

Penerapan Model Kooperatif Tipe Make a Match untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS

Eni Suhaeni Kurniawati¹

¹Madrasah Tsanawiyah Negeri 32 Jakarta, Indonesia

Email: eniandedo2018@gmail.com

Diterima: 15 Juni 2026

Disetujui: 22 Juni 2026

Dipublikasi: 23 Juni 2026

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa melalui penerapan model kooperatif tipe Make a Match. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas IX MTs Negeri 32 Jakarta. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas belajar, tes hasil belajar, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa setelah penerapan model Make a Match. Aktivitas belajar siswa meningkat dari 66,66% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 69,32 menjadi 88,18, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari 54,54% menjadi 90,90%. Temuan ini menunjukkan bahwa model kooperatif tipe Make a Match efektif menciptakan pembelajaran IPS yang lebih aktif, interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model tersebut dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Guru disarankan merancang kartu pembelajaran secara tepat, memberikan instruksi yang jelas, serta melakukan refleksi berkelanjutan agar pembelajaran lebih optimal.

Kata Kunci: aktivitas belajar; hasil belajar; Make a Match; pembelajaran kooperatif

Abstract: This study aimed to improve students' learning activities and learning outcomes in Social Studies through the implementation of the Make a Match cooperative learning model. The study employed a collaborative classroom action research method conducted in two cycles, consisting of planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 22 ninth-grade students of MTs Negeri 32 Jakarta. Data were collected through learning activity observations, learning outcome tests, and documentation, and were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results showed an improvement in students' learning activities and outcomes after the implementation of the Make a Match model. Students' learning activity increased from 66.66% in the first cycle to 90% in the second cycle. The average learning score increased from 69.32 to 88.18, while classical mastery improved from 54.54% to 90.90%. These findings indicate that the Make a Match cooperative learning model effectively creates a more active, interactive, collaborative, and enjoyable Social Studies learning process. This study concludes that the model can be used as an alternative instructional strategy to improve both the learning process and student achievement. Teachers are encouraged to design learning cards appropriately, provide clear instructions, and conduct continuous reflection to optimize classroom implementation.

Keywords: learning activities; learning outcomes; Make a Match; cooperative learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran abad ke-21 menuntut proses pendidikan yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada keterlibatan aktif siswa, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan pembentukan pengalaman belajar yang bermakna. Pergeseran ini sejalan dengan kecenderungan global bahwa kelas tidak lagi cukup dikelola melalui transmisi pengetahuan satu arah, melainkan perlu dirancang sebagai ruang interaksi sosial yang memungkinkan peserta didik membangun pemahaman melalui aktivitas, diskusi, dan kerja sama. Dalam konteks ini, keterlibatan belajar atau student engagement menjadi indikator penting kualitas pembelajaran karena mencerminkan sejauh mana siswa hadir secara perilaku, emosional, dan kognitif dalam proses belajar. Tadesse et al. (2024) menegaskan bahwa keterlibatan siswa merupakan faktor sentral dalam keberhasilan belajar karena berkaitan dengan kinerja akademik, perkembangan sosial, dan perkembangan kognitif. Hal serupa dikemukakan Nguyen dan Oanh (2025), bahwa keterlibatan siswa dipengaruhi oleh desain instruksional, struktur kelompok, interaksi sebaya, serta bimbingan guru yang tepat waktu.

Permasalahan keterlibatan belajar semakin penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS memuat konsep-konsep sosial, ekonomi, sejarah, geografi, budaya, dan kewargaan yang menuntut siswa memahami fenomena kehidupan masyarakat secara kontekstual. Namun, dalam praktik kelas, pembelajaran IPS sering kali masih dipersepsikan sebagai pelajaran hafalan yang disampaikan melalui ceramah, pencatatan, dan latihan soal. Model pembelajaran seperti ini cenderung menempatkan siswa sebagai penerima informasi, bukan sebagai subjek yang aktif membangun pengetahuan. Padahal, berbagai penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial di kelas dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan perilaku belajar siswa. Gherghel et al. (2023) menemukan bahwa kesempatan berinteraksi dalam pembelajaran berkorelasi positif dengan keterlibatan emosional, keterlibatan perilaku, dan belajar mandiri. Al-Natour et al. (2024) juga menunjukkan bahwa interaksi aktif selama pembelajaran menjadi faktor penting untuk menjaga fokus siswa dan meningkatkan kualitas pengalaman belajar.

Fenomena tersebut juga tampak pada pembelajaran IPS kelas IX di MTs Negeri 32 Jakarta. Berdasarkan observasi awal, pembelajaran masih didominasi metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Guru menjelaskan materi, memberikan contoh, lalu menugaskan latihan, sementara sebagian siswa tampak pasif, kurang memperhatikan, berbincang dengan teman, atau menunggu jawaban dari siswa lain. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya memfasilitasi siswa untuk berpikir, berdiskusi, bertanya, dan menemukan pemahaman melalui aktivitas bersama. Dampaknya terlihat pada rendahnya hasil belajar IPS, yaitu nilai rata-rata awal yang belum mencapai kriteria ketuntasan dan ketuntasan klasikal yang masih rendah. Dengan demikian, problem utama penelitian ini bukan semata rendahnya nilai, tetapi rendahnya aktivitas belajar yang menjadi akar lemahnya pemahaman siswa.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk mengatasi persoalan tersebut adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama, membangun ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi promotif, keterampilan sosial, dan pemrosesan kelompok. Dalam konteks pembelajaran di kelas, Rusman (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang belajar melalui kerja sama, saling membantu, dan tanggung jawab bersama dalam kelompok. Dinh (2025) juga menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan struktur tugas yang jelas, kepemimpinan yang efektif, dan kolaborasi yang terarah agar mampu meningkatkan performa akademik, keterlibatan, serta interaksi sosial siswa. Tadesse et al. (2024) membuktikan bahwa kelas yang menggunakan pembelajaran kooperatif dapat menghasilkan keterlibatan dan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran berbasis ceramah. Di sisi lain, Nguyen dan Oanh (2025) menekankan bahwa keberhasilan pembelajaran kooperatif sangat ditentukan oleh kejelasan pembagian tugas, kerja kelompok kreatif, bimbingan guru, dan pengelolaan keberagaman anggota kelompok.

Dalam perkembangan mutakhir, pembelajaran kooperatif semakin banyak dikaji bersama pendekatan aktif, pengalaman langsung, dan permainan edukatif. Hsu (2025) menunjukkan bahwa integrasi pedagogi kooperatif, pengalaman langsung, dan teknologi dapat memperkuat interaksi siswa-guru, efikasi diri, motivasi, dan refleksi belajar. Fan et al. (2025) membuktikan bahwa model belajar berpasangan dapat meningkatkan motivasi intrinsik, menurunkan kecemasan belajar, dan memperbaiki performa, meskipun interaksi antarmanusia tetap penting untuk memperkaya kehadiran sosial dan kolaborasi. Temuan-temuan ini memperkuat bahwa pembelajaran yang efektif perlu dirancang secara aktif, sosial, terstruktur, dan memberi ruang bagi siswa untuk saling mendukung.

Model kooperatif tipe Make a Match berada dalam irisan pembelajaran kooperatif dan pembelajaran berbasis permainan. Huda (2013) menjelaskan bahwa Make a Match merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa mencari pasangan kartu yang sesuai, baik berupa kartu pertanyaan maupun kartu jawaban, sehingga siswa terlibat secara aktif dalam memahami konsep melalui aktivitas yang menyenangkan. Model ini mengajak siswa mencari pasangan kartu soal dan jawaban dalam batas waktu tertentu, kemudian mendiskusikan serta mempresentasikan kecocokan pasangan tersebut. Unsur permainan, pencarian pasangan, batas waktu, dan presentasi membuat siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi bergerak, berpikir, berinteraksi, dan bekerja sama. Dalam konteks pembelajaran IPS, Wibowo dan Marzuki (2015) menunjukkan bahwa penerapan model Make a Match berbantuan media dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. Literatur tentang game-based learning juga menunjukkan bahwa aktivitas bermain dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, interaksi sosial, dan kerja kooperatif. Ferriz-Valero et al. (2025) menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan dipersepsi mampu

meningkatkan motivasi, kreativitas, interaksi sosial, kerja sama, dan keterampilan komunikasi. Girmay et al. (2026) juga menunjukkan bahwa penciptaan permainan nondigital dapat mengaktifkan siswa, memperkuat kolaborasi, kreativitas, dan kompetensi belajar.

Meskipun penelitian tentang pembelajaran kooperatif, keterlibatan belajar, dan game-based learning terus berkembang, masih terdapat celah penelitian yang perlu diisi. Pertama, sebagian besar kajian terbaru masih lebih banyak berfokus pada pendidikan tinggi, pembelajaran daring, STEM, atau pembelajaran berbasis permainan secara umum, sehingga kajian yang secara spesifik menempatkan model Make a Match dalam pembelajaran IPS di madrasah masih perlu diperkuat. Kedua, banyak penelitian mutakhir membahas keterlibatan belajar secara luas, tetapi belum banyak yang menunjukkan bagaimana strategi sederhana berbasis kartu pasangan dapat menjadi solusi praktis bagi kelas yang mengalami masalah pasif, monoton, dan rendahnya ketuntasan belajar. Ketiga, penelitian tindakan kelas masih penting karena memungkinkan guru menguji solusi pedagogis secara langsung melalui siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas model kooperatif tipe Make a Match dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IX madrasah.

Berdasarkan gap tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk menguji penerapan model kooperatif tipe Make a Match dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan model kooperatif berbasis kartu pasangan sebagai strategi aktif, kolaboratif, dan menyenangkan dalam konteks pembelajaran IPS kelas IX madrasah. Penelitian ini juga memperkuat bukti empiris bahwa peningkatan hasil belajar tidak dapat dilepaskan dari peningkatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi alternatif bagi guru IPS dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada penguatan diskursus pembelajaran kooperatif, keterlibatan siswa, dan hasil belajar dalam konteks pendidikan dasar-menengah. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran IPS yang lebih aktif, bermakna, kolaboratif, dan berorientasi pada peningkatan kualitas proses serta hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang bertujuan memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS melalui penerapan model kooperatif tipe Make a Match. Desain penelitian mengacu pada model spiral Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus (Arikunto et al., 2015). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus pada 22 siswa kelas IX MTs Negeri 32 Jakarta. Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru menyusun perangkat pembelajaran, kartu soal dan jawaban, lembar observasi aktivitas siswa, serta instrumen

evaluasi hasil belajar. Tahap tindakan dilakukan melalui kegiatan mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban, mendiskusikan kecocokan pasangan, serta mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Model ini dipilih karena pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui interaksi, tanggung jawab individual, kerja sama kelompok, dan bimbingan guru yang terstruktur (Nguyen & Oanh, 2025), serta terbukti efektif dalam meningkatkan student engagement dan learning outcomes dibandingkan pembelajaran berbasis ceramah (Tadesse et al., 2024). Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas belajar, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Lembar observasi disusun berdasarkan aspek kesiapan belajar, antusiasme, interaksi dengan guru, kemampuan mengikuti langkah *Make a Match*, kerja sama, dan partisipasi dalam menyimpulkan materi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif melalui persentase aktivitas, nilai rata-rata, ketuntasan klasikal, serta hasil refleksi antarsiklus. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila aktivitas belajar meningkat dan ketuntasan klasikal mencapai minimal 85% siswa memperoleh nilai sesuai atau di atas KKM.

HASIL

Kondisi Awal Pembelajaran IPS

Sebelum tindakan dilakukan, proses pembelajaran IPS di kelas IX MTs Negeri 32 Jakarta masih menunjukkan kecenderungan pembelajaran yang pasif dan satu arah. Siswa belum terlibat secara optimal dalam kegiatan belajar, baik dalam bentuk bertanya, menjawab, berdiskusi, maupun menyampaikan pendapat. Proses pembelajaran lebih banyak didominasi oleh penjelasan guru, sementara siswa cenderung menerima materi secara pasif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya aktivitas belajar dan belum optimalnya hasil belajar IPS. Berdasarkan temuan awal, sebagian siswa belum menunjukkan kesiapan belajar yang baik, kurang fokus selama pembelajaran, serta belum terbiasa berinteraksi dengan teman sebaya dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Oleh karena itu, tindakan kelas dilakukan melalui penerapan model kooperatif tipe *Make a Match* untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Hasil Pelaksanaan Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran IPS dilaksanakan dengan menerapkan model kooperatif tipe *Make a Match* pada materi perubahan ruang dan interaksi antarruang akibat faktor alam dan manusia. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pembagian siswa ke dalam kelompok pemegang kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Siswa diminta mencari pasangan kartu yang sesuai, mendiskusikan kecocokan jawaban, kemudian mempresentasikan hasilnya. Pada pelaksanaan siklus I, siswa mulai menunjukkan antusiasme terhadap pembelajaran karena kegiatan dilakukan dalam bentuk pencarian pasangan kartu. Namun, proses pembelajaran belum sepenuhnya berjalan optimal. Beberapa siswa masih terlihat bingung dengan aturan permainan, sebagian masih pasif, dan beberapa siswa belum mampu menemukan pasangan kartu

secara tepat. Selain itu, suasana kelas sempat kurang terkendali karena siswa belum terbiasa mengikuti pembelajaran berbasis permainan kooperatif. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Skor perolehan	20
2	Skor maksimal	30
3	Persentase aktivitas siswa	66,66%
4	Kategori	Baik

Berdasarkan Tabel 1, aktivitas belajar siswa pada siklus I memperoleh skor 20 dari skor maksimal 30 dengan persentase sebesar 66,66%. Menunjukkan bahwa aktivitas siswa sudah mulai berkembang, tetapi belum mencapai kategori sangat tinggi. Siswa mulai terlibat dalam pembelajaran, keterlibatan tersebut masih perlu diperkuat, terutama aspek kerja sama, keberanian berpendapat, ketepatan mencari pasangan kartu, dan partisipasi dalam menyimpulkan materi.

Selain aktivitas belajar, hasil belajar siswa juga diukur melalui evaluasi pada akhir siklus I. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi setelah pembelajaran menggunakan model *Make a Match*. Hasil evaluasi siklus I disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Belajar Siswa pada Siklus I

No	Komponen Hasil Belajar	Hasil
1	Jumlah siswa	22
2	Nilai tertinggi	80
3	Nilai terendah	60
4	Jumlah siswa yang mengikuti tes	22
5	Jumlah siswa tuntas	12
6	Jumlah siswa tidak tuntas	10
7	Jumlah nilai	1.525
8	Nilai rata-rata	69,32
9	Ketuntasan klasikal	54,54%
10	Kategori ketuntasan	Tidak tuntas

Tabel 2 menunjukkan bahwa dari 22 siswa yang mengikuti tes, sebanyak 12 siswa dinyatakan tuntas, sedangkan 10 siswa belum tuntas. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 80 dan nilai terendah 60. Rata-rata kelas mencapai 69,32 dengan ketuntasan klasikal sebesar 54,54%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu ketuntasan klasikal minimal 85%. Dengan demikian, diperlukan perbaikan pada siklus II, khususnya dalam hal pengondisian kelas, penjelasan aturan *Make a Match*, penguatan motivasi siswa, dan pemberian bimbingan selama proses pencarian pasangan kartu.

Refleksi dan Perbaikan Tindakan Setelah Siklus I

Refleksi terhadap pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa penerapan model *Make a Match* sudah mampu menarik perhatian siswa, tetapi belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan hasil belajar secara klasikal. Beberapa kendala yang muncul antara lain siswa belum memahami aturan pembelajaran secara menyeluruh, masih ada siswa yang malu atau ragu mencari pasangan, serta sebagian siswa belum fokus saat pasangan lain melakukan presentasi.

Selain itu, pengelolaan waktu dan penguatan instruksi dari guru masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan refleksi tersebut, perbaikan pada siklus II diarahkan pada pemberian penjelasan aturan yang lebih jelas, pengondisian kelas sebelum kegiatan inti, pemberian motivasi kepada siswa, serta pendampingan yang lebih intensif selama proses pencarian pasangan dan presentasi.

Hasil Pelaksanaan Siklus II

Siklus II dilaksanakan dengan memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada siklus I. Materi yang digunakan pada siklus II berkaitan dengan pengenalan negara-negara ASEAN, seperti Filipina, Thailand, dan Brunei Darussalam. Pada awal pembelajaran, guru memberikan motivasi, mengeksplorasi pengetahuan awal siswa, menjelaskan tujuan pembelajaran, serta menyampaikan aturan *Make a Match* secara lebih rinci. Pada kegiatan inti, siswa kembali dibagi ke dalam kelompok pemegang kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Berbeda dengan siklus I, pada siklus II siswa tampak lebih siap, lebih tertib, dan lebih memahami mekanisme pembelajaran. Siswa mulai aktif membaca kartu, memikirkan jawaban, mencari pasangan yang sesuai, serta mempresentasikan hasil pencocokan kartu di depan kelas. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Skor perolehan	27
2	Skor maksimal	30
3	Persentase aktivitas siswa	90%
4	Kategori	Sangat baik

Berdasarkan Tabel 3, aktivitas siswa pada siklus II meningkat menjadi 90% dengan skor perolehan 27 dari skor maksimal 30. Hasil ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus I. Siswa tidak hanya lebih aktif dalam mencari pasangan kartu, tetapi juga lebih berani menyampaikan jawaban, bekerja sama dengan teman, dan mengikuti proses pembelajaran sampai tahap penyimpulan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan tindakan pada siklus II berhasil menciptakan proses pembelajaran yang lebih kondusif dan partisipatif.

Hasil evaluasi belajar siswa pada siklus II juga menunjukkan peningkatan yang jelas. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa setelah tindakan diperbaiki. Data hasil evaluasi siklus II dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Evaluasi Belajar Siswa pada Siklus II

No	Komponen Hasil Belajar	Hasil
1	Jumlah siswa	22
2	Nilai tertinggi	95
3	Nilai terendah	65
4	Jumlah siswa yang mengikuti tes	22
5	Jumlah siswa tuntas	20
6	Jumlah siswa tidak tuntas	2
7	Jumlah nilai	1.940
8	Nilai rata-rata	88,18
9	Ketuntasan klasikal	90,90%
10	Kategori ketuntasan	Tuntas

Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai tertinggi pada siklus II meningkat menjadi 95, sedangkan nilai terendah menjadi 65. Dari 22 siswa yang mengikuti tes, sebanyak 20 siswa dinyatakan tuntas dan hanya 2 siswa yang belum tuntas. Nilai rata-rata kelas mencapai 88,18 dengan ketuntasan klasikal sebesar 90,90%. Hasil ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena ketuntasan klasikal telah melampaui batas minimal 85%. Dengan demikian, tindakan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

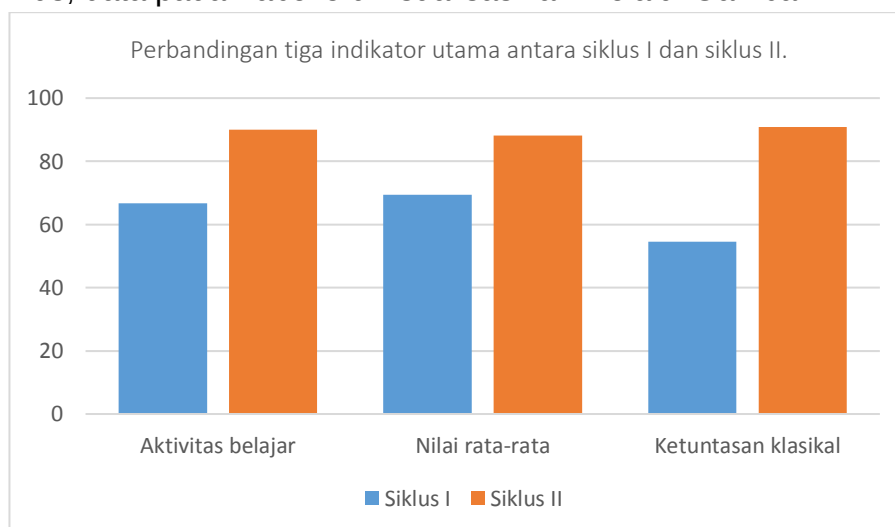
Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Untuk melihat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa secara lebih jelas, data siklus I dan siklus II dibandingkan berdasarkan tiga indikator utama, yaitu aktivitas belajar siswa, nilai rata-rata, dan ketuntasan klasikal. Perbandingan tersebut disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Perbandingan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Aktivitas belajar siswa	66,66%	90%	23,34%
Nilai rata-rata	69,32	88,18	18,86
Ketuntasan klasikal	54,54%	90,90%	36,36%
Jumlah siswa tuntas	12 siswa	20 siswa	8 siswa
Jumlah siswa tidak tuntas	10 siswa	2 siswa	Berkurang 8 siswa

Untuk memperjelas peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada setiap siklus, data pada Tabel 5 divisualisasikan melalui Gambar 2.



Gambar 2. Perbandingan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan Gambar 2, terlihat bahwa seluruh indikator penelitian mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Aktivitas belajar siswa meningkat dari 66,66% menjadi 90%, nilai rata-rata meningkat dari 69,32 menjadi 88,18, dan ketuntasan klasikal meningkat dari 54,54% menjadi 90,90%. Peningkatan tertinggi tampak pada ketuntasan klasikal, yaitu sebesar 36,36%, yang menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Make a Match* tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar IPS.

Ringkasan Temuan Hasil Penelitian

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Make a Match* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IX. Peningkatan aktivitas tampak dari semakin aktifnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, mencari pasangan kartu, bekerja sama, berdiskusi, dan menyampaikan hasil pencocokan kartu. Peningkatan hasil belajar terlihat dari naiknya nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal pada siklus II. Dengan tercapainya ketuntasan klasikal sebesar 90,90%, penelitian ini menunjukkan bahwa model *Make a Match* efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran IPS yang mendorong keaktifan siswa sekaligus memperbaiki pencapaian hasil belajar.

PEMBAHASAN

Peningkatan Aktivitas Belajar melalui Interaksi Kooperatif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Make a Match* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dari 66,66% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa aktivitas belajar siswa berkembang setelah pembelajaran dirancang lebih interaktif, kolaboratif, dan berbasis keterlibatan langsung. Pada siklus I, siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas mencari pasangan kartu, tetapi sebagian siswa masih belum memahami aturan permainan, masih ragu dalam berinteraksi, dan belum sepenuhnya aktif saat presentasi pasangan. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus II, aktivitas siswa meningkat secara signifikan karena guru memberikan instruksi yang lebih jelas, mengondisikan kelas dengan lebih baik, serta memberi motivasi dan pendampingan selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan Tadesse et al. (2024) yang menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi, bekerja sama, dan saling mendukung dalam proses belajar. Nguyen dan Oanh (2025) juga menjelaskan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran kooperatif sangat dipengaruhi oleh desain instruksional, struktur kelompok, kejelasan tugas, serta bimbingan guru. Dalam konteks penelitian ini, siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi terlibat dalam aktivitas membaca kartu, memahami pertanyaan, mencari pasangan jawaban, berdiskusi, dan menyampaikan hasilnya. Pola ini memperlihatkan bahwa aktivitas belajar tidak muncul secara otomatis, tetapi dibangun melalui lingkungan belajar yang memberi ruang bagi interaksi, tanggung jawab, dan kerja sama.

Peningkatan aktivitas belajar juga dapat dipahami melalui pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Gherghel et al. (2023) menunjukkan bahwa kesempatan berinteraksi dalam kelas berpengaruh terhadap keterlibatan emosional dan perilaku belajar siswa. Pada model *Make a Match*, interaksi sosial muncul ketika siswa mencari pasangan kartu, menanyakan kecocokan jawaban, berdiskusi singkat dengan teman, dan memperhatikan presentasi pasangan lain.

Interaksi tersebut membuat siswa lebih terlibat secara fisik, mental, dan sosial. Dinh (2025) menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif yang efektif membutuhkan interdependensi positif, tanggung jawab individual, interaksi promotif, keterampilan sosial, dan pemrosesan kelompok. Unsur-unsur tersebut tampak dalam pelaksanaan Make a Match, terutama ketika siswa harus memahami kartu yang dimilikinya sekaligus menemukan pasangan yang tepat. Dengan demikian, aktivitas belajar meningkat karena siswa ditempatkan sebagai pelaku utama pembelajaran, bukan sekadar pendengar pasif. Temuan ini juga sejalan dengan Bizimana et al. (2022) yang menunjukkan bahwa lingkungan belajar kooperatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena mendorong partisipasi aktif, interaksi, dan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Peningkatan Hasil Belajar sebagai Dampak Keterlibatan Aktif

Peningkatan aktivitas belajar berdampak langsung pada hasil belajar siswa. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa mencapai 69,32 dengan ketuntasan klasikal 54,54%. Setelah perbaikan tindakan pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 88,18 dengan ketuntasan klasikal 90,90%. Kenaikan ini menunjukkan bahwa model Make a Match tidak hanya membuat pembelajaran lebih aktif, tetapi juga membantu siswa memahami materi IPS dengan lebih baik. Aktivitas mencocokkan kartu soal dan jawaban menuntut siswa membaca, mengingat, memahami konsep, membandingkan informasi, dan mengambil keputusan. Proses tersebut memperkuat pemahaman konseptual siswa karena mereka tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga memproses materi melalui aktivitas kolaboratif. Tadesse et al. (2024) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan learning outcomes karena siswa memperoleh kesempatan untuk mengonstruksi pengetahuan melalui dukungan teman sebaya dan interaksi kelompok. Hal ini diperkuat oleh Tadesse et al. (2021) yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif membantu memperbaiki praktik pembelajaran melalui kolaborasi, diskusi, dan pengalaman belajar yang lebih aktif.

Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini juga berkaitan dengan meningkatnya perhatian dan fokus siswa selama pembelajaran. Al-Natour et al. (2024) menemukan bahwa interaksi aktif dalam proses pembelajaran menjadi faktor penting yang membantu siswa mempertahankan fokus. Meskipun konteks penelitian tersebut berbeda, prinsipnya relevan dengan pembelajaran IPS melalui Make a Match, karena siswa lebih mudah fokus ketika kegiatan belajar menuntut gerak, pencarian, diskusi, dan presentasi. Temuan ini juga diperkuat oleh Wibowo dan Marzuki (2015), yang menunjukkan bahwa model Make a Match dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, perbaikan dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa keberhasilan hasil belajar tidak hanya ditentukan oleh model yang digunakan, tetapi juga oleh kualitas implementasi model tersebut. Ketika aturan lebih jelas, waktu lebih terkelola, dan guru lebih aktif membimbing siswa, hasil belajar meningkat secara nyata.

Peran Unsur Permainan dalam Model Make a Match

Model Make a Match memiliki karakteristik yang berbeda dari pembelajaran kooperatif biasa karena mengandung unsur permainan melalui kartu soal dan jawaban, pencarian pasangan, batas waktu, dan presentasi. Unsur permainan ini berkontribusi terhadap meningkatnya motivasi dan antusiasme siswa. Pada siklus I, siswa tampak tertarik karena pembelajaran dilakukan dengan cara yang berbeda dari ceramah. Pada siklus II, setelah siswa memahami alur permainan, mereka menjadi lebih aktif, tertib, dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan. Ferriz-Valero et al. (2025) menjelaskan bahwa game-based learning dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, interaksi sosial, kerja sama, dan keterampilan komunikasi. Girmay et al. (2026) juga menunjukkan bahwa aktivitas permainan nondigital dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran serta mengembangkan kreativitas, kolaborasi, dan kompetensi belajar. Dalam konteks penelitian ini, kartu soal-jawaban menjadi media sederhana yang mampu mengubah pembelajaran IPS menjadi lebih hidup dan menantang.

Selain meningkatkan motivasi, unsur permainan dalam Make a Match juga membantu menurunkan kejenuhan belajar. Rodríguez-Rivera et al. (2024) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan kooperatif dapat mengurangi kebosanan, meningkatkan motivasi, dan mendorong pembelajaran aktif. Hal ini relevan dengan permasalahan awal penelitian, yaitu siswa cenderung pasif, bosan, dan kurang memperhatikan penjelasan guru dalam pembelajaran konvensional. Melalui Make a Match, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena materi IPS dikemas dalam bentuk aktivitas mencari pasangan. Fan et al. (2025) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pasangan dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan performa belajar, meskipun kualitas interaksi antarmanusia tetap menjadi aspek penting. Dalam penelitian ini, interaksi antarsiswa menjadi inti kegiatan karena setiap siswa perlu berkomunikasi untuk menemukan pasangan kartu yang sesuai.

Refleksi Siklus, Peran Guru, dan Implikasi Pembelajaran IPS

Keberhasilan siklus II menunjukkan pentingnya refleksi dalam Penelitian Tindakan Kelas. Pada siklus I, model Make a Match belum berjalan optimal karena siswa belum terbiasa, instruksi belum sepenuhnya dipahami, dan pengelolaan kelas masih perlu diperbaiki. Refleksi kemudian digunakan untuk memperbaiki perencanaan, memperjelas aturan, memberi motivasi, serta meningkatkan pendampingan guru pada siklus II. Hasilnya, aktivitas dan hasil belajar meningkat secara signifikan. Hsu (2025) menegaskan bahwa desain pembelajaran yang menggabungkan kolaborasi, pengalaman langsung, dan bimbingan terstruktur dapat meningkatkan interaksi, efikasi diri, dan refleksi belajar. Dalam konteks pembelajaran IPS, temuan ini sejalan dengan Wibowo dan Marzuki (2015), bahwa Make a Match dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar karena siswa terlibat dalam aktivitas belajar yang aktif dan menyenangkan.

Temuan ini memperkuat pemahaman bahwa pembelajaran IPS membutuhkan strategi yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga melibatkan siswa dalam pengalaman sosial dan kognitif. IPS sebagai mata pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sosial, ruang, interaksi, dan dinamika masyarakat sangat sesuai dikembangkan melalui pembelajaran kooperatif. Rusman (2014) menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif memberi ruang kepada siswa untuk belajar melalui kerja sama, tanggung jawab, dan interaksi kelompok. Sejalan dengan itu, Huda (2013) menempatkan Make a Match sebagai model yang dapat membangun suasana belajar aktif melalui pencarian pasangan kartu. Dengan demikian, model Make a Match dapat dipahami sebagai strategi yang tidak hanya meningkatkan nilai, tetapi juga melatih keberanian, kerja sama, komunikasi, ketelitian, dan tanggung jawab siswa dalam pembelajaran IPS.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar saling berkaitan. Aktivitas belajar yang tinggi membuat siswa lebih fokus, lebih sering berinteraksi, dan lebih aktif memproses materi. Kondisi tersebut kemudian berdampak pada peningkatan pemahaman dan ketuntasan belajar. Nguyen dan Oanh (2025) menegaskan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran kooperatif dipengaruhi oleh desain instruksional, kerja kelompok, dan bimbingan guru yang tepat. Dinh (2025) juga menekankan bahwa pembelajaran kooperatif yang efektif perlu didukung oleh interdependensi positif, tanggung jawab individual, interaksi promotif, keterampilan sosial, dan pemrosesan kelompok. Dalam konteks pembelajaran IPS, Wibowo dan Marzuki (2015) menunjukkan bahwa model Make a Match dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penerapan model kooperatif tipe Make a Match dapat direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran aktif yang sederhana, mudah diterapkan, dan efektif untuk meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa. Namun, efektivitasnya sangat bergantung pada kesiapan guru dalam merancang kartu, menjelaskan aturan, mengatur waktu, mengelola kelas, serta melakukan refleksi berkelanjutan terhadap proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe Make a Match mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IX MTs Negeri 32 Jakarta. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan proses pembelajaran yang semula cenderung pasif, monoton, dan berpusat pada guru menjadi lebih aktif, interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Melalui aktivitas mencari pasangan kartu soal dan jawaban, siswa terdorong untuk membaca, memahami materi, berdiskusi, bekerja sama, menyampaikan pendapat, serta mempresentasikan hasil pencocokan kartu di depan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa meningkat dari 66,66% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Peningkatan aktivitas tersebut berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari

69,32 pada siklus I menjadi 88,18 pada siklus II. Ketuntasan klasikal juga meningkat secara signifikan dari 54,54% pada siklus I menjadi 90,90% pada siklus II, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dengan demikian, model kooperatif tipe Make a Match terbukti efektif sebagai alternatif strategi pembelajaran IPS karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memperbaiki pencapaian hasil belajar. Keberhasilan penerapan model ini juga menunjukkan pentingnya peran guru dalam merancang kegiatan, memberikan instruksi yang jelas, mengelola kelas, memotivasi siswa, dan melakukan refleksi berkelanjutan agar proses pembelajaran semakin optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Natour, B., Safadi, R., Hamasha, A. H., Karasneh, R., Alkandari, M. A., & Hamasha, S. A. (2024). Dental students' perceptions of integrating online learning in the dental curriculum. *BMC Medical Education*, 24, 1452. <https://doi.org/10.1186/s12909-024-06497-6>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Bizimana, E., Mutangana, D., & Mwesigye, A. (2022). Students' perceptions of the classroom learning environment and engagement in cooperative mastery learning-based biology classroom instruction. *Education Research International*, 2022, 5793394. <https://doi.org/10.1155/2022/5793394>
- Dinh, C. T. (2025). Investigating EFL students' perceived values of online cooperative learning in MOOCs. *Contemporary Educational Technology*, 17(1), ep552. <https://doi.org/10.30935/cedtech/15718>
- Fan, G., Liu, D., Zhang, R., & Pan, L. (2025). The impact of AI-assisted pair programming on student motivation, programming anxiety, collaborative learning, and programming performance: A comparative study with traditional pair programming and individual approaches. *International Journal of STEM Education*, 12, 16. <https://doi.org/10.1186/s40594-025-00537-3>
- Ferriz-Valero, A., Baena-Morales, S., Guillén, E., & Piñol-Vázquez, J. A. (2025). Autolycus' Game: Game-based learning in natural environments for meaningful physical education. *Education Sciences*, 15(12), 1642. <https://doi.org/10.3390/educsci15121642>
- Gherghel, C., Yasuda, S., & Kita, Y. (2023). Interaction during online classes fosters engagement with learning and self-directed study both in the first and second years of the COVID-19 pandemic. *Computers & Education*, 200, 104795. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104795>
- Girmay, S., Schönach, P., Wilson, B. P., Karttunen, A. J., & Yliniemi, K. (2026). Nondigital game creation as a teaching method for sustainability of nanomaterials: Student view to learning and the role of emotions. *Journal*

- Hsu, T.-C. J. (2025). Redesigning a career development course in post-pandemic higher education: Integrating blended and cooperative pedagogies for enhanced student engagement and employability. *Education Sciences*, 15(7), 895. <https://doi.org/10.3390/educsci15070895>
- Huda, M. (2013). Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis. Pustaka Pelajar.
- Nguyen, T. N. T., & Oanh, D. T. K. (2025). Cooperative learning and its influences on student engagement. *Cogent Education*, 12(1), 2513414. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2513414>
- Rodríguez-Rivera, P., Manzano-León, A., Camacho-Sánchez, R., Dapía Conde, M. D., & Rodríguez-Ferrer, J. M. (2024). Transgender and gender-diverse (TGD) training in social education degree: Believing and creating play and narratives for learning. *Environment and Social Psychology*, 9(2), 1805. <https://doi.org/10.54517/esp.v9i2.1805>
- Rusman. (2014). Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru (Edisi ke-2). Rajawali Pers.
- Tadesse, T., Asmare, A., & Ware, H. (2021). Exploring teachers' lived experiences of cooperative learning in Ethiopian higher education classrooms: A phenomenological-case study. *Education Sciences*, 11(7), 332. <https://doi.org/10.3390/educsci11070332>
- Tadesse, T., Ware, H., Asmare, A., & Gillies, R. M. (2024). Enhancing student engagement and outcomes: The effects of cooperative learning in an Ethiopian university's classrooms. *Education Sciences*, 14(9), 975. <https://doi.org/10.3390/educsci14090975>
- Wibowo, K. P., & Marzuki, M. (2015). Penerapan model Make a Match berbantuan media untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 158–169. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i2.7667>