



Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* berbantu Media Kartu terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 15 Palembang

Rika Silviana Siregar^{1*}, Depi Pramika², Hendri Gunawan³

^{1,2,3} Universitas PGRI Palembang, Indonesia

*E-mail: rikasiregar73@gmail.com

ABSTRACT

This researcher aims to determine the effect of the make a match learning model assisted by card media on the learning outcomes of class X students at SMA Negeri 15 Palembang. The research method is experimental using True Experimental Design post-test only control design. The population of this study were all class X students with a sample of class X.1 and X.7 students using the Simple Random Sampling technique. Data collection techniques are observation and tests. The research results were obtained from the average posttest score from the experimental class of 85 and the control class of 72. From the results of data analysis with normal and homogeneous distribution, data analysis using hypothesis testing obtained a calculated t value of 6,548 > 1,991 t table with the H_a criteria being accepted. It is proven that there is an influence of the make a match learning model assisted by card media on student learning outcomes

Keywords: Learning Outcomes, Learning Models, Make A Match, Influence

Copyright © 2024, BEDELAU.
All rights reserved.

PENDAHULUAN

Proses interaksi siswa dengan guru dan materi pendidikan di ruangan kelas disebut pembelajaran. Pembelajaran adalah dukungan yang diberikan guru kepada murid-muridnya agar mereka dapat memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan dan kebiasaan, serta membangun sikap dan keyakinan. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang membantu siswa belajar secara efektif.

Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang cepat dalam memahami materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambat dalam memahami materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang

menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik.

Untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar, maka model pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Model tersebut merupakan Pola Umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk pemilihan model ini juga sangat dipengaruhi dari sifat dan materi yang akan diajarkan, juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik.

Menurut Putranta dalam (Sakila, 2019) Model pembelajaran adalah pola interaksi peserta didik dengan guru di

dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang banyak diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran dimana siswa belajar dalam berkelompok-kelompok secara kolaboratif yang terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompok yang beragam. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama yang berbeda latar belakangnya permasalahan penelitian: (1) adakah pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantu media kartu terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 15 Palembang? dan (2) rumusan tujuan penelitian; untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantu media kartu terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 15 Palembang

KAJIAN TEORI

Model pembelajaran adalah kerangka kerja konseptual yang berfungsi sebagai peta jalan untuk melakukan pembelajaran yang sistematis yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Joyce & Weil berpendapat dalam (Khoerunnisa & Aqwal, 2020) Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran,

dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Menurut Kemp dalam (Nurlaelah & Sakkir, 2020) Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan pembelajaran (desain instruksional) yang digunakan dalam menentukan maksud dan tujuan setiap topik/ pokok bahasan (goals topics, and purposes), menganalisis karakteristik warga belajar (learners characteristics), menyusun tujuan instruksional khusus (learning objectives), memilih isi pembelajaran (subject content), melakukan pretes (pre assesment), melaksanakan kegiatan belajar mengajar/ sumber pembelajaran (teaching learning/resources), mengadakan dukungan pelayanan (support services), melaksanakan evaluasi (evaluation), dan membuat revisi (revise).

Menurut Huda dalam (Harefa et al., 2022) menyatakan "Model pembelajaran adalah sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi intruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau setting yang berbeda".

Berdasarkan uraian pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran adalah metode yang digunakan guru untuk melaksanakan pelajaran agar siswa dapat memahami informasi yang diajarkan.

METODE

Metode penelitian adalah prosedur dan skema yang digunakan dalam penelitian (Waruwu, 2023). Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian eksperimen. Sugiyono dalam (Ratminingsih, 2010) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap objek lain dalam kondisi yang terkendali. Metode penelitian

memungkinkan penelitian dilakukan secara terencana, ilmiah, netral, dan bernilai. Sebagai strategi, metode penelitian berfungsi untuk mengumpulkan data dan menemukan solusi atas suatu masalah berdasarkan fakta.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah True Experimental Design dengan pendekatan post-test only control design. Menurut Sulistyowati (2021), True Experimental Design adalah "desain penelitian di mana peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang memengaruhi jalannya eksperimen." Ciri utama metode ini adalah sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara acak dari populasi tertentu.

Populasi dan Sampel: Menurut Sugiyono dalam (Niarni, 2021), populasi didefinisikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau sumber yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA Negeri 15 Palembang. Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas X.1 sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional, dan kelas X.7 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran Make a Match, dengan total 79 siswa.

Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen: Data dikumpulkan melalui observasi dan tes yang dirancang untuk mengukur hasil pembelajaran secara objektif. **Teknik Analisis Data:** Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis untuk memastikan validitas hasil penelitian.

Dengan pendekatan ini, penelitian dirancang untuk menghasilkan temuan

yang dapat mendukung pengembangan model pembelajaran secara efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran Make a Match didominasi oleh kategori "Sangat Baik" (50%) dengan jumlah 20 siswa, diikuti oleh kategori "Baik" (45%) dengan jumlah 18 siswa, dan kategori "Cukup" (5%) dengan jumlah 2 siswa. Tidak ada siswa yang masuk dalam kategori "Sangat Kurang." Rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen mencapai nilai 85, yang termasuk dalam kategori "Baik."

Sementara itu, hasil belajar siswa di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional menunjukkan bahwa hanya 8% atau 3 siswa yang masuk kategori "Sangat Baik," 46% atau 18 siswa dalam kategori "Baik," dan 46% atau 18 siswa dalam kategori "Cukup." Tidak ada siswa yang masuk kategori "Sangat Kurang." Rata-rata hasil belajar siswa di kelas kontrol adalah 72, yang juga termasuk dalam kategori "Baik."

Berdasarkan uji independent t-test, diperoleh nilai t-hitung sebesar 6,548. Karena t-hitung > t-tabel, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran Make a Match berbantu media kartu terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 15 Palembang.

Penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Make a Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Pada kelompok eksperimen yang menggunakan Make a Match, persentase siswa yang mencapai kategori "Sangat Baik" dan "Baik" lebih tinggi, dengan nilai rata-rata sekitar 85

(Riana et al., 2020; Sitompul & Maulina, 2021). Model ini juga meningkatkan keterlibatan siswa, dengan sebuah penelitian melaporkan 82% tingkat aktivitas siswa di kelas sains (Pertwi, 2019). Jika dipadukan dengan media kartu domino, metode Make a Match menunjukkan peningkatan minat dan hasil belajar siswa yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol (Faisal et al., 2023). Analisis statistik, termasuk uji-t, secara konsisten menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan nilai p di bawah 0,05 (Riana et al., 2020; H. Sitompul & Intan Maulina, 2021; Faisal et al., 2023). Temuan ini menunjukkan bahwa model Make a Match, terutama bila dipadukan dengan media yang tepat, dapat menjadi strategi pengajaran yang efektif di berbagai mata pelajaran dan tingkat kelas.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada pihak yang telah mensupport saya dalam penulisan jurnal ini.

PENUTUP

Simpulan

Terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantu media kartu terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 15 Palembang sebesar yaitu 1,404.

Saran

Adapun saran dari penelitian ini meliputi: (1) bagi guru, model pembelajaran Make a Match dapat dijadikan sebagai strategi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Ekonomi; (2) bagi siswa, model ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar mereka; (3) bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi kepala sekolah untuk

memotivasi guru dalam menggunakan model pembelajaran inovatif guna memaksimalkan proses pembelajaran; dan (4) bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk kajian yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Faisal, F., Samiha, Y. T., Nurlaeli, N., & Syarifuddin, A. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Make A Match Berbantuan Media Kartu Domino Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kota Palembang. *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 1-10.
- Halrefa, D., Sarumaha, M., Falu, A., Telumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsha Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Al-Ishlah: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325-332. <https://doi.org/10.37905/alishlah.8.1.325-332.2022>
- Khoerunnisa, P., & Alqowal, S. M. (2020). Analisis Model-Model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1-27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Niarti, U. (2021). Analisis Akuntansi Persediaan Produk Rusak pada Toko Rosmart Sukaraja Kecamatan Curup Timur. *Jurnal Ilmiah Rafflesia*.
- Nurlailah, N., & Sakir, G. (2020). Model Pembelajaran Respons Verbal dalam Kemampuan Berbicara. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 113-122. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.230>
- Pertiwi, S. (2019). Analisis hasil belajar siswa pada pembelajaran ipa menggunakan model pembelajaran

- make a match di sd negeri 83 palembang. *SCHOLASTICA JOURNAL JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR DAN PENDIDIKAN DASAR (Kajian Teori dan Hasil Penelitian)*, 2(1).
- Ratminingsih, N. M. (2010). Penelitian Eksperimental dalam Pembelajaran Bahasa Kedua. *Prasi*, 6(11), 31-40.
- Riana, N. K. I., Tegeh, I. M., & Pudjawan, K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match dengan Berbantuan Media Kartu Berpasangan Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 388-397.
- Salkila, S. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Langsung sebagai Strategi Mengajar Musikalisasi Puisi [The Use of Direct Learning Models as a Strategy to Teach Musical Poetry]. *Totobuang*, 6(2), 269. <https://doi.org/10.26499/ttbng.v6i2.87>
- Sitompul, H. S., & Maulina, I. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan koloid. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(01), 11-17.
- Sulistyowati, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Inside Outside Circle (IOC) terhadap Hasil Belajar. *Jurnal AlphaEuclidEdu*, 2(1), 32. <https://doi.org/10.26418/jal.v2i1.47896>
- Sumarsan. (2021). Pengaruh Pajak Restoran dan Pajak Hotel terhadap Pendapatan Asli Daerah Kota Padangsidempuan Periode 2018-2020. *Jurnal Akuntansi*, 51(1), 1-15.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif, dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910.