

Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 2 Sajingan Besar

Daras Triage¹, Hadi Wiyono², Putri Tipa Anasi³, Diah Trismi Harjanti⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura

***Korespondensi** : Daras Triage, Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura

Email: f1241211001@student.untan.ac.id

Artikel info: (Diterima: 20 Maret-2025; Revisi: 10 April-2025; Diterima: 16 Juni-2025)

Abstrak: Tujuan dari kajian ini adalah untuk mengeksplorasi sejauh mana penerapan strategi *Make A Match* mampu meningkatkan prestasi akademik peserta didik dalam mata pelajaran IPS, khususnya pada topik “Kondisi Geografis Mempengaruhi Keragaman Budaya” di kelas VII-A SMP Negeri 2 Sajingan Besar, Kabupaten Sambas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen, yaitu *one group pretest-posttest*. Seluruh peserta didik kelas VII-A dijadikan sebagai sampel penelitian. Uji normalitas data dilakukan dengan metode Shapiro-Wilk, sementara analisis statistik menggunakan uji *paired t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi *Make A Match* memberikan dampak positif terhadap peningkatan nilai belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata *pretest* yang awalnya 54,53 menjadi 69,43 pada *posttest*. Analisis statistik juga menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan kata lain, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan strategi *Make A Match*. Untuk mengukur besarnya pengaruh, dilakukan analisis *effect size* menggunakan Cohen’s d, yang membuktikan bahwa metode ini memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Make A Match*, Hasil Belajar

Abstract: The purpose of this study was to explore the extent to which the application of the *Make A Match* strategy was able to improve students' academic achievement in social studies subjects, particularly on the topic of “Geographical Conditions Affect Cultural Diversity” in class VIIA of SMP Negeri 2 Sajingan Besar, Sambas Regency. This study used a quantitative approach with a pre-experimental design, namely *one group pretest-posttest*. All VIIA class students were used as research samples. Data normality test was conducted using Shapiro-Wilk method, while statistical analysis used *paired t-test*. The results showed that the *Make A Match* strategy had a positive impact on increasing student learning scores. This can be seen from the increase in the average value of the *pretest* which was originally 54.53 to 69.43 in the *posttest*. Statistical analysis also shows the Sig. (2-tailed) of 0.001, which is smaller than 0.05. In other words, there is a significant difference between student learning outcomes before and after the application of the *Make A Match* strategy. To measure the magnitude of the influence, an *effect size* analysis was conducted using Cohen's d, which proves that this method has a very large impact in improving student learning outcomes.

Keywords: Learning Model, *Make A Match*, Learning Outcomes

artikel ini dapat akses terbuka di bawah lisensi [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah usaha di dalam diri seorang manusia yang menyadari bahwa pendidikan adalah jembatan untuk mencapai kesuksesan, untuk mencapai pendidikan tersebut diperlukannya proses belajar-mengajar yang kompleks. Supaya kegiatan belajar terasa lebih hidup dan tidak membuat peserta didik merasa jenuh, diperlukan berbagai pendekatan, metode, serta penggunaan *media pembelajaran* yang beragam agar pengalaman belajar menjadi lebih seru dan menggugah minat mereka. Lembaga Pendidikan berupa sekolah ialah perantara yang tepat dalam mewujudkan tujuan Pendidikan yaitu mempersiapkan peserta didik dalam mencapai prestasi sesuai dengan bekal kemampuan dan keterampilan ataupun minat dan bakatnya baik bersifat akademik maupun non akademik [12]

Dalam mewujudkan proses pembelajaran interaktif serta cenderung tidak membosankan pada peserta didik tentunya strategi pembelajaran dan model serta media pembelajaran harus bervariasi agar pembelajaran tersebut lebih memikat peserta didik. Kegiatan pengajaran wajib berlangsung secara kondusif guna mendukung terciptanya komunikasi yang efektif antara pendidik, peserta didik, serta komponen pengajaran lainnya. Elemen-elemen tersebut meliputi tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, dan evaluasi. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan elemen-elemen tersebut secara cermat dalam menentukan atau memilih media, metode, strategi/model, serta pendekatan yang paling sesuai untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan salah satu komponen diatas, bahwa pemilihan strategi ataupun model pembelajaran akan mempengaruhi aktivitas peserta didik Model pembelajaran memiliki peranan krusial dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran di dalam kelas. Model ini berfungsi sebagai pendekatan strategis yang dirancang oleh pendidik guna mencapai tujuan pengajaran. Joyce serta Weil (1980) mengemukakan model pembelajaran adalah rancangan atau model sistematis yang dapat dimanfaatkan dalam penyusunan kurikulum (perencanaan pembelajaran jangka panjang), pengembangan materi ajar, serta pengelolaan kegiatan pembelajaran baik di lingkungan kelas maupun luar kelas.

Berdasarkan pendapat Durukun yang dikutip dalam Anggraeni (2019), keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh peran pendidik dalam mengembangkan model pembelajaran yang diterapkan [2]. Pendidik dituntut untuk menunjukkan kreativitas dalam merancang kegiatan pembelajaran yang efektif, dengan menitikberatkan pada partisipasi aktif peserta didik selama proses belajar berlangsung di kelas. Sementara itu, Kardi bersama Nur dalam Endang (2007) mengemukakan model pembelajaran merupakan bentuk pendekatan pembelajaran, di mana meliputi tujuan pembelajaran, tahapan kegiatan belajar, lingkungan belajar, serta pengelolaan kelas.

Untuk menciptakan pembelajaran secara efisien, dibutuhkan lingkungan yang kondusif agar interaksi antara pendidik, peserta didik, serta komponen lain dalam proses *learning* dapat terlaksana secara benar. Berbagai elemen pembelajaran mencakup tujuan pembelajaran, materi, metode, dan evaluasi. Dalam merancang kegiatan belajar, guru perlu menyesuaikan semua aspek tersebut guna memilih *media*, strategi atau model, metode, serta pendekatan yang paling tepat untuk diterapkan.

SMP Negeri 2 Sajingan Besar terletak di Jalan Sangir Mas, Desa Senatap, Kecamatan Sajingan Besar, Kabupaten Sambas, Provinsi Kalimantan Barat. Sekolah itu didukung oleh 16 tenaga pengajar dan melayani sebanyak 217 peserta didik. Melalui pra-riset yang dilakukan pada 20 Maret 2024 dengan mewawancarai guru yang mengajar mata pelajaran IPS, terungkap bahwa pendekatan pembelajaran di kelas masih bersifat konvensional. Penyajian materi lebih banyak berpusat pada peran guru sebagai sumber utama, sementara peserta didik tidak selalu terlibat langsung pada saat pembelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan di SMP Negeri 2 Sajingan Besar awalnya masih menggunakan metode ceramah dan belum mengembangkan model-model pembelajaran lainnya, kondisi itu terjadi akibat terbatasnya akses internet dan alat pendukung pembelajaran. Salah satu pendekatan serta sarana pembelajaran yang dapat digunakan mudah diterapkan dan dapat dibuat tanpa menggunakan akses internet yaitu *Make A Match*. Pada kesempatan ini, akan disampaikan informasi mengenai *score* peserta didik tingkat tujuh yang bersekolah di SMP Negeri 2 Sajingan Besar sebelum diberi perlakuan model pembelajaran *Make A Match*.

Tabel 1. Nilai peserta didik kelas 7 mata pelajaran IPS

Kelas	Rata-Rata	Nilai tertinggi	Nilai terendah
VII A	66	75	30
VII B	70	75	40

Sumber : Daftar nilai guru mata pelajaran IPS

Kondisi tersebut jika dibiarkan akan menimbulkan dampak yang berlarut bagi nilai peserta didik, peserta didik akan merasa bosan jika model pembelajaran belum terlalu beragam, hasilnya hal itu juga bisa berdampak pada hasil belajar. Oleh karena itu, sebelum melakukan penerapan model pembelajaran seorang tenaga pendidik harus mengobservasi kelas terlebih dahulu untuk menentukan model pembelajaran secara tepat.

Hendracipta, dkk (2017) menyatakan bahwa seorang pengajar wajib mampu menetapkan model pengajaran yang sesuai dengan kompetensi murid di ruang kelas. Salah satu cara yang praktis untuk diterapkan adalah metode *Make A Match*, di mana kartu berfungsi sebagai sarana penunjang dalam aktivitas belajar. Berdasarkan pendapat Rusman dalam Ramadhani (2021), *Make A Match* tergolong dalam strategi *cooperative learning*. Lorna Curran memperkenalkan teknik ini pertama kali pada tahun 1994 [15]. Kelebihan paling menonjol dari metode ini adalah peserta didik bisa terlibat aktif dalam aktivitas mencocokkan kartu sambil menyerap materi yang disampaikan. Selain itu, *Make A Match* juga dikenal sebagai strategi pembelajaran kolaboratif yang efektif untuk memperkenalkan ide, mengenali ciri-ciri, menyampaikan fakta terkait suatu objek, serta melakukan penilaian terhadap informasi tertentu.

Make A Match adalah sebuah cara belajar yang unik, di mana murid-murid diajak untuk mencari dan menyatukan kartu yang berisi pertanyaan serta jawaban sesuai dengan pelajaran yang sedang dipelajari. Dalam kegiatan ini, para peserta didik harus menyelesaikan tugas mencocokkan kartu dalam waktu yang sudah ditetapkan. Jika mereka berhasil menemukan pasangan yang benar, mereka akan mendapatkan nilai sebagai bentuk penghargaan. Teknik ini ideal digunakan di seluruh jenjang sekolah, mulai dari pendidikan dasar sampai menengah ke atas. Dengan mengadopsi pendekatan *Make A Match*, aktivitas di ruang kelas jadi lebih semarak, peserta didik lebih antusias, dan suasana belajar terasa lebih seru serta menyenangkan. Tidak hanya itu, metode ini juga mengajak peserta didik untuk saling berdiskusi dan bekerja sama dengan sesama, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan mengutamakan kebersamaan.

Proses pembelajaran di kelas bisa dikemas layaknya sebuah permainan, di mana peserta didik diajak untuk berkompetisi dalam menyelesaikan berbagai persoalan berkaitan topik yang sedang dipelajari. Peserta didik yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak akan menerima penghargaan (*reward*) sebagai bentuk apresiasi. Untuk mendorong semangat serta keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar, apresiasi diberikan sebagai bentuk motivasi. Metode *Make A Match* dinilai termasuk cara yang cukup sukses guna menambah interaksi dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam metode ini, alat bantu utamanya adalah sejumlah kartu yang dikelompokkan menjadi dua bagian, yakni kartu yang memuat soal dan kartu yang berisi balasan atas soal tersebut. Jawaban pada kartu tersebut dirancang untuk cocok dengan pertanyaan yang ada, sehingga menciptakan interaksi belajar yang lebih menarik.

Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Harahap (2022), penelitian yang memanfaatkan model *Make A Match* membuktikan adanya kemajuan dalam keaktifan juga hasil belajar peserta didik kelas VII, yang melibatkan dua kelas (total 38 peserta didik) [8]. Studi ini mengungkap bahwa kelompok pertama yang diajar dengan strategi *Make A Match* berhasil meraih skor rata-rata 79,44, sedangkan kelompok kedua yang memanfaatkan model *Guided Inquiry* mendapatkan rata-rata 78,25 [8]. Studi yang dijalankan Sitanggag (2023) di SDN 124394, Pematang Siantar, memperlihatkan jika pendekatan *Make A Match* berhasil menambah pencapaian akademik peserta didik secara nyata, terutama pada pembahasan interaksi manusia dengan lingkungan di subtema 2 [19]. Analisis data statistik menunjukkan nilai sig. 2-tailed dalam pretest serta posttest mencapai 0,000, jauh di bawah nilai kritis 0,05. Ini menegaskan bahwa teknik *Make A Match* memberikan peran besar pada kemajuan pemahaman dan hasil belajar murid.

Dari berbagai kajian yang telah dilakukan, terungkap bahwa strategi *Make A Match* memiliki manfaat signifikan dalam mendongkrak prestasi akademik peserta didik. Tidak hanya itu, teknik ini juga

efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik secara fisik serta menghadirkan atmosfer belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hingga detik ini, tidak ditemukan kajian yang secara spesifik membahas metode *Make A Match* dalam pelajaran IPS dengan pokok bahasan “Kondisi Geografis Mempengaruhi Keragaman Budaya” pada SMP Negeri 2 Sajingan Besar, Sambas, Kalimantan Barat. Dengan demikian, guna memperkuat bukti ilmiah tentang bagaimana model *Make A Match* mampu menambah pemahaman peserta didik, khususnya dalam materi tersebut, peneliti berinisiatif untuk melakukan investigasi lebih mendetail di lokasi tersebut.

Kusumaningtyas (2022) menyatakan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam jenjang sekolah pada hakikatnya bertujuan membekali peserta didik supaya siap menjadi warga negara yang mempunyai pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai yang bisa diterapkan guna menyelesaikan permasalahan individu maupun sosial, serta berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat sesuai dengan norma-norma kebaikan [9]. Kemudian mata pelajaran IPS juga memiliki fungsi untuk meningkatkan kemampuan dalam pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat, seperti memiliki kemampuan berpikir kritis serta ide-ide yang dapat membangun di lingkungan masyarakat serta memberikan informasi yang valid dan mampu membimbing masyarakat sekitar untuk berkembang lebih maju.

Kajian ini bertujuan menganalisis perbedaan hasil belajar peserta didik pra dengan pasca diberlakukan model pembelajaran *Make A Match*, serta guna mengevaluasi sejauh mana dampak model pembelajaran tersebut pada pencapaian hasil belajar siswa dalam materi 'Kondisi Geografis Mempengaruhi Keragaman Budaya'.

Hipotesis pada kajian ini yaitu hipotesis alternatif (H_a), yakni pengimplementasian model pembelajaran *Make A Match* memberikan pengaruh signifikan dalam hasil belajar peserta didik kelas VII pada materi 'Kondisi Geografis Mempengaruhi Keragaman Budaya' pada SMP Negeri 2 Sajingan Besar.

Metode

Metode yang dipakai pada studi yaitu pendekatan kuantitatif mengandalkan rancangan eksperimen awal (*pre-experimental*) untuk menguji efektivitas model pembelajaran *Make A Match* pada hasil belajar dengan materi “Kondisi Geografis Mempengaruhi Keragaman Budaya”. Menurut Danuri & Maisaroh (2019), metode *pre-experimental* merupakan jenis penelitian di mana peneliti memiliki kendali atas proses penelitian [6]. Metode ini dipilih karena peneliti melakukan pengujian pada satu kelompok kelas sebagai sampel, yaitu kelas VII-A. Dalam studi ini, sebanyak 30 peserta didik yang tergabung dalam kelas VIIA ditetapkan sebagai kelompok eksperimen.

Metode yang digunakan untuk memperoleh data mencakup pemanfaatan *test*, *questionnaire* atau angket, wawancara, pengamatan langsung, dan pendokumentasian. Pengumpulan data hasil belajar menggunakan beberapa teknik, di antaranya adalah wawancara, *test*, dan analisis dokumen.

1. Teknik wawancara. Peneliti melaksanakan wawancara guna memperoleh informasi terkait penerapan model pembelajaran *Make A Match* di SMP Negeri 2 Sajingan Besar. Wawancara ini ditujukan kepada pengajar mata pelajaran, yakni Bapak Indra, S.Ag.
2. Tes kognitif. Pada kegiatan ini dilakukan tes kognitif kepada peserta didik di SMP Negeri 2 Sajingan Besar dengan memberikan lembar *pretest* dan *posttest* pilihan ganda sebanyak 15 soal yang telah divalidasi.

Berikut dilampirkan tabel kisi-kisi soal

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
Memahami isu pemberdayaan masyarakat dalam konteks lokal.	1. Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi salah satu faktor	1.1 peserta didik dapat menjelaskan posisi letak	C2	1-2	2

	geografis yang memengaruhi keragaman budaya di Indonesia.	geografis Indonesia. 1.2 Peserta didik dapat menentukan karakteristik masyarakat Indonesia berdasarkan kondisi geografis.	C3	3-4	2
	2. Peserta didik mampu menganalisis kondisi geografis Indonesia	1.2 Peserta didik dapat mendeteksi batas-batas negara Indonesia berdasarkan letak geografis.	C4	5-6	2
	3. Peserta didik mampu memahami bentuk-bentuk topografi wilayah Indonesia.	3.1 Peserta didik dapat menyebutkan komponen pembentuk lingkungan ekologis.	C4	7	1
		3.2 Peserta didik dapat menentukan karakteristik bioma yang ada di Indonesia.	C3	8-10	3
	4. Peserta didik mampu memahami keragaman budaya yang ada di Indonesia dan sekitar.	4.1 Peserta didik dapat menjelaskan keragaman dan karakteristik kebudayaan yang ada di sekitar dan di Indonesia.	C3	11-13	3
		4.2 Peserta didik dapat	C4	14-15	2

		menyebutkan kebudayaan yang ada di sekitar mereka.			
--	--	--	--	--	--



Gambar diatas dirancang untuk menyelidiki apakah capaian belajar murid mengalami perubahan signifikan pasca penggunaan teknik *Make A Match* dibandingkan dengan kondisi sebelumnya. Pengumpulan data dilaksanakan dengan membandingkan hasil evaluasi awal (*pretest*) dan evaluasi akhir (*posttest*) sebagai bahan analisis.

- a. Uji Normalitas. Kajian ini menerapkan uji *Shapiro-Wilk* guna memeriksa apakah sebaran data dari hasil *pretest* dan *posttest* pada grup percobaan bersifat normal. Penentuan normalitas data didasarkan pada angka signifikansi (*sig*). Apabila hasil *sig* memperlihatkan $> 0,05$, dengan itu mengindikasikan jika hasil memiliki pola sebaran normal. Di sisi lain, ketika *sig* bernilai $0,05$ atau lebih rendah, data tersebut tidak memenuhi kriteria normalitas dalam distribusi.

- b. Uji Hipotesis. Guna membuktikan kebenaran dari dugaan yang diajukan, peneliti menggunakan pendekatan statistik yang dikenal sebagai *paired sample t-test*. Pendekatan ini dipakai untuk menganalisis apakah terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara data pra serta pasca menerapkan metode *Make A Match*. Jika $\text{sig (2-tailed)} < 0,05$, ini mengindikasikan jika perbedaan itu cukup berarti. Namun, jika nilainya $> 0,05$, menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan diantara skor sebelum dengan setelah tes dilakukan.
- c. *Effect Size*. Pada bagian akhir penelitian, dilakukan analisis *effect size* untuk mengukur besarnya pengaruh penerapan metode pembelajaran *Make A Match* terhadap prestasi akademik peserta didik SMP Negeri 2 Sajingan Besar. Penilaian ini merujuk pada panduan tabel *effect size* berdasarkan standar Cohen's *d* guna mengetahui seberapa signifikan dampaknya.

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

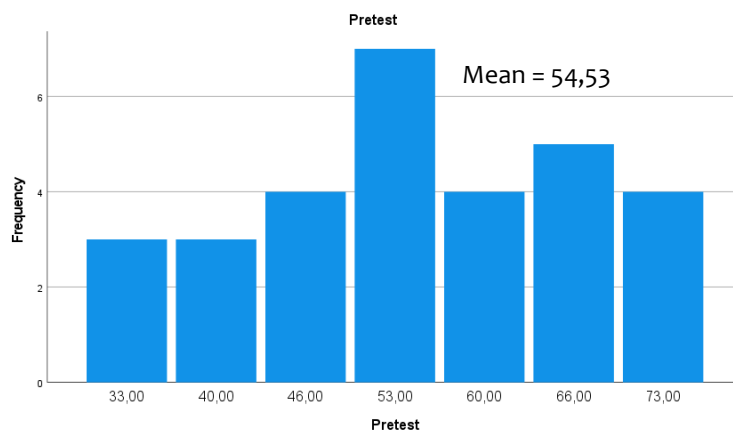
Tabel 2. Nilai kriteria effect size Cohen's D

Sumber : Cohen (1992) dalam Nokadela, 2015

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Berikut adalah data pra ujian peserta didik sebelum model pembelajaran *Make A Match* yang telah diimplementasikan. Soal *Pretest* diberikan pada tanggal 3 Juni 2024 pukul 08.30 jumlah dari responden ada 30 peserta didik.



Gambar 1. Histogram nilai Pretest

Sumber : Data olahan penelitian, 2024

Gambar yang ditampilkan sebelumnya menggambarkan hasil skor belajar peserta didik sebelum metode pembelajaran *Make A Match* diterapkan. Dari hasil tersebut, rata-rata 30 peserta didik kelas VII-A di SMP Negeri 2 Sajingan Besar tercatat sebesar 54,53. Nilai terendah pretest terdapat pada nilai 33,00 dengan frekuensi 3 peserta didik sedangkan nilai tertinggi terdapat pada nilai 73,00 dengan frekuensi 4 peserta didik. Berikut adalah tabel hasil uji normalitas pretest peserta didik :

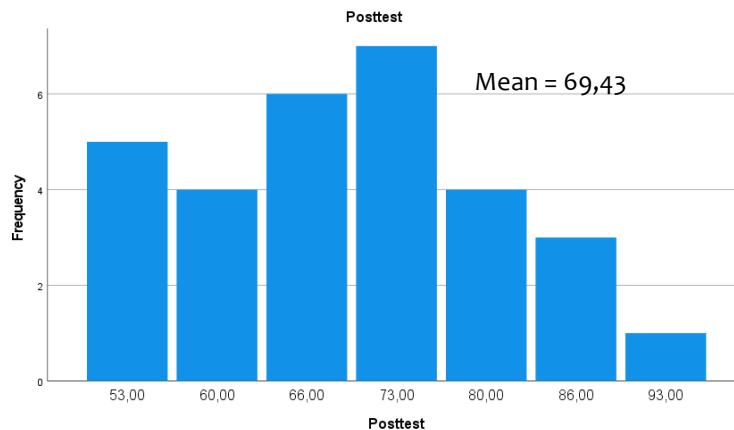
Tabel 3. Hasil uji normalitas nilai pretest

Shapiro Wilk			
Pretest	Statistic	df	Sig.
	0,938	30	0,082

Sumber : Data olahan penelitian, 2024

Pada hasil uji normalitas yang telah dilakukan menggunakan Shapiro Wilk diketahui $\alpha = 0,05$ kemudian pada nilai *pretest* didapatkan hasil yaitu nilai signifikansi (Sig.) $p = 0,082$ sehingga $p > \alpha$ atau $0,082 > 0,05$. Jadi, hasil nilai *pretest* ditetapkan berdistribusi normal.

Setelah metode pembelajaran *Make A Match* diterapkan, dilakukan penilaian terhadap pemberian *posttest* guna mengukur pencapaian belajar para peserta didik. *Posttest* tersebut dilaksanakan pada tanggal 6 Juni 2024 pukul 08.00 di dalam kelas. Dari analisis capaian belajar murid setelah diterapkannya teknik *Make A Match* dalam proses pembelajaran, didapatkan informasi mengenai aspek kognitif melalui tes yang dilakukan di akhir kegiatan (*posttest*). Adapun hasil tes tersebut menggambarkan performa peserta didik sebagai berikut:



Gambar 2. Histogram nilai Posttest

Sumber : Data penelitian, 2024

Visualisasi yang ditampilkan memperlihatkan sejauh mana peserta didik berhasil meraih nilai setelah menggunakan teknik pengajaran *Make A Match*. Hasil yang ditunjukkan peserta didik kelas VII-A di SMP Negeri 2 Sajingan Besar, dengan total 30 peserta didik, mencerminkan nilai rata-rata sebesar 69,43. Dengan nilai terendah pada *posttest* terdapat pada nilai 53,00 dengan frekuensi 5 peserta didik sedangkan nilai tertinggi terdapat pada nilai 93,00 dengan frekuensi 1 peserta didik.

Pada riset ini, pengujian terhadap normalitas data dilakukan dengan memanfaatkan metode *Shapiro-Wilk*. Adapun hasil yang didapat dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil uji normalitas nilai posttest

Posttest	Shapiro Wilk		
	Statistic	df	Sig.
	0,943	30	0,111

Sumber : Data olahan penelitian, 2024

Pada hasil uji normalitas yang telah dilakukan menggunakan Shapiro Wilk diketahui $\alpha = 0,05$ dan pada nilai *posttest* didapatkan hasil yaitu nilai signifikansi (Sig.) $p = 0,111$ sehingga $p > \alpha$ atau $0,111 > 0,05$. Dengan demikian hasil nilai *posttest* dinyatakan berdistribusi normal.

Analisis statistik dengan teknik *paired t-test* dilaksanakan untuk menguji signifikansi perbedaan antara kondisi awal dan akhir setelah implementasi metode *Make A Match* pada pembahasan “Kondisi Geografis Mempengaruhi Keragaman Budaya” di SMP Negeri 2 Sajingan Besar.

Tabel 5. Uji Paired Sample t test

				95% Confidence				
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Interval of the Difference		t	df	Sig.(2- tailed)
				Lower	Upper			
Pretest	-			-	-	-		
Posttest	14,90000	8,80967	1,60842	18,18959	11,61041	9,264	29	<,001

Sumber : Data Olahan SPSS Tahun 2024

Pendekatan ini bertujuan untuk menganalisis adanya perubahan yang signifikan pada hasil pra serta pasca diterapkannya model pembelajaran *Make A Match*. Ketika sig (2-tailed) memperlihatkan angka < 0,05, ini menandakan jika perbedaan terjadi cukup berarti. Namun, jika nilai tersebut lebih besar dari 0,05, artinya tidak ditemukan perbedaan yang cukup signifikan antara hasil evaluasi sebelum dan setelah tes dilakukan.

Pada fase penutup, dilaksanakan evaluasi besaran efek (*effect size*) dari data yang telah dihimpun. Riset ini dirancang untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan strategi *Make A Match* mampu mempengaruhi pencapaian belajar peserta didik kelas VII-A di SMP Negeri 2 Saringan Besar. Agar dapat mengukur sejauh mana teknik ini berpengaruh pada kinerja belajar, dilakukan perhitungan *effect size* berdasarkan formula yang dikutip dari Dunst dkk dalam Nokadela (2015).

$$d = \frac{(M_I - M_B)}{SD_P}$$

$$d = \frac{(69.43 - 54.53)}{11.864777} = 1.255818$$

Dari hasil yang telah didapatkan setelah dilakukan uji *effect size* diketahui bahwa nilai *d* atau Cohen's yaitu 1,255818. Dalam rangka menilai besarnya dampak metode *Make A Match* pada prestasi akademik peserta didik, analisis harus dilakukan dengan memakai tabel ukuran efek standar yang mengikuti pedoman Cohen's *d*.

Pembahasan

Untuk mengevaluasi bagaimana strategi *Make A Match* bisa memperbaiki prestasi belajar peserta didik, analisis informasi harus dilaksanakan dengan memanfaatkan tabel pedoman besar pengaruh (*effect size*) yang sesuai dengan ketetapan Cohen's *d*. Kurniawan, dikutip oleh Rezeki (2023), mengungkapkan bahwa proses pembelajaran melibatkan berbagai elemen yang memerlukan perencanaan matang agar seluruh komponen dapat tersusun secara sistematis [16]. Proses belajar dan mengajar tidak akan mencapai hasil maksimal apabila pemilihan *model* atau *media* pembelajaran tidak selaras dengan kebutuhan peserta didik.

Pendekatan yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran memiliki peranan krusial dalam mendorong peserta didik agar lebih inovatif, aktif, serta mampu berpikir secara kritis, asalkan metode yang diterapkan selaras dengan tujuan pembelajaran. Menurut Apriyani (2018), model pembelajaran yang diterapkan memiliki peran kunci dalam menunjang pencapaian akademik peserta didik. Keberhasilan peserta didik sangat bergantung pada sejauh mana model tersebut dapat dianggap efektif [3]. Selain itu, keragaman dalam teknik pembelajaran juga mampu mendorong antusiasme peserta didik untuk lebih mendalami materi yang diberikan. Metode *Make A Match* digunakan pada kajian ini guna menganalisis pergeseran tingkat pemahaman peserta didik, baik sebelum maupun pasca digunakannya strategi pembelajaran tersebut.

Penelitian ini berfokus pada satu kelompok kelas sebagai sampel utama dalam mengevaluasi peningkatan performa akademik peserta didik pasca penerapan strategi pembelajaran *Make A Match*, kemudian disandingkan dengan kondisi sebelumnya tanpa metode tersebut diterapkan. Teknik

pengumpulan data dilaksanakan melalui pelaksanaan *pretest* serta *posttest* sebagai instrumen evaluatif. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan strategi *Make A Match* berpengaruh baik secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai dari 54,53 pada saat *pretest* menjadi 69,43 setelah intervensi pembelajaran dilakukan.

Implementasi strategi *Make A Match* pada topik “Kondisi Geografis Mempengaruhi Keragaman Budaya” pada mata pelajaran IPS, yang termasuk kurikulum merdeka, terbukti mampu meningkatkan capaian akademik peserta didik secara signifikan. Berdasarkan analisis statistik dengan uji *paired sample t-test*, didapat signifikansi (*sig. 2-tailed*) yakni 0,001, yang terdapat pada bawah ambang signifikansi 0,05. Temuan itu mendukung penerimaan hipotesis alternatif (H_a), berarti strategi pembelajaran *Make A Match* efektif pada peningkatan hasil belajar, khususnya pada peserta didik kelas VII-A di SMP Negeri 2 Sajingan Besar, Kabupaten Sambas.

Penelitian dirancang guna menguji efektivitas strategi *Make A Match* guna menunjang keberhasilan akademik peserta didik dalam mata pelajaran IPS, khususnya materi “Kondisi Geografis Mempengaruhi Keragaman Budaya” di kelas VII-A. Hasil penghitungan *effect size* menunjukkan angka sebesar 1,25. Berdasarkan klasifikasi ukuran efek menurut Cohen’s *d*, angka tersebut termasuk dalam kategori efek yang sangat kuat. Maka, bisa disepakati jika strategi *Make A Match* berkontribusi signifikan dalam menambah kinerja akademik peserta didik kelas VIIA di SMP Negeri 2 Sajingan Besar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kurnia (2018), yang melaporkan *effect size* sebesar 0,42. Meskipun lebih rendah, hasil tersebut tetap menunjukkan adanya dampak yang bermakna terhadap pembelajaran.

Berdasarkan berbagai hasil analisis yang dilakukan, bisa dirangkum jika pendekatan *Make A Match* berperan penting pada capaian akademik peserta didik. Hal itu didukung Yulianti (2020), di mana menunjukkan jika model pembelajaran *Make A Match*, sebagai bagian dari pendekatan kooperatif, mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan mutu pembelajaran [23]. Oleh karena itu, strategi ini disarankan untuk diterapkan secara luas dalam jenjang pendidikan, mulai dari tingkat SD sampai SMA.

Model *Make A Match* memiliki karakteristik khas, yaitu penggunaan media berupa kartu soal dengan kartu jawaban, di mana peserta didik ditugaskan untuk mencocokkan pasangan kartu yang sesuai. Dalam proses tersebut, peserta didik akan membaca pertanyaan pada kartu soal dan mencocokkannya dengan jawaban yang relevan. Aktivitas ini meningkatkan daya ingat peserta didik serta mendorong peserta didik untuk aktif bergerak, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Ketika kondisi mental peserta didik menjadi lebih rileks, kemampuan mereka dalam menyerap informasi pun meningkat, yang pada akhirnya materi pembelajaran lebih mudah dipahami serta diingat.

Kesimpulan

Hasil analisis dan diskusi intensif memperlihatkan pemakaian teknik *Make A Match* pada pembelajaran topik “Kondisi Geografis mempengaruhi keragaman Budaya” di kelas VIIA SMP Negeri 2 Sajingan Besar, Sambas, mampu mendongkrak prestasi akademik peserta didik secara nyata. Sebelum teknik ini diterapkan, capaian belajar peserta didik masih tergolong kurang memuaskan, seperti terlihat dari nilai awal (*pretest*) yang rata-ratanya hanya 54,53 dari 30 peserta didik. Standar minimal kelulusan (KKM) untuk pelajaran IPS di sekolah ini adalah 70. Ada tiga peserta didik yang mendapat nilai paling rendah, yaitu 33, sementara empat peserta didik berhasil mencapai nilai tertinggi, yakni 73. Namun, setelah metode *Make A Match* digunakan, terjadi lonjakan yang cukup besar, dengan nilai akhir (*posttest*) rata-rata mencapai 69,43 dari 30 peserta didik yang sama.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing skripsi

Referensi

- [1] Anggraini, D., Tampubolon, B., & Anasi, PT (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning pada Pembelajaran Geografi Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 9 (4)

- [2] Anggraeni, A. A. A., & Verylana, P. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match terhadap motivasi dan hasil belajar matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 218-225.
- [3] Apriyani, P., Margiati, K. Y., & Anasi, P. T. (2018). Pengaruh Penerapan Model PBL Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas X IPS MAN 2 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(1).
- [4] Cindy, P. (2021). Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta didik. Guepedia.
- [5] Citra Nur, Kusumaningrum, Syachruroji, A. 2016. Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Peserta didik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dan Ekspositori Pada Konsep Energi. *JPSD*, 2 (2), 181-191.
- [6] Danuri, & Maisaroh, S. (2019). Metodologi Penelitian. In Samudra Biru.
- [7] Fuad, Z. (2018). Penggunaan metode Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Tematik. *Jurnal PGMI Vol 1*
- [8] Harahap, N., Febriani, H., & Khairuddin, K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dan Model Pembelajaran Guided Inquiry terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas VII MTs Daarul Muhsinin Janji Manhan Kawat Labuhan Batu. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11572-11580.
- [9] Kusmianingtyas, I., & Sriyanto, S. (2022). Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik pada Pembelajaran IPS. *Seri Prosiding Ilmu Sosial & Humaniora*, 3, 520-525.
- [10] Lovisia, E. (2017). Penerapan model make a match pada pembelajaran fisika kelas X SMA Negeri 2 Kota Lubuklinggau. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 1(1), 7-22.
- [11] Lund, W. N. (2010). Document, Text and Medium: Concepts, Theories and Disciplines. *Journal of Documentation*. 66 (5), pp. 734-749.
- [12] Nadliyah, A., Taufiq, M., Hidayat, M. T., & Kasiyun, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ipa. *Natural Science Education Research (NSER)*, 2(1), 33-39.
- [13] Natakusuma, A., Suroso, S., & Hardati, P. (2017). Pengaruh cara belajar terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi di SMA negeri 2 Pekalongan. *Pendidikan Geografi*, 5 (3), 124-133.
- [14] Nokadela, B. (2015). Penerapan Levels of Inquiry Pada Tingkat Interactive Demonstrasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pesawat Sederhana Peserta didik Smp. Universitas Pendidikan Indonesia. 41-42
- [15] Rahman, S. (2022, Januari). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar.
- [16] Ramadhani, MI (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (4), 2237-2244.
- [17] Rezeki, GS, Ulfah, M., & Harjanti, DT Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen Berbasis Media Kuis Adobe Flash CS6. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 3 (1), 11-20.
- [18] Sari, S. P. (2020). Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik SD. *Educational Journal of Elementary School (EJoES)*, 1(1), 19-24.
- [19] Siska, S., Okianna, O., Wiyono, H., Buwono, S., & Hafizi, MZ (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) di SMP Negeri 4 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. *Jurnal Intelektual Indo-MathEdu*, 5 (3), 3417-3423.
- [20] Sitanggang, Y., Sirait, J., & Sidabutar, YA (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V Pada Sub Tema 2 Manusia dan Lingkungan SD Negeri 124394 Pematang Siantar. *Inovatif: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 3 (6), 9882-9893. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i6.7724>
- [21] Syaadah, S., Buwono, S., & Wiyono, H (2021). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Viii E Smp Negeri 1 Sungai Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 10 (8).

- [22] Syawaludin, M., Aminuyati, A., Wiyono, H., Karolina, V., & Atmaja, TS (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Outdoor Study dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VIII MTs Negeri 1 Mempawah Hilir. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11 (12), 3461-3467.
- [23] Wijanarko, Y. (2017). Model pembelajaran Make a Match untuk pembelajaran IPA yang menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(1), 52-59.
- [24] Yulianti, T., & Muhammadi, M. (2020). Penerapan Model Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4 (2), 1320-1334.
- [25] Zulkid, L., Buwono, S., & Anasi, PT (2020). Penerapan Model Pembelajaran Number Heads Together Pada Pembelajaran Geografi Kelas Xi Ips Sma Negeri 2 Sambas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 9 (7)