

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dengan diberikannya *treatment* berupa model pembelajaran *Make a Match* yang telah dilakukan analisis dengan hasil efektif terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik di MTs Negeri 2 Cirebon, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Respon siswa terhadap proses pembelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* menunjukkan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap pembelajaran, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 81,0%, yang termasuk dalam kriteria sangat kuat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penerapan model *Make a Match* selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa merasa lebih bersemangat dan termotivasi karena kegiatan pembelajaran tidak lagi bersifat monoton, melainkan dilakukan melalui aktivitas mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban yang menuntut keterlibatan aktif seluruh siswa. Suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Aktivitas tersebut juga melatih kemampuan kerja sama, komunikasi, tanggung jawab, serta konsentrasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Make a Match* mampu meningkatkan antusiasme siswa terhadap pelajaran IPS serta memperkuat hubungan sosial antar siswa di dalam kelas.
2. Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Cirebon. Berdasarkan hasil perbandingan data angket keaktifan siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran, diperoleh hasil uji t menggunakan Paired Sample t-Test dengan nilai t hitung sebesar 4,808 dan

signifikansi sebesar 0,002 ($< 0,05$). Nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model *Make a Match* terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa. Keaktifan siswa meningkat karena model ini menuntut siswa untuk mencari pasangan kartu secara cepat, berdiskusi dengan teman, dan berpikir kritis untuk menemukan jawaban yang benar. Keberanian siswa dalam bertanya dan menjawab meningkat dibandingkan sebelum diterapkannya model ini. Hal ini terlihat dari peningkatan indikator keaktifan siswa seperti keterlibatan dalam diskusi kelompok, perhatian terhadap materi, serta kemampuan bekerja sama dan tanggung jawab terhadap tugas. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

3. Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Cirebon menunjukkan peningkatan yang positif dan signifikan. Berdasarkan analisis nilai pre-test dan post-test, rata-rata nilai siswa meningkat dari 71,80 pada pre-test menjadi 83,40 pada post-test, dengan selisih peningkatan sebesar 11,60 poin. Distribusi kategori nilai juga menunjukkan perubahan yang signifikan, dimana pada pre-test sebagian besar siswa berada pada kategori sedang dan rendah, sementara pada post-test mayoritas siswa berada pada kategori tinggi dan sedang. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model *Make a Match*. Penerapan model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis, menemukan konsep sendiri, bekerja sama dalam kelompok, dan mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata melalui kegiatan mencocokkan kartu, sehingga menciptakan suasana kelas yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Meskipun hasil uji korelasi menunjukkan hubungan yang masih rendah, arah hubungan yang positif tetap

menegaskan bahwa penerapan model *Make a Match* berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, model pembelajaran *Make a Match* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, keterlibatan aktif siswa, dan capaian hasil belajar IPS, sehingga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang dapat dikembangkan lebih lanjut di MTs Negeri 2 Cirebon.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif *make a match* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa IPS peserta didik terdapat saran yang diberikan, diantaranya

1. Bagi Sekolah MTs Negeri 2 Cirebon

Sekolah disarankan untuk mendukung penerapan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* dengan menyediakan fasilitas yang menunjang, seperti ruang kelas yang kondusif, kartu pembelajaran siap pakai, serta media visual yang relevan dengan materi IPS. Selain itu, sekolah perlu mengadakan pelatihan internal bagi guru untuk meningkatkan keterampilan dalam menerapkan model pembelajaran inovatif minimal sekali dalam satu semester. Dengan demikian, mutu pembelajaran akan meningkat secara berkelanjutan.

2. Bagi guru mata pelajaran IPS

Guru IPS disarankan untuk menggunakan model *Make a Match* sebagai variasi metode pembelajaran, minimal satu kali dalam seminggu pada materi berbasis konsep, seperti materi tentang sistem sosial, ekonomi, atau budaya. Dengan penerapan rutin, siswa akan terbiasa aktif mencari pasangan soal-jawaban, berdiskusi, dan berpikir kritis. Guru juga dapat menyesuaikan tingkat kesulitan kartu dengan kemampuan siswa agar keterlibatan siswa merata.

3. Bagi Peserta Didik

Siswa diharapkan aktif memanfaatkan model *Make a Match* sebagai sarana belajar kolaboratif. Dengan ikut serta secara penuh dalam kegiatan

mencari pasangan kartu, berdiskusi, dan mempresentasikan jawaban, siswa tidak hanya memahami materi IPS secara lebih mendalam, tetapi juga melatih keterampilan komunikasi, kerja sama, dan kepercayaan diri. Oleh karena itu, siswa disarankan untuk mengikuti kegiatan ini dengan serius dan konsisten, serta menjadikannya sebagai kesempatan untuk meningkatkan hasil belajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi peneliti lain dalam mengembangkan model pembelajaran kooperatif. Peneliti selanjutnya disarankan untuk:

- a. Menguji efektivitas *Make a Match* pada mata pelajaran lain, misalnya Matematika atau Bahasa Indonesia, dengan jumlah sampel yang lebih besar.
- b. Mengombinasikan *Make a Match* dengan media berbasis teknologi, seperti aplikasi kuis digital atau kartu interaktif berbasis QR code, agar lebih menarik bagi siswa.
- c. Meneliti pengaruh *Make a Match* tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi juga ranah afektif (sikap, motivasi) dan psikomotor(keterampilan).