



PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *FLIPCHART* DILENGKAPI *QUICK RESPONSE (QR) CODE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP NEGERI 41 SEMARANG

Febiarti Setiya Putri, Khoirul Anwar[✉]

Prodi pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Disubmit: Januari 2025

Direvisi: Maret 2025

Diterima: April 2025

Keywords:

Metode Make A Match; Media Flipchart; Media Quick Response (QR) Code; Hasil belajar

Abstrak

Pembelajaran yang dilaksanakan guru harus mampu memberikan bekal kepada siswa dalam berfikir kritis, analisis dan kreatif sehingga diperlukan dalam pembelajaran IPS yang inovatif, menarik dan menyenangkan bagi siswa agar mata pelajaran IPS tidak dianggap pembelajaran yang membosankan dan monoton sehingga memberikan dampak terhadap minat dan hasil belajar mata pelajaran IPS kurang maksimal. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi setelah siswa mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan. Berdasarkan hasil observasi bahwa pembelajaran IPS di SMP Negeri 41 Semarang masih menggunakan metode ceramah. Penerapan metode diskusi telah dilakukan akan tetapi penerapannya masih kurang optimal sebab masih banyak siswa kurang berpartisipasi dan tidak aktif dalam berkelompok. Metode pembelajaran yang digunakan guru harus variatif dan tepat sasaran dengan didukung media pembelajaran siswa akan lebih memahami materi yang disampaikan. Hasil penelitian dan analisis data menunjukkan terdapat pengaruh metode pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 41 Semarang.

Abstract

The learning carried out by teachers must be able to provide provisions for students to think critically, analytically and creatively so that it is needed in social studies learning that is innovative, interesting and fun for students so that social studies subjects are not considered boring and monotonous learning so that they have an impact on interest and learning outcomes in the subject. Social studies lessons are not optimal. Learning outcomes are changes in behavior that occur after students follow the learning process in accordance with educational goals. Based on observations, social studies learning at SMP Negeri 41 Semarang still uses the lecture method. The application of the discussion method has been carried out, but its application is still not optimal because there are still many students who do not participate enough and are not active in groups. The learning methods used by teachers must be varied and targeted. Supported by media learning media, students will better understand the material presented. The results of research and data analysis show that there is an influence of the Make A Match learning method on students learning outcomes in class VIII social studies at SMP Negeri 41 Semarang.

© 2019 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung C1 Lantai 1 FIS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: jurnalsosiolimpips@mail.unnes.ac.id

E-ISSN 2685-4929

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru dalam lingkungannya sehingga siswa menerima proses pengolahan informasi menjadi pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai hasil proses belajar. Hal tersebut sesuai menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 menyatakan pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran dibutuhkan sumber belajar yang dapat mendukung pemahaman dan penguasaan terhadap materi yang saat ini telah beragam. Peran guru penting dalam proses pembelajaran sebagai sumber belajar berkaitan serta dalam penguasaan materi pembelajaran. Ketidakpahaman terhadap penguasaan materi yang masih kurang tepat atau penyampaian materi tidak sesuai yang disampaikan (Mardhiah et al., 2022). Hal ini guru harus mampu mencari sumber referensi yang lebih banyak sehingga pemahaman siswa akan lebih baik dengan penerapan metode pembelajaran yang variatif dengan didukung media pembelajaran sehingga meningkat minat belajar dan antusias siswa mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut mampu melakukan pemetaan terkait materi pelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran dengan didukung media pembelajaran dapat memudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan guru untuk mengadakan hubungan dengan siswa pada proses kegiatan berlangsung (Sudjana, 2014). Metode pembelajaran yang digunakan guru hendaknya variatif dengan menyesuaikan materi pelajaran dan diterima siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda serta menjalin hubungan interaksi dengan teman lainnya (Yusra et al., 2023). Kesalahan menerapkan metode pembelajaran yang digunakan guru pada kegiatan pembelajaran akan menyebabkan pemahaman siswa menjadi kurang optimal sehingga berimbas dalam penyampaian materi

dan tujuan pembelajaran kurang maksimal. Pada proses pembelajaran guru harus memperhatikan media pembelajaran agar materi dapat tersampaikan dengan baik terhadap siswa.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang menjadi beban tersendiri untuk guru dan siswa pada Sekolah Menengah Pertama khusus dalam proses pembelajaran tidak hanya menanamkan aspek pengetahuan saja tetapi mencakup aspek afektif dan keterampilan siswa pada pembelajaran IPS (Haryati, 2019). Tujuan pembelajaran IPS yaitu siswa diharapkan memiliki kemampuan dalam memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan memiliki keterampilan di tengah perkembangan dunia serta berkontribusi untuk menciptakan kehidupan lebih baik (Sihole et al., 2023). Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran IPS membutuhkan metode dan media pembelajaran yang variatif serta menarik sehingga siswa antusias mengikuti kegiatan pembelajaran nantinya berdampak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS lebih maksimal.

Hasil belajar merupakan kegiatan dijadikan untuk mengukur perubahan perilaku yang terjadi dalam diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan tertentu yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses kegiatan belajar meliputi, kognitif, afektif dan psikomotor. Pembelajaran yang efektif apabila ditunjang dengan sarana memadai, metode pembelajaran yang variasi dan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat sehingga berimbas kepada siswa untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Metode pembelajaran yang menyenangkan salah satunya yaitu metode pembelajaran *Make A Match*. Komalasari (2017) menyatakan metode pembelajaran *Make Match* adalah suatu metode pembelajaran yang digunakan guru untuk mengajak siswa mencari pasangan dalam mencari jawaban dan pertanyaan dari suatu konsep melalui permainan kartu pasangan. Metode *Make A Match* merupakan metode yang pertama kali dimbangun oleh Lorna Curran pada tahun 1994

(Wirda et al., 2023). Keunggulan teknik metode *Make A Match* mengajak siswa mencari pasangan sambil belajar tentang suatu konsep materi pelajaran dalam kondisi suasana yang menyenangkan dan teknik ini digunakan untuk semua tingkatan usia (Wirda et al., 2023). Metode pembelajaran *Make A Match* akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mendorong siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran dalam mencari permainan kartu pasangan didukung media *Flipchart* yang dilengkapi media *Quick Response (QR) Code*.

Susilana dan Riyana (2018) *Flipchart* merupakan sebuah lembaran-lembaran kertas yang menyerupai album atau kalender dengan ukuran 50 x 75 cm atau ukuran lebih kecil 21 x 28 cm, yang disusun secara berurutan bagian atasnya diikat. Penggunaan media *Flipchart* dilakukan dengan cara membalik satu-persatu setiap lembaran kertas. Penelitian ini menggunakan jenis *Flipchart* dengan sajian lembaran kertas kosong dan didesain dengan semenarik mungkin. Penggunaan media *Flipchart* dilengkapi juga media *Quick Response (QR) Code*. Media *Quick Response (QR) Code* merupakan simbol matrik dua dimensi (2D) yang pertama kali diperkenalkan dari Perusahaan Jepang Denso Wave tahun 1994 (Riandita et al, 2023). Media *Quick Response (QR) Code* saat dibutuhkan penggunaannya dapat dicetak dan menjadi alat pemindai yang cepat dan kreatif. Media pembelajaran *Flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code* menjadi media alat bantu agar materi yang disampaikan lebih jelas dan menjadi pendukung metode pembelajaran *Make A Match* sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik karena kolaborasi antara media cetak visual dan teknologi.

Pemanfaatan media *Flipchart* yang terselip *Quick Response (QR) Code* dalam kegiatan pembelajaran membuat siswa bekerjasama dalam kelompok dengan mengurutkan kartu pasangan di *Flipchart* dan memindai *QR Code* yang berisi video pembelajaran terkait penjelasan materi yang lebih jelas. Hal itu, memperkuat kerjasama dan keaktifan siswa yang merupakan inti dari metode

pembelajaran *Make A Match* sehingga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa lebih baik pada pembelajaran IPS.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru IPS di SMP Negeri 41 Semarang menunjukkan dalam melaksanakan proses pembelajaran IPS lebih sering menggunakan metode ceramah dengan berbantuan media buku paket. Kendala yang dialami guru IPS yaitu sarana media pembelajaran seperti, proyektor mengalami kerusakan pada setiap masing-masing kelas. Guru menggunakan sumber belajar dari internet berbahan *Smartphone* yang dapat diakses oleh masing-masing siswa saat proses pembelajaran berlangsung tetapi *Smartphone* masih kurang optimal penggunaannya karena banyak siswa yang memanfaatkan bermain game. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPS masih kurang antusias meskipun guru IPS telah menerapkan metode diskusi. Permasalahan tersebut memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 41 Semarang masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penerapan metode pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 41 Semarang”.

METODE

Penggunaan metode penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang berupa angka-angka dan analisisnya yang digunakan yaitu statistik (Sugiyono, 2019). Metode penelitian kuantitatif dilaksanakan dengan cara melaksanakan pengukuran, sehingga peneliti dapat menggunakan instrumen penelitian dalam pengumpulan data. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian eksperimen dengan desain *Quasi*

Experimental Design. Jenis model penelitian ini menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Pada desain penelitian ini memilih dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang memiliki karakteristik serupa. Perbedaannya terletak pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan khusus sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan biasa yang akan dibandingkan hasilnya dengan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan metode pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code*, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan dengan menerapkan metode konvensional (ceramah) dalam proses pembelajaran. Kedua kelompok akan diberi *pretest* sebelum diberi perlakuan dan diberi *posttest* setelah diberi perlakuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Pelaksanaan Metode Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Flipchart* Dilengkapi *Quick Response (QR) Code*

Tahap penerapan metode pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code* dengan tahapan sebagai berikut :

Tahapan Perencanaan

Tahapan perencanaan peneliti diawali dengan melakukan observasi terlebih dahulu ke SMP Negeri 41 Semarang. Peneliti melakukan wawancara terhadap guru IPS yaitu Bapak Muryadi S. Pd., selaku guru mata pelajaran IPS kelas VIII. Hasil data memperoleh informasi menunjukkan bahwa guru IPS masih menggunakan metode ceramah dengan berbantuan buku paket. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti penerapan metode diskusi telah dilaksanakan akan tetapi masih kurang optimal dalam meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam berkelompok selama proses pembelajaran berlangsung. Antusias siswa dalam berdiskusi dengan teman

anggota kelompok masih kurang hanya sebagian kecil siswa aktif bekerjasama dengan anggota kelompoknya. Penerapan metode ceramah dan metode diskusi sering sekali digunakan guru IPS karena dirasa lebih mudah dan simpel. Kendala yang dialami guru dalam kegiatan pembelajaran untuk media pembelajaran yang digunakan kurang memadai karena, seperti proyektor mengalami kerusakan di setiap masing-masing kelas. Guru menggunakan sumber belajar dari internet sebagai alternatif dengan didukung media *Smartphone* yang dapat diakses setiap masing-masing siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan *Smartphone* masih juga kurang optimal karena siswa menyalahgunakan hanya bermain *game* saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa peneliti menerapkan metode pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code* dalam pembelajaran IPS.

Tahap perencanaan juga menentukan sampel untuk dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling* dengan menentukan kriteria yaitu kedua kelas tersebut siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran kurang aktif tergolong cukup tinggi dibandingkan dari kelas VIII lainnya. Rencana berikutnya peneliti menyiapkan alat perangkat pembelajaran, seperti modul ajar, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dan soal *Pretest-Posttest*. Peneliti melaksanakan pengujian instrumen pada kelas lain yaitu siswa kelas VIII F yang diikuti oleh 30 siswa. Selanjutnya, peneliti menganalisis hasil uji coba instrumen tes yang meliputi uji validitas tes, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, uji daya beda dan uji *distractor*.

Tahap Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 41 Semarang Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang tahun pelajaran 2024/2025 pada bulan Januari sampai bulan Maret 2024. Hasil penelitian ini diperoleh dengan menggunakan tes pretest dan posttest yang bertujuan untuk memperoleh data terkait pengaruh penerapan

metode pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 41 Semarang. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas VIII E sebagai kelas kontrol dan kelas VIII D sebagai kelas eksperimen dimana masing-masing siswa terdiri atas 32 siswa.

Pelaksanaan proses pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan 3 kali pertemuan yaitu tanggal 21, 6, dan 13 Maret 2024 pada kelas VIII E sebagai kelas kontrol dengan menerapkan metode konvensional (ceramah). Adapun tahapan pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol, ***pertama***, pertemuan pertama yaitu guru melaksanakan pemberian soal *pretest* kepada siswa bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan. ***Kedua***, pertemuan kedua peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan metode konvensional (ceramah). Kemudian siswa diberi LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang dikerjakan secara berkelompok dan hasilnya akan dipresentasikan di depan kelas. Setelah proses pembelajaran selesai bersama-sama siswa dan guru membuat rangkuman pelajaran terkait point penting dalam pembelajaran yang baru dilaksanakan. ***Ketiga***, pertemuan ketiga menjadi pertemuan terakhir untuk melakukan evaluasi pembelajaran dan mengulang sedikit kembali materi yang telah diajarkan, kemudian melaksanakan *posttest* bertujuan untuk mengukur seberapa jauh pemahaman siswa setelah mendapatkan materi yang telah diajarkan.

Pelaksanaan proses pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan 3 kali pertemuan pada kelas VIII D yang dilakukan pada tanggal 22, 29 Februari sampai 7 Maret. Adapun tahapan pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen meliputi, ***pertama***, guru menyajikan informasi terkait materi dengan meminta siswa membaca dan memahami materi. Selanjutnya guru melaksanakan *pretest* untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum diberi perlakuan. Pertemuan berikutnya guru menyampaikan proses pembelajaran dengan

menerapkan metode pembelajaran *make a match* berbantuan media *flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code*. ***Kedua***, pertemuan kedua ini merupakan kegiatan inti karena proses pembelajaran akan menggunakan metode pembelajaran *make a match* berbantuan media *flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code*. (a) Guru akan membagi 3 petugas kelompok inti yaitu pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban, dan petugas penilai sekaligus pembawa media *Flipchart* yang dalamnya terselip media *Quick Response (QR) Code*. Kegiatan ini terdapat pembagian kelompok kecil kembali yang terbagi menjadi 4 kelompok kecil setelah pemegang kartu pertanyaan dan kartu jawaban telah mencocokkan kebenaran kartu yang telah diperiksa oleh petugas penilai.



Gambar 1. Penerapan *Make A Match* berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *QR Code*

Kegiatan dimulai dengan cara guru menghitung mundur, kemudian pemegang kartu pertanyaan dan jawaban memulai permainan dengan mencari kartu pasangan yang benar, sedangkan petugas penilai diberi akses untuk memindai terlebih dahulu memindai *QR Code* yang berisikan video pembelajaran untuk diamati dan dipahami penjelasannya. Jika petugas pertanyaan dan jawaban sudah menemukan kartu pasangan dan dirasa benar maka siswa akan menunjukkan ke petugas penilai untuk mengecek kebenaran kartu.



Gambar 2. Mencocokkan Kebenaran Kartu

Selanjutnya petugas penilai melihat pasangan kartu tersebut apakah cocok. Jika kartu pasangan sudah tepat maka siswa pemegang kartu jawaban langsung masuk ke dalam kelompok sesuai dengan pasangan petugas kelompok pertanyaan sebelumnya. Selanjutnya, siswa diberi kesempatan kembali untuk mengamati video pembelajaran yang dipindai oleh petugas penilai bersama anggota kelompok kecilnya. Kemudian, siswa mengurutkan kartu pasangan dan menempelkan kartu di media *Flipchart* dan hasilnya dipresentasikan di depan kelas.



Gambar 3. Siswa Mengurutkan dan menempelkan kartu di media *Flipchart*

Ketiga, pertemuan ketiga yaitu akhir dari pembelajaran dengan melakukan evaluasi pembelajaran dan memberikan soal posttest kepada siswa bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa setelah diberi perlakuan dengan menerapkan metode pembelajaran tersebut.

Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Pada pelaksanaan proses pembelajaran yang telah dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti melakukan tahap akhir yaitu melakukan uji pengolahan data untuk

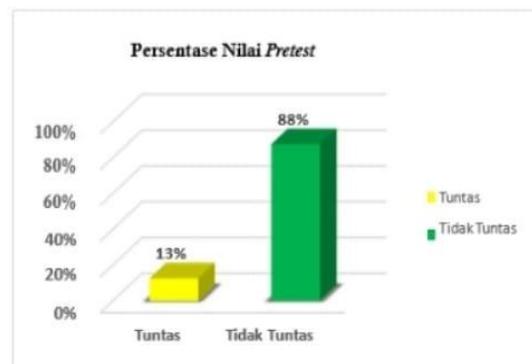
mengetahui perbandingan apakah terdapat pengaruh antara kelas eksperimen dengan menerapkan metode pembelajaran *Make A Match* berbantuan media flipchart dilengkapi qr code dan kelas kontrol dengan menerapkan metode pembelajaran konvensional (ceramah). Apakah terdapat perbedaan terhadap hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sesudah diberi perlakuan. Berikut ini hasil rekapitulasi nilai pretest dan posttest kelas eksperimen.

Tabel. 1 Nilai *Pretest* dan *Posttest*

	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen
Nilai Tertinggi	86	53
Nilai Terendah	20	100
Rata-Rata	52,44	80,69

Sumber : Data Peneliti, 2024

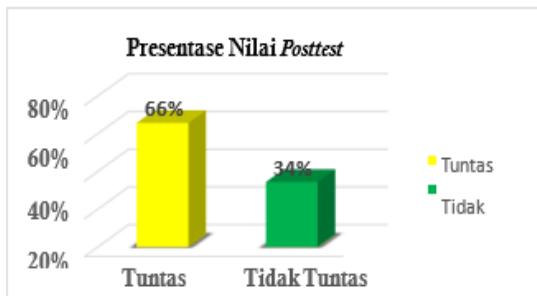
Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat dilihat pada tabel 1. bahwa diperoleh hasil belajar siswa kelompok eksperimen pada saat *pretest* mempunyai rata-rata sebesar 52,44 dengan nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 20. Nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen rata-rata 80,69 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 53. Siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan dilihat dari tabel hasil perhitungan nilai pretest dan posttest. Informasi hasil data dapat ditampilkan ke dalam grafik persentase nilai *pretest* dan *posttest* sebagai berikut :



Gambar. 4 Grafik Diagram Batang Hasil Belajar *Pretest* Kelas Eksperimen

Hasil menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VIII D dalam penilaian hasil *pretest* pada batang kuning (tuntas) dengan persentase 13% lebih rendah dibandingkan dengan batang

hijau (tidak tuntas) dengan persentase sebesar 88%. Oleh karena itu, persentase hasil belajar siswa yang tidak tuntas lebih tinggi dibandingkan dengan hasil persentase siswa yang mendapatkan nilai tuntas dapat dilihat dalam diagram batang sebagai berikut :



Gambar. 5 Grafik Diagram Batang Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen

Hasil data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VIII D pada hasil *posttest* ditunjukkan oleh diagram batang warna kuning (tuntas) sebesar 66% lebih tinggi dibandingkan dengan batang warna hijau (tidak tuntas) sebesar 34% lebih rendah. Persentase hasil belajar siswa yang tuntas lebih tinggi dibandingkan dengan hasil persentase hasil belajar siswa yang tidak tuntas. Kesimpulannya perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest* sebelumnya artinya terdapat peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah menerapkan metode pembelajaran *Make A Match* dengan berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code* pada kelas eksperimen dikelas VIII D SMP negeri 41 Semarang.

Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Hasil data penelitian pada pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol diperoleh melalui tes *pretest* dan *posttest* dengan diikuti sebanyak 32 peserta didik di kelas VIII E SMP Negeri 41 Semarang. Pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Adapun hasil data nilai *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai *Pretest* dan *Posttest*

	Pretest Kelas Kontrol	Posttest Kelas Kontrol
Nilai Teringgi	30	50
Nilai Terendah	80	90
Rata-Rata	53,62	68,78

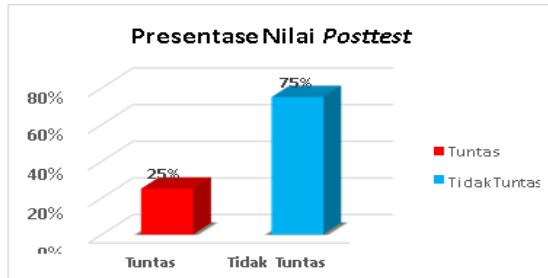
Sumber : Data Peneliti, 2024

Berdasarkan hasil pelaksanaan *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol dengan menerapkan metode pembelajaran konvensional (ceramah). Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengerjakan *pretest* didapatkan lebih banyak siswa yang tidak tuntas nilai KKM. Pelaksanaan *pretest* hasil belajar hanya 2 siswa yang tuntas nilai KKM dan 30 siswa tidak tuntas dengan nilai rata-rata 53,62. Pada pelaksanaan *posttest* terdapat 8 siswa yang tuntas nilai KKM dan 24 siswa yang tidak tuntas diperoleh nilai rata-rata sebesar 68,78. Informasi hasil data tersebut dapat ditampilkan ke dalam grafik persentase nilai *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:



Gambar 6. Grafik Diagram Batang Hasil Belajar Pretest Kelas Kontrol

Hasil data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VIII E dalam penilaian hasil *pretest* pada batang merah (tuntas) dengan persentase 6% lebih rendah dibandingkan dengan batang biru (tidak tuntas) dengan persentase sebesar 94%. Oleh karena itu, persentase hasil belajar siswa yang tidak tuntas lebih tinggi dibandingkan dengan persentase siswa yang mendapatkan nilai tuntas.



Gambar 7. Grafik Diagram Batang Hasil Belajar *Posttest* Kelas Kontrol

Hasil data menyatakan bahwa hasil belajar siswa kelas VIII E pada hasil *posttest* ditunjukkan oleh diagram batang warna merah (tuntas) sebesar 25% lebih rendah dibandingkan dengan batang warna hijau (tidak tuntas) sebesar 75% lebih tinggi. Persentase hasil belajar siswa yang tuntas lebih rendah dibandingkan dengan hasil persentase hasil belajar siswa yang tidak tuntas. Kesimpulannya perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan antara hasil *pretest* sebelumnya pada hasil *posttest* meskipun tidak berpengaruh signifikan.

Hasil data *pretest* dan *posttest* dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code* dan metode konvensional (ceramah) memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penerapan metode pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code* di kelas kontrol lebih memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penerapan metode ini menjadi pembelajaran IPS lebih efektif dan meningkatkan antusias belajar siswa terlihat hasil *pretest* dan *posttest* mengalami selisih peningkatan yang cukup tinggi. Pada proses pembelajaran berlangsung di kelas eksperimen semua siswa terlibat aktif dan antusias dalam bermain mencari kartu pasangan dan menempelkan kartu pasangan di media *Flipchart*. Proses pembelajaran pelajaran di kelas kontrol meskipun mengalami peningkatan hasil belajar yang tidak signifikan karena siswa saat mengikuti pembelajaran lebih pasif dan merasa malu untuk bertanya.

Pengaruh Penerapan Metode pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 41 Semarang

Berdasarkan data penelitian yang sudah didapatkan oleh peneliti, maka data tersebut akan diolah dengan menggunakan uji hipotesis. Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti akan melakukan uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah populasi pada penelitian berdistribusi normal. Uji Normalitas yang digunakan dalam penelitian menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan berbantuan aplikasi SPSS (*Statistical Package for Social Science*) 25. Data yang dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$. Hasil uji normalitas pada *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelas		Test of Normalitas					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest Eksperimen	.145	32	.086	.948	32	.126
	Posttest Eksperimen	.128	32	.196	.961	32	.288
	Pretest Kontrol	.103	32	.200	.969	32	.461
	Posttest Kontrol	.144	32	.088	.955	32	.195

Berdasarkan hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* maka dapat diketahui bahwa data *pretest* dan *posttest* baik dalam kelas eksperimen dan kontrol dapat dikatakan berdistribusi normal. Pada tabel tersebut menunjukkan nilai signifikansi pada hasil *pretest* eksperimen sejumlah 0,086 dan hasil *posttest* sejumlah 0,196. Sedangkan kelas kontrol hasil nilai signifikansi pada *pretest* sejumlah 0,200 dan hasil nilai *posttest* sejumlah 0,088. Hasil perhitungan uji normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil nilai *pretest* dan *posttest* signifikansi diatas

0,05 sehingga data penelitian ini berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tahap selanjutnya adalah peneliti melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesetaraan dari kelas eksperimen siswa kelas VIII D dan kelas kontrol siswa kelas VIII E SMP Negeri 41 Semarang. Data dapat dikatakan homogen jika nilai signifikansi $> 0,05$. Pengukuran uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan SPSS *Statistic compare mean uji-F*. Analisis hasil uji homogenitas *pretest-posttest* dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	1.263	1	62	.266
	Based on media	1.253	1	62	.267
	Based on Media and With adjusted df	1.253	1	60.775	.267
	Based on trimmed mean	1.239	1	62	.270

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 4.7 maka hasil perhitungan uji homogenitas terhadap hasil belajar siswa menunjukkan signifikansi sebesar $0,266 > 0,05$, sehingga dapat tarik kesimpulan bahwa data kelompok tersebut bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis yaitu dilakukan untuk menjawab hipotesis pada penelitian. Perhitungan uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *Independent Sample t-Test* bertujuan untuk mengetahui tingkat perbedaan hasil *posttest* dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code* terhadap hasil belajar siswa atau sebaliknya tidak terdapat pengaruh. Kategori pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah jika nilai signifikansi t tes $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika nilai signifikansi t tes $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berikut ini tabel hasil dari perbedaan rata-rata tes peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan dalam pembelajaran IPS sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

		Independent Sample Test						95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower Bound	Upper Bound
Hasil Belajar Siswa	Equal Variances assumed	1.2	.26	4.65	62	.000	11.906	2.557	6.796	17.017
	Equal Variances not assumed	1.2	.26	4.65	62	.000	11.906	2.557	6.795	17.018

Berdasarkan data diatas menunjukkan hasil uji hipotesis pada uji *pretest-posttest* pada kelas eksperimen menunjukkan $Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan hasil angka t hitung sebesar 4,657 dan t tabel dengan df 62 yaitu 1,998. Oleh karena itu, berdasarkan hasil perhitungan uji-t jika t hitung $>$ t tabel dapat dikatakan bahwa pengujian H_a diterima atau terdapat pengaruh dan sebaliknya apabila H_0 diterima jika t hitung $<$ t tabel maka tidak ada pengaruh. Kesimpulannya bahwa penelitian ini menunjukkan penerapan metode pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas VIII SMP Negeri 41 Semarang.

Penelitian ini untuk bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan penerapan metode pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code* terhadap hasil belajar pada materi “Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat di Indonesia”. Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *QR Code* lebih memperjelas siswa dalam memahami materi dan membuat suasana belajar yang menyenangkan. Hal tersebut, memberikan pembelajaran akan lebih

bervariasi bukan hanya penjelasan dari guru dan mencatat di buku tetapi siswa belajar sambil bermain dalam suatu konsep materi pelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran membuat materi lebih mudah diingat oleh siswa akan tercapai secara maksimal.

Pencapaian hasil belajar siswa pada penelitian ini dipengaruhi oleh minat dan motivasi belajar siswa yang tinggi. Hal tersebut, dapat dilihat saat mencocokkan kartu pasangan, mengamati video pembelajaran, berdiskusi dan menempelkan kartu pasangan di media *Flipchart*. Dalyono (2009) berpendapat bahwa minat belajar siswa dapat menghasilkan prestasi yang tinggi tetapi jika minat belajar siswa kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah. Pelaksanaan penerapan penelitian ini menunjukkan bakat dan keaktifan siswa terlihat saat mereka mencocokkan kartu dan mengurutkan kartu pasangan di media *Flipchart* serta kerjasama antar anggota kelompok dimana mereka saling bertukar ide. Penerapan metode pembelajaran tersebut menjadi daya tarik belajar yang baru bagi siswa sehingga disukai karena sebelumnya guru mata pelajaran belum pernah menerapkan metode dan media pembelajaran ini. Kendala penerapan metode pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code* dalam pembelajaran kelas VIII D yaitu masing-masing kelompok diperlukan bimbingan dari guru untuk melaksanakan pembelajaran di kelas. Pemberian arahan yang jelas terkait langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran karena terdapat siswa yang masih kurang memahami proses pembelajaran melalui penerapan metode tersebut. Penerapan metode pembelajaran pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code* menyebabkan suasana dalam kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu pembelajaran di kelas lain. Solusi dalam mengantisipasinya guru perlu menegaskan kembali tata tertib kepada siswa dalam mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban sehingga siswa merasa takut dengan peraturan yang dibuat oleh guru.

Kekurangan metode pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flipchart* dilengkapi

Quick Response (QR) Code membutuhkan waktu yang lebih lama dalam menyelesaikan konsep materi pelajaran dibandingkan dengan metode pembelajaran lain. Oleh karena itu, guru harus mampu memanajemen waktu sebaik mungkin dan mencari solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar serta waktu pengajaran juga cukup.

Penerapan pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code* memberikan hasil belajar yang signifikan dalam ranah kognitif siswa. Hasil belajar yang dicapai terdapat beberapa, meliputi **Pertama**, pemahaman konsep lebih mendalam dimana siswa dapat menguasai dan memahami konsep-konsep materi yang telah diajarkan dengan baik melalui mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban dengan mengaitkan informasi yang diperoleh dari media *QR Code* sehingga membantu siswa untuk memperdalam pemahaman mereka. **Kedua**, meningkatkan kemampuan berpikir analitis yaitu siswa mampu menyelesaikan tugas mencocokkan kartu pasangannya dan mencari kebenarannya dimana siswa dituntut untuk melakukan analisis terhadap informasi yang tersedia. Siswa juga dihadapkan dengan pertimbangan berbagai opsi dan memilih jawaban secara tepat sehingga mampu merangsang kemampuan berpikir analitis pada setiap siswa. **Ketiga**, pembelajaran dengan berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *QR Code* membantu siswa dalam memperkuat pemahaman mereka dengan adanya pengaksesan tambahan penjelasan materi yang lebih jelas melalui video pembelajaran sehingga pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. **Keempat**, meningkatkan ingatan siswa dalam menerima informasi melalui pembelajaran *Make A Match* dengan melibatkan interaksi fisik dengan kartu dan media visual (*flipchart*) sehingga membuat informasi yang didapat mudah diingat. **Kelima**, meningkatkan keterampilan kolaborasi dengan teman anggota kelompoknya. Penerapan metode pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *QR Code* membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial mereka melalui komunikasi dan kerjasama kelompok.

Oleh karena itu, pembelajaran ini guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam bagi mereka serta membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran pada ranah kognitif yang efektif.

Berdasarkan hasil belajar siswa pada penelitian ini diketahui bahwa setelah melaksanakan pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code* hasil belajar siswa menjadi lebih tinggi dibandingkan sebelum melaksanakan metode pembelajaran tersebut. Hal ini, karena siswa secara langsung melaksanakan pembelajaran melalui belajar sambil bermain melalui kartu pertanyaan dan kartu jawaban dimana siswa mampu menggunakan pemahamannya masing-masing dalam mencocokkan kebenaran kartu pasangan tersebut terhadap konsep materi pelajaran. Pembelajaran ini membuat siswa jauh lebih aktif, antusias, interaktif dan menyenangkan. Siswa juga dapat bertukar ide dengan anggota kelompoknya dan kerjasama. Berbantuan media *Quick Response (QR) Code* memberikan pemahaman yang lebih jelas terkait materi karena didalamnya terdapat video pembelajaran. Media *Flipchart* juga membantu siswa dalam memvisualisasikan dan kegiatan pembelajaran terlihat lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Hasil belajar siswa penelitian ini diolah menggunakan Uji-t untuk mengukur apakah terdapat pengaruh atau tidak dengan membandingkan hasil belajar di antara kedua kelas tersebut. Hasil pengujian yang dianalisis dengan menggunakan Uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan hasil $Sig.(2-tailed) = 0,000 < 0,05$ artinya terdapat pengaruh hasil belajar IPS di kelas eksperimen. Hasil perhitungan pada t hitung mendapatkan jumlah sebesar 4,657 dan t tabel dengan df 62 sebesar 1,998. Berdasarkan hasil perhitungan Uji-t jika t hitung $>$ t tabel maka pengujian H_a diterima atau terdapat pengaruh, sebaliknya jika H_0 diterima apabila t hitung $<$ t tabel maka tidak terdapat pengaruh. Kesimpulannya bahwa hasil pengujian dari penelitian ini memperoleh hasil t hitung sebesar $4,657 > 1,998$ t tabel, artinya H_a diterima dan H_0

ditolak. Analisis olah data uji hipotesis penelitian ini peneliti memperoleh hasil signifikan dimana probabilitas yang diperoleh dibawah 0,05 yaitu 0,000. Artinya perlakuan yang diberikan di kelas eksperimen mempengaruhi hasil belajar. Simpulannya bahwa penerapan metode pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code* yang diterapkan pada materi "Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat di Indonesia" memiliki pengaruh baik terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII SMP Negeri 41 Semarang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul "Pengaruh penerapan metode pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code* Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 41 Semarang" didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan metode pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code* dilaksanakan pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan khusus atau menggunakan metode konvensional (ceramah). Pelaksanaan metode pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code* memberikan dampak pengaruh pada proses pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Siswa lebih memahami materi pelajaran melalui metode pembelajaran tersebut yang disertai berbantuan media cetak yaitu media *Flipchart* berkolaborasi dengan media teknologi *Quick Response (QR) Code* karena dalamnya mampu menyediakan video pembelajaran yang menarik. Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, siswa menjadi lebih aktif dan motivasi belajar siswa berkembang yang dapat dilihat dari hasil belajar rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 41 Semarang. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang dapat diketahui dari hasil rata-rata (*mean*). Hal itu, dibuktikan melalui pengujian memperoleh hasil data belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 80,69 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 68,78. Hasil data pengujian hipotesis diperoleh nilai *t* hitung sebesar $4,657 > t$ tabel 1,998 artinya H_a diterima atau terdapat pengaruh, sedangkan H_0 ditolak. Kesimpulannya penggunaan metode pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flipchart* dilengkapi *Quick Response (QR) Code* memiliki pengaruh baik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 41 Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmalia, S. (2022). Desain Media Pembelajaran *Flipchart* Pada Materi Pesawat Sederhana Di SMP/MTs (*Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry*). <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/26479/>
- Akmalia, S. (2022). Desain Media Pembelajaran *Flipchart* Pada Materi Pesawat Sederhana Di SMP/MTs (*Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry*). <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/26479/>
- Anggita, M., Sinta, V., & Rifa'i, M. N. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran *Make A Match* Pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 01 Belitang Madang Raya. *JECO: Journal of Economic Education and Eco-Technopreneurship*, 2(1), 19-24
- Fahriadi, F., Partha, M. N., & Rahayu, V. P. (2022). Pengaruh Fasilitas Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Di Smp Negeri 21 Samarinda. *Educational Studies: Conference Series*, 2(1), 150–163.
- <https://doi.org/10.30872/escs.v2i1.1208>
- Faiz, A., Putra, N. P., Nugraha, F., Cirebon, U. M., Tasikmalaya, U. P., & Education, J. (2022). *MEMAHAMI MAKNA TES , PENGUKURAN (MEASUREMENT), PENILAIAN (ASSESSMENT), DAN EVALUASI (EVALUATION)*. 10(3), 492–495.
- Komalasari, K. (2017). *Pembelajaran Konstekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Mardhiah, A., W., S., & Nurbaiti. (2022). Peningkatan Kemampuan Membaca dan Menghafal Alquran Dengan Menggunakan Strategi Reading Aloud Bagi Siswa Kelas VI SDN 6 Kualasimpang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 2282–2295.
- Sihole, B., Ambarita, R., Panjaitan, F., Napitu, U., Saragih, H., Pascasarjana, M. S., Simalungun, U., Program, D., Pendidikan, P., Sosial, I., & Pascasarjana, S. (2023). *Manfaat Museum Sebagai Media Dan Sumber Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Bagi Peserta Didik Smp hayat dan terjadi dimana saja . Pembelajaran tidak belajar peserta didik dan memberikan perubahan kemampuan berpikir kritis . pelajaran hafalan yang sangat memb. 8(1), 267–272.*
- Sudjana, N. (2014). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penelitian*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Wirda, W. W., Budi Sanjaya, & Yogia Prihartini. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* dan *Picture and Picture* terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 1(2), 239–254. <https://doi.org/10.56436/mijose.v1i2.130>
- Yusra, A., Harahap, A., & Hasibuan, A. M. (2023). *JOTE Volume 4 Nomor 3 Tahun 2023 Halaman 629-635 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Penerapan Metode Pembelajaran Think Talk Write terhadap Hasil Belajar*

Matematika. 4, 629–635.

Sumber Hukum Undang-Undang

Pemerintah Indonesia, Undang-Undang Nomor
20 Tahun 2003 Pasal 37 tentang Sistem
Pendidikan Nasional.