belajar belum memenuhi harapan. Kondisi ini menuntut adanya perubahan dalam strategi pembelajaran yang digunakan.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match yang dipadukan dengan permainan edukatif (game). Model ini menekankan pada aktivitas mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang mendorong siswa untuk berpikir cepat dan aktif. Selain itu, integrasi unsur permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga terlibat secara sosial dan emosional. Interaksi antar siswa dalam kelompok dapat meningkatkan kerja sama serta komunikasi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna bagi siswa.

Penerapan model Make a Match yang dipadukan dengan game diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan permainan dapat menumbuhkan rasa senang dan antusiasme dalam belajar. Selain itu, adanya unsur kompetisi yang sehat dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan berusaha memahami materi dengan baik. Pengalaman belajar yang interaktif ini diharapkan dapat mengubah persepsi negatif siswa terhadap pembelajaran sejarah (Sutriati et al., 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar, hasil belajar, dan respon siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match yang dipadukan

dengan permainan edukatif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran sejarah yang lebih inovatif. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran secara langsung di dalam kelas melalui tindakan nyata yang dirancang secara sistematis. PTK dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengatasi rendahnya motivasi dan hasil belajar sejarah siswa melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif. Desain penelitian mengacu pada model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, karena model ini menekankan proses perbaikan berkelanjutan melalui tahapan yang berulang dan reflektif.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap yang saling berkaitan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan materi ajar, media pembelajaran, kartu Make a Match, perangkat permainan edukatif, serta instrumen pengumpulan data. Perencanaan dilakukan secara

matang agar tindakan yang diterapkan berjalan sesuai tujuan penelitian.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match yang dipadukan dengan permainan edukatif dalam proses pembelajaran sejarah. Pada tahap ini siswa diarahkan untuk terlibat aktif dalam kegiatan mencari pasangan kartu, berdiskusi dalam kelompok, menjawab pertanyaan, serta mengikuti permainan berbasis materi sejarah. Pembelajaran dirancang agar siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif membangun pemahaman melalui pengalaman belajar langsung.

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Peneliti mengamati jalannya proses pembelajaran, keterlibatan siswa, interaksi antar kelompok, kemampuan guru dalam mengelola kelas, serta hambatan-hambatan yang muncul selama pembelajaran berlangsung. Data observasi digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui efektivitas tindakan yang telah diberikan. Tahap terakhir adalah refleksi, yaitu menganalisis seluruh hasil yang diperoleh pada akhir siklus, baik data motivasi belajar, hasil belajar, maupun respons siswa. Hasil refleksi digunakan untuk menentukan keberhasilan tindakan dan menyusun perbaikan pada siklus berikutnya. Dengan pola siklus tersebut, proses pembelajaran dapat diperbaiki secara bertahap hingga mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan (Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2014; Sugiyono, 2022; Arikunto, 2021).

Subjek dan Waktu Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI E SMA Negeri 2 Singaraja yang berjumlah 40 orang, terdiri atas 19 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Pemilihan kelas XI E dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan adanya permasalahan dalam pembelajaran sejarah, khususnya rendahnya motivasi belajar, kurangnya partisipasi siswa, serta hasil belajar yang belum optimal.

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Kegiatan penelitian berlangsung selama kurang lebih tiga bulan, yaitu mulai Agustus sampai Oktober 2025. Rentang waktu tersebut mencakup tahap persiapan, pelaksanaan tindakan siklus I, refleksi, pelaksanaan siklus II, hingga penyusunan laporan hasil penelitian. Pemilihan waktu ini disesuaikan dengan kalender akademik sekolah agar tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar yang sedang berjalan.

Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen utama, yaitu lembar observasi, tes hasil belajar, dan kuesioner. Penggunaan beberapa instrumen dimaksudkan agar data yang diperoleh lebih lengkap dan mampu menggambarkan perubahan yang terjadi selama tindakan berlangsung. Lembar observasi digunakan untuk mencatat keterlaksanaan model pembelajaran oleh guru serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Aspek yang

diamati meliputi keaktifan bertanya, partisipasi diskusi, kerja sama kelompok, perhatian terhadap materi, serta kedisiplinan mengikuti aturan permainan. Melalui observasi, peneliti dapat mengetahui kondisi nyata kelas selama tindakan berlangsung.

Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa setelah mengikuti pembelajaran. Instrumen tes terdiri atas 20 soal pilihan ganda dan 5 soal isian singkat yang telah disesuaikan dengan indikator pembelajaran. Tes diberikan pada akhir setiap siklus, yaitu post-test siklus I dan post-test siklus II. Hasil tes digunakan untuk mengetahui peningkatan penguasaan materi sejarah siswa setelah penerapan tindakan.

Kuesioner motivasi belajar digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi siswa terhadap pembelajaran sejarah. Kuesioner disusun dalam bentuk skala Likert yang memuat indikator perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan belajar. Selain itu, digunakan pula kuesioner respons siswa yang berisi 15 pernyataan mengenai kesenangan belajar, kemudahan memahami materi, kerja sama kelompok, serta pendapat siswa terhadap penggunaan model Make a Match and Game (Widoyoko, 2021; Sudaryono, 2022; Sugiyono, 2022).

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data skor motivasi, nilai hasil belajar, dan respons siswa dalam bentuk angka. Sementara itu,

analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi selama proses tindakan berlangsung. Data motivasi belajar dan respons siswa dianalisis dengan menghitung skor total dan rata-rata (mean), kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah, dan sangat rendah sesuai pedoman penilaian yang digunakan dalam penelitian. Klasifikasi ini bertujuan untuk mempermudah interpretasi tingkat motivasi dan tanggapan siswa terhadap pembelajaran.

Data hasil belajar dianalisis berdasarkan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar klasikal. Ketuntasan individu ditentukan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku di sekolah, sedangkan ketuntasan klasikal dihitung dari jumlah siswa yang mencapai KKM dibandingkan jumlah seluruh siswa. Penelitian dinyatakan berhasil apabila memenuhi indikator keberhasilan, yaitu: (1) motivasi belajar siswa minimal berada pada kategori tinggi, (2) persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai $\geq 85\%$, dan (3) respons siswa terhadap pembelajaran berada pada kategori positif. Apabila indikator belum tercapai pada siklus I, maka tindakan dilanjutkan dan diperbaiki pada siklus II hingga target keberhasilan tercapai (Arikunto, 2021; Sugiyono, 2022; Widoyoko, 2021).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan,

observasi, dan refleksi. Setiap siklus dirancang untuk memperbaiki kekurangan pada siklus sebelumnya sehingga terjadi peningkatan kualitas pembelajaran secara bertahap. Subjek penelitian adalah 40 siswa kelas XI E SMA Negeri 2 Singaraja pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi tiga aspek utama, yaitu motivasi belajar siswa, hasil belajar siswa, serta respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match yang dipadukan dengan permainan edukatif. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket, tes hasil belajar pada setiap akhir siklus, serta observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk melihat peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II.

Hasil Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat peningkatan motivasi belajar siswa yang cukup signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, total skor motivasi belajar siswa mencapai 1.025 dengan rata-rata sebesar 25,62 yang termasuk dalam kategori tinggi. Meskipun sudah berada pada kategori tinggi, hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi siswa masih belum optimal dan perlu ditingkatkan melalui perbaikan pada siklus berikutnya. Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran seperti pengelolaan kelas yang lebih baik, pemberian motivasi yang lebih intensif, serta optimalisasi penggunaan permainan dalam pembelajaran, terjadi peningkatan

yang cukup signifikan. Total skor motivasi belajar siswa meningkat menjadi 1.532 dengan rata-rata sebesar 38,3 yang berada pada kategori sangat tinggi. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan yang sangat positif dalam sikap dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah.

Hampir seluruh siswa mengalami peningkatan skor motivasi belajar, yang menandakan bahwa model pembelajaran yang diterapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan permainan serta kerja sama kelompok terbukti mampu mengurangi kejenuhan siswa, meningkatkan rasa ingin tahu, serta mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model Make a Match and Game terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa secara menyeluruh.

Hasil Belajar Siswa

Selain motivasi belajar, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, total nilai siswa mencapai 3.192,4 dengan rata-rata kelas sebesar 79,81. Nilai tersebut menunjukkan bahwa secara umum siswa sudah berada pada kategori baik, namun tingkat ketuntasan belajar belum sepenuhnya optimal karena masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang lebih baik. Total nilai siswa meningkat menjadi 3.458 dengan rata-rata kelas

sebesar 86,45. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar siswa pada siklus II mencapai 100%, yang berarti seluruh siswa telah berhasil mencapai KKM yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Make a Match yang dipadukan dengan permainan edukatif mampu membantu siswa dalam memahami materi sejarah secara lebih efektif.

Meskipun terdapat beberapa siswa yang mengalami penurunan nilai, namun secara keseluruhan peningkatan hasil belajar siswa tetap signifikan. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor individual seperti kondisi belajar siswa atau tingkat kesulitan dalam memahami materi tertentu. Namun demikian, peningkatan rata-rata kelas dan ketuntasan belajar menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

Hasil Respons Siswa

Respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match and Game juga mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, total skor respons siswa mencapai 830 dengan rata-rata sebesar 20,75 yang termasuk dalam kategori cukup positif. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa mulai merespons pembelajaran dengan baik, namun masih terdapat beberapa siswa yang belum sepenuhnya menikmati atau memahami mekanisme pembelajaran yang diterapkan.

Pada siklus II, setelah siswa mulai terbiasa dengan model pembelajaran serta aturan permainan yang diterapkan, terjadi peningkatan

yang cukup signifikan. Total skor respons siswa meningkat menjadi 1.171 dengan rata-rata sebesar 29,27 yang berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap pembelajaran yang diterapkan.

Siswa merasa lebih senang, lebih aktif, serta lebih mudah memahami materi sejarah melalui kegiatan pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan. Selain itu, suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif juga menjadi faktor pendukung meningkatnya respons positif siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi permainan dalam model pembelajaran Make a Match mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan efektif bagi siswa.

Pembahasan

Peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match yang dipadukan dengan permainan edukatif memberikan dampak yang sangat positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pada awalnya, siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Namun, setelah diterapkan model yang melibatkan aktivitas mencari pasangan kartu serta permainan yang bersifat kompetitif, siswa menjadi lebih aktif, bersemangat, dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Aktivitas ini tidak hanya menuntut siswa untuk berpikir, tetapi juga bergerak dan berinteraksi, sehingga

mampu meningkatkan perhatian dan fokus belajar siswa secara signifikan.

Selain itu, penggunaan permainan dalam pembelajaran juga terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Siswa merasa senang karena pembelajaran tidak lagi monoton, melainkan dikemas dalam bentuk aktivitas yang menarik dan menantang. Keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran membuat mereka merasa memiliki pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian pendidikan terbaru yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas dan kolaborasi mampu meningkatkan motivasi intrinsik karena siswa menjadi subjek utama dalam proses belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi.

Di sisi lain, adanya unsur kompetisi, pemberian skor, serta penghargaan dalam permainan juga berperan dalam meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa. Siswa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif karena ingin memperoleh hasil terbaik bagi kelompoknya. Kompetisi yang sehat antar kelompok mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menantang. Dengan demikian, pembelajaran yang sebelumnya bersifat teacher-centered berubah menjadi student-centered, di mana siswa lebih dominan dalam proses pembelajaran. Perubahan ini berdampak langsung pada meningkatnya keaktifan, kerja sama, serta interaksi sosial antar siswa di dalam kelas.

Peningkatan hasil belajar siswa yang terjadi dari siklus I ke siklus II juga menunjukkan bahwa model Make a Match and Game efektif dalam membantu siswa memahami materi sejarah secara lebih mendalam.

Melalui aktivitas mencocokkan kartu, diskusi kelompok, serta permainan, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami hubungan antar konsep sejarah secara lebih sistematis. Proses ini memungkinkan siswa untuk mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang langsung dan interaktif. Dengan kata lain, pembelajaran yang dilakukan telah mengarah pada pendekatan konstruktivistik, di mana siswa membangun pemahaman berdasarkan interaksi dan pengalaman belajar yang mereka alami.

Interaksi sosial yang terjadi selama proses pembelajaran juga memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dalam kegiatan kelompok, siswa saling bertukar informasi, berdiskusi, serta membantu teman yang mengalami kesulitan. Kondisi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga melatih kemampuan komunikasi dan kerja sama siswa. Pembelajaran yang kolaboratif seperti ini terbukti lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran individual, karena siswa dapat belajar dari satu sama lain serta memperkuat pemahaman melalui diskusi.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang mengalami penurunan nilai pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua siswa mengalami peningkatan secara merata. Penurunan tersebut kemungkinan disebabkan oleh faktor internal, seperti kurangnya kesiapan belajar, konsentrasi yang menurun, atau kondisi individu siswa saat mengikuti tes. Selain itu, faktor eksternal seperti suasana kelas yang terlalu aktif saat

permainan juga dapat mempengaruhi fokus sebagian siswa. Namun demikian, jika dilihat secara keseluruhan, peningkatan rata-rata kelas dan ketuntasan belajar menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan tetap efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara umum.

Respons siswa yang sangat positif terhadap penerapan model pembelajaran ini juga menjadi indikator penting keberhasilan tindakan yang dilakukan. Siswa merasa lebih senang, tertarik, dan tidak lagi menganggap pembelajaran sejarah sebagai mata pelajaran yang membosankan.

Suasana pembelajaran yang lebih santai namun tetap terarah membuat siswa lebih nyaman dalam belajar. Sikap positif ini sangat penting karena berkaitan langsung dengan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match yang dipadukan dengan permainan edukatif mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar, hasil belajar, serta respons siswa. Model ini terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang relevan, khususnya dalam pembelajaran sejarah yang selama ini cenderung dianggap membosankan oleh siswa.

D. Kesimpulan dan Saran

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match yang dipadukan dengan permainan edukatif (game) efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar sejarah siswa kelas XI E SMA Negeri 2 Singaraja. Peningkatan motivasi belajar siswa terlihat dari kenaikan skor rata-rata dari 25,62 pada siklus I menjadi 38,3 pada siklus II yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas interaktif dan unsur permainan mampu mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, ditunjukkan dengan kenaikan nilai rata-rata dari 79,81 pada siklus I menjadi 86,45 pada siklus II, serta tercapainya ketuntasan belajar klasikal sebesar 100%. Respons siswa terhadap pembelajaran juga menunjukkan hasil yang sangat positif, yang mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang diterapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi model Make a Match dan permainan edukatif merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah, baik dari aspek motivasi maupun hasil belajar siswa.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan. Pertama, bagi guru, disarankan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match yang dipadukan dengan permainan edukatif sebagai alternatif dalam pembelajaran sejarah guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Guru juga diharapkan dapat lebih kreatif dalam mengembangkan variasi permainan agar pembelajaran tetap menarik dan tidak monoton. Kedua, bagi siswa, diharapkan dapat lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran serta memanfaatkan aktivitas kelompok sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman materi dan kerja sama.

Ketiga, bagi sekolah, disarankan untuk mendukung penerapan model pembelajaran inovatif dengan menyediakan fasilitas serta lingkungan belajar yang kondusif sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Keempat, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi materi, jenjang pendidikan, maupun variabel penelitian lainnya, sehingga dapat memperkaya kajian mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif dan permainan edukatif dalam dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal Ilmiah :

Hernadi, E. (2021). Upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar sejarah pada

siswa kelas XII IPS SMAN Cikijing melalui pembelajaran kontekstual berbasis masalah. Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah, 4(1), 1–12.

model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis game edukasi online untuk meningkatkan minat belajar sejarah. Swarnadwipa, 7(2), 44–55.

Kurniawan, A. (2024). Realitas dan solusi: Pembelajaran abad 21 (studi kajian kepustakaan). Nalar: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 3(1), 1–7.

Murdani, M. H., Sukardi, & Handayani, N. (2022). Pengaruh model problem based learning dan motivasi terhadap hasil belajar siswa. Jurnal Ilmiah Edukatif Profesi Pendidikan, 7(2), 106–115.

Sandi, N. R., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). Penggunaan model pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan minat belajar siswa. Yunita: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora, 3(2), 294–303.

Situmorang, S. (2020). Microsoft Teams for Education sebagai media pembelajaran interaktif meningkatkan minat belajar. Journal of Mathematics Education and Applied, 2(1), 30.

Subaktiyo, N., & Sakti, N. S. C. (2023). Model problem based learning dalam pembelajaran materi kerja sama ekonomi internasional untuk meningkatkan minat belajar siswa. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 9(3), 1416–1423.

Sutriati, A., Pranoto, H., Cahyono, H., & Aryani, R. (2023). Penerapan

Prosiding / Conference Proceedings :

Triastuti, A., & Sridiyatmiko, G. (2023). Analisis pemanfaatan virtual tour Museum Benteng Vredenburg sebagai inovasi media pembelajaran sejarah di sekolah menengah atas. Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, 10, 226–234.

Buku :

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). Penelitian tindakan kelas. Jakarta: Bumi Aksara.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (6th ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2022). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Singapore: Springer.

Mertler, C. A. (2021). *Action research: Improving schools and empowering educators (6th ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sudjana, N. (2021). Penilaian hasil proses belajar mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Widoyoko, E. P. (2021). Teknik penyusunan instrumen penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yusuf, A. M. (2020). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan. Jakarta: Kencana.

Skripsi :

Dyka Royyan Khoirul Akbar. (2025). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Make a Match and Game untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar sejarah pada siswa kelas XI E SMAN 2 Singaraja. Skripsi. Universitas Pendidikan Ganesha.