

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF
SISWA MATERI KERAGAMAN SOSIAL & BUDAYA DI
KABUPATEN GRESIK KELAS IV UPT SD NEGERI 234 GRESIK**

Oleh:

Herlina Amelia¹

Tyasmiarni Citrawati²

Universitas Trunojoyo Madura

Alamat: JL. Raya Telang, Kec. Kamal, Kab. Bangkalan, Jawa Timur (69162)

Korespondensi Penulis: herlin.amel234@gmail.com

Abstract. *This research aims to determine whether or not there is a significant influence regarding the application of the make a match type cooperative learning model on students' cognitive learning outcomes regarding social and cultural diversity in Gresik district class IV UPT SD Negeri 234 Gresik. This research is a type of quantitative research using experimental methods, with a Quasi Experimental Design research design. The subjects in this research were class IV UPT students at SD Negeri 234 Gresik, totaling 60 students. Data collection techniques in this research used observation and cognitive learning outcomes tests. Before conducting research, the instrument goes through validation and reliability testing stages before being used. Test the prerequisites for data analysis using normality and homogeneity tests. The hypothesis test used in this research used the Independent Sample T-Test with the help of SPSS. The test results obtained were Sig. (2-tailed) is $0.04 < 0.05$ so that H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that the use of the make a match type cooperative learning model influences students' cognitive learning outcomes..*

Keywords: *Make A Match, Cognitive Learning Outcomes, Social And Cultural Diversity.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang

Received June 25, 2024; Revised July 03, 2024; July 09, 2024

*Corresponding author: herlin.amel234@gmail.com

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA MATERI KERAGAMAN SOSIAL & BUDAYA DI KABUPATEN GRESIK KELAS IV UPT SD NEGERI 234 GRESIK

signifikan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar kognitif siswa materi keragaman sosial dan budaya di kabupaten Gresik kelas IV UPT SD Negeri 234 Gresik. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen, dengan desain penelitian *Quasi Experimental Design*. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV UPT SD Negeri 234 Gresik yang berjumlah 60 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes hasil belajar kognitif. Sebelum melakukan penelitian, instrumen melewati tahapan uji validasi dan reliabilitas sebelum digunakan. Uji prasyarat analisis data menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji *Independent Sample T-Test* dengan bantuan *SPSS*. Hasil uji diperoleh *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,04 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Kata Kunci: *Make A Match*, Hasil Belajar Kognitif, Keragaman Sosial Budaya.

LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah langkah awal seorang manusia untuk mencari segala informasi mengenai segala aspek kehidupan melalui proses pembelajaran, dengan adanya pendidikan dapat memberikan persiapan untuk kehidupan di masa depan. Kurikulum dalam pendidikan memiliki peranan penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran, mulai dari hal yang paling mendasar mengenai gambaran awal sampai penerapan di lapang, karena kurikulum berperan sebagai perencana dan mengatur bahan ajar dalam menyelenggarakan pendidikan yang lebih baik (Dhomiri, Junedi, & Nursikin, 2023). Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang lebih mengoptimalkan konten dalam pembelajaran agar siswa dapat mengerti konsep dan tentunya mampu memahami kompetensi, sehingga rencana pembelajaran berupa modul yang akan dibuat oleh guru setara dengan karakter siswa (Rahayu, Rosita, Rahayuningsih, Hernawan, & Prihatini, 2022). Hasil belajar termasuk sesuatu yang didapatkan siswa setelah melakukan proses pembelajaran dengan penilaian tertentu. Selain itu, pada saat pembelajaran harapannya siswa bisa mencapai tujuan pembelajaran meliputi tujuan khusus maupun tujuan umum, sesuai dengan kurikulum merdeka, bahwasannya siswa menjadi pusat kegiatan

pembelajaran (Hanifah, Susanti, & Adji, 2020). Indikator hasil belajar digunakan sebagai dasar dalam menilai sejauh mana perkembangan siswa.

Berdasarkan wawancara, kendala yang dihadapi pembelajaran adalah siswa kurang percaya diri jika maju ke depan untuk menunjukkan tugasnya dan juga saat pembelajaran berlangsung siswa kurang fokus dan kurang memahami materi pembelajaran yang dijelaskan. Berdasarkan angket, 80% kelas IVA dan 60% IVB guru menjelaskan materi pembelajaran menerapkan cara yang sama dalam proses pembelajaran, yaitu model pembelajaran langsung. Permasalahan lainnya terdapat pada kelas IV B bahwa sebesar 60% siswa sering mengalami kebosanan pada saat proses pembelajaran, karena ketika pembelajaran guru sedikit menggunakan model yang berinovasi.

Model kooperatif merupakan model yang diyakini dapat meningkatkan prestasi sebab melibatkan siswa pada saat pembelajaran kelompok sehingga pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan (Ponidi & Dkk, 2021). Hal tersebut berdasarkan angket siswa sebesar 60% kelas IV A dan 57% dari kelas IV B menyukai permainan kartu. Kelebihan *make a match* adalah untuk membangun kondisi yang menyenangkan ketika kegiatan belajar. Selain itu, kelebihan model ini mengutamakan siswa bekerja sama dengan siswa lainnya yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan siswa sekaligus bermain bersama-sama (Wulandari, Suarni, & Renda, 2018). Berdasarkan fakta lapangan, peneliti mengangkat penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Keanekaragaman Sosial dan Budaya di Kabupaten Gresik Kelas IV UPT SD Negeri 234 Gresik”.

KAJIAN TEORITIS

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* termasuk pembelajaran berbentuk kelompok dengan belajar dan bekerja sama untuk memperoleh tujuan yang dicapai (Asis, Achmad, & Suarlin, 2023). Permainan bekerja sama akan menumbuhkan tanggung jawab antara teman satu dengan teman lainnya, sehingga saling membantu satu dan lainnya. Langkah-langkah model *make a match* dapat dilakukan secara berurutan, dimulai dari pembagian kartu pertanyaan maupun jawaban, hingga menemukan pasangan kartu yang cocok. Sehingga siswa memiliki tanggung jawab untuk menemukannya dan aktif dalam pembelajaran.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA MATERI KERAGAMAN SOSIAL & BUDAYA DI KABUPATEN GRESIK KELAS IV UPT SD NEGERI 234 GRESIK

Hasil belajar merupakan kondisi dimana telah terjadi perubahan dalam diri seseorang (Ambarli, Syahrial, & Sukardjo, 2020). Perubahan yang terjadi pada individu berupa perubahan pengetahuan dan perilaku yang didapatkan dari nilai tes (Gulo, 2022). Hasil belajar merupakan usaha yang dilakukan untuk mendapatkan nilai belajar yang berupa penilaian pengetahuan, sikap maupun keterampilan dari pengalaman belajar siswa. Pada penelitian ini, ranah kognitif yang diajarkan acuan, merupakan ranah berhubungan dengan bagian pengetahuan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen. Desain pada penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV dengan total keseluruhan 60 siswa. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan tes hasil belajar kognitif. Analisis data pada penelitian ini melalui uji validasi ahli, lalu uji coba instrumen, uji prasyarat analisis data dan uji analisis data akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penelitian, peneliti terlebih dulu melakukan uji validitas kepada validator ahli dan praktisi, meliputi uji instrumen tes, uji media pembelajaran, uji perangkat pembelajaran dan uji soal pada media. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah suatu instrumen dapat dikatakan valid untuk diujicobakan pada siswa atau tidak. Setelah semua instrumen maupun media dinyatakan valid untuk digunakan pada proses pembelajaran. Selanjutnya, instrumen tes yang diujicobakan pada siswa kelas V untuk mengetahui soal tersebut sesuai dengan kemampuan siswa atau tidak. Setiap butir yang diujicobakan dapat diketahui seberapa jauh kemampuan siswa pada setiap tujuan pembelajaran yang harus dicapai (Nuswowati, Binadja, Soeprodjo, & Ifada, 2010).

Setelah diujicobakan pada kelas V, tahap selanjutnya yaitu melakukan uji validitas dan realibilitas, dari 20 soal yang valid berjumlah 14 soal, kevalidan soal tersebut dibantu dengan program SPSS 26 menggunakan *Korelasi Product Moment*. Setelah valid, langkah selanjutnya yaitu menentukan reliabilitas dan didapatkan hasil bahwa nilai instrumen tes memiliki nilai 0,843 dan 0,886 yang artinya memiliki reliabelitas yang baik

dan dapat dipercaya. Tahap selanjutnya melakukan uji kesukaran, pada tahapan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa mudah atau sukar suatu soal dan didapatkan hasil pada terdapat soal dengan kriteria mudah dan sedang, tidak ada soal yang sukar, Meskipun demikian, soal masih tetap bisa digunakan, sebab terdapat fakta dari Mudjijo (2003) bahwa meskipun tidak terdapat soal sukar, tingkat kesukaran ditandai dengan presentase siswa yang menjawab benar pada soal yang telah dibagikan. Tahapan terakhir sebelum dilakukan penelitian yaitu melakukan uji daya pembeda pada soal. Diperoleh hasil pada soal *pre-test* dengan jumlah 1 soal kriteria cukup dan 13 soal kriteria baik. Pada soal *post-test* didapatkan jumlah 1 soal dengan kriteria baik sekali, 2 soal kriteria cukup dan 11 soal dengan kriteria baik.

Setelah menganalisis uji coba instrumen, selanjutnya adalah melakukan penelitian kepada kelas IV dengan memberikan *pre-test* terlebih dahulu. Setelah itu, melakukan penerapan model *make a match* pada kelas IV B dan untuk kelas IV A menggunakan model tipe STAD. Selanjutnya, setelah melakukan penerapan selama 2 pertemuan, tahap terakhir yaitu memberikan *post-test* kepada siswa kelas IV. Uji yang dilakukan yaitu uji normalitas dan homogenitas.

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas

Hasil Belajar Kognitif Siswa	Kelas	Shapiro Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
	<i>Pre Test Kontrol</i>	0,955	30	0,229
	<i>Post Test Kontrol</i>	0,938	30	0,080
	<i>Pre Test Eksperimen</i>	0,948	30	0,146
	<i>Post Test Eksperimen</i>	0,932	30	0,056

Berdasarkan hasil uji gambar 1, sehingga dapat disimpulkan dari 4 kelas tersebut memiliki data yang berdistribusi normal.

Gambar 2. Hasil Uji Homogenitas

Hasil Belajar Kognitif Siswa	Based on Mean	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
		0,907	3	116	0,440

Selanjutnya, berdasarkan gambar 2. Mendapatkan hasil 0,440. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya data homogen.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA MATERI KERAGAMAN SOSIAL & BUDAYA DI KABUPATEN GRESIK KELAS IV UPT SD NEGERI 234 GRESIK

Uji terakhir yang dilakukan yaitu uji hipotesis. Berdasarkan hasil uji diperoleh nilai $0,04 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Keterlaksanaan dalam menggunakan model tipe *make a match* sudah sesuai dengan tahapan sintaks yang telah diterapkan oleh guru (peneliti). Penggunaan model *make a match* pembelajaran menjadi bermakna untuk siswa dan mampu menerima materi pelajaran serta membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan sosial dalam bermain kartu (Riyanto & Abdullah, 2018). Pengaruh model tersebut diketahui dari hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan, terdapat pengaruh yang signifikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Keragaman Sosial & Budaya di Kabupaten Gresik Kelas IV UPT SD Negeri 234 Gresik”, dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji hipotesis bantuan program SPSS 26 didapatkan *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,04 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Saran

Berdasarkan penelitian, saran dari peneliti sebagai berikut: (1) Bagi guru, penggunaan model ini cocok untuk digunakan, sebab dengan menggunakan model tersebut siswa bisa bermain sembari juga belajar dan tentunya belajar menjadi menyenangkan. Akan tetapi, penggunaan model tersebut harus disertai dengan *ice breaking* terlebih dahulu, agar ketika pelaksanaan mencari kartu dapat dikondisikan. (2) Bagi siswa, diharapkan aktif ketika pembelajaran, memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran, berani bertanya mengenai pembelajaran yang tidak dimengerti serta meningkatkan kepercayaan diri untuk maju di depan teman-teman. (3) Bagi sekolah, Sekolah diharapkan turut andil dalam mendukung guru dan siswa dalam menerapkan model yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa. Sekolah diharapkan

memberikan fasilitas yang sesuai dalam mendukung guru menerapkan model yang inovatif. (4) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mempersiapkan dengan baik materi yang akan diberikan, membuat perangkat yang sesuai dengan sintaks model, mampu mengelola dan mengatur siswa saat permainan mencocokkan kartu.

DAFTAR REFERENSI

- Ambarli, S., Syahrial, Z., & Sukardjo, M. (2020). Pengaruh Model Blended Learning Rotasi dan Kecerdasan Intrapersonal Terhadap Hasil Belajar di SMP. *Jurnal Visipena*, 16-32.
- Asis, A., Achmad, W. K., & Suarlin. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SD Inpres Mangasa I Kecamatan Rappocini Makassar. *Eprints Universitas Negeri Makassar*, 1-15.
- Dhomiri, A., Junedi, & Nursikin, M. (2023). Konsep Dasar dan Peranan serta Fungsi Kurikulum dalam Pendidikan. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 118-128
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem. *EDUCATIVO: Jurnal Pendidikan*, 308-313.
- Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S. (2020). Perilaku dan Karakteristik Peserta Didik Beserta Tujuan Pembelajaran. *Manazhim: Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan*, 105-117.
- Mudjijo. (2003). *Tes Hasil Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nuswowati, M., Binadja, A., Soeprodjo, & Ifada, K. E. (2010). Pengaruh Validitas dan Realibilitas Butir Soal Ulangan Akhir Semester Bidang Studi Kimia Terhadap Pencapaian Kompetensi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 566-573.
- Ponidi, & Dkk. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihatini. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6313-6319.
- Riyanti, N. N., & Abdullah, M. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *JPGSD*, 440-450.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF
SISWA MATERI KERAGAMAN SOSIAL & BUDAYA DI
KABUPATEN GRESIK KELAS IV UPT SD NEGERI 234 GRESIK**

Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisma Guru*.

Depok: PT. Raja Grafindo Persada.

Wulandari, K. E., Suarni, K., & Renda, N. T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran

Make A Match Berbasis Penilaian Portofolio terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal of education Action Research*, 240-248.